

# KAROLIUKAI, SUSIVERKIT



Art. 0763

## ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidėjų skaičius: 2–3

Žaidėjų amžius: 3+

### Rinkinį sudaro:

- 1) spalvoti rutuliukai (18 vnt.)
- 2) kortos (55 vnt.)
- 3) virvutės (3 vnt.)
- 4) smėlio laikrodis
- 5) taškų skaičiavimo žetonai (80 vnt.)
- 6) žaidimo taisyklės



Išpakavus rinkinį, pagal sąrašą būtina patikrinti, ar yra visos detalės. Jeigu pastebėjote detalių trūkumą ar kitokių neatitikimų, prašome kreiptis į platintoją tel. 8-686-90003 arba el. p. [info@kamratas.lt](mailto:info@kamratas.lt)

*KAROLIUKAI, SUSIVERKIT – tai smagus žaidimas ir mažiems, ir dideliems. Patikrinsite savo atmintį bei rankų miklumą. Viskas labai greita ir paprasta. Trumpam parodoma korta – reikia įsidėmėti spalvas ir jų seką. Duodamas startas, ir žaidėjai varžosi, kuris pirmasis suvers spalvotus rutuliukus. Laimi tas, kuris užduotį atliko greičiau ir nesuklydo. Užduočių sudėtingumo lygis parenkamas pagal žaidėjų amžių ir gebėjimus.*

## **Žaidimo tikslas**

Kuo greičiau ant virvutės reikiama tvarka suverti spalvotus rutuliukus.

## **Pasiruošimas**

Sumaišykite kortas ir sudėkite jas į krūvelę užverstas piešiniais žemyn. Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną virvutę. Rutuliukus ir žetonus padėkite per vidurį arba palikite dėžutėje, kad visi žaidėjai laisvai ranka galėtų juos pasiekti. Smėlio laikrodį pastatykite prie kortų.

## **Žaidimo eiga**

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis atverčia pirmą iš viršaus kortą ir parodo ją visiems žaidėjams. Po kelių sekundžių korta užverčiama, paleidžiamas smėlio laikrodis. Dabar prasideda varžybos – visi renkasi reikiamos spalvos rutuliukus ir veria juos ant virvutės tokia tvarka, kokia jie buvo pavaizduoti kortoje. Smėliui išbyrėjus, užversta korta vėl atverčiama ir patikrinama, ar žaidėjai užduotį atliko teisingai. Už kiekvieną teisingai užvertą rutuliuką žaidėjas gauna po vieną žetoną. Išdalinus žetonus, rutuliukai gražinami ir pradedamas naujas raundas – kitas žaidėjas atverčia naują kortą.

Žaidimas baigiasi, kai nebelieka žetonų. Laimi daugiausia žetonų surinkęs žaidėjas. Jeigu yra lygiosios, reikia papildomai sužaisti dar vieną ar kelis raundus.

Žaidimo pradžioje galima susitarti dėl kitokios laimėtojo nustatymo tvarkos, pvz., žaidžiama tol, kol kuris nors žaidėjas pirmasis surinks sutartą žetonų skaičių. Galima susitarti, jog kiekviename raunde žaidėjas gali gauti ne daugiau kaip vieną žetoną, t. y. žetonas gaunamas tik tuomet, jei teisingai suveriami visi kortoje pavaizduoti rutuliukai. Žaidžiant su mažesniais vaikais, galima atsisakyti smėlio laikrodžio arba prailginti užduoties atlikimo laiką, smėlio laikrodį raundo metu apverčiant du ar daugiau kartų.

Kortose nurodytos užduotys pagal sudėtingumą suskirstytos į kelis lygius. Užduoties sudėtingumo lygį žymį kortos reverso spalva: violetinės spalvos kortose pavaizduoti 2 rutuliukai, žalios – 3 rutuliukai, geltonos – 4 rutuliukai, mėlynos – 5 rutuliukai, raudonos – 6 rutuliukai. Todėl labai lengva pasirinkti užduočių sudėtingumo lygį – tereikia atrinkti reikiamos spalvos kortas, pvz., 3–4 metų vaikams galima parinkti kortas su 2–3 rutuliukais, vyresniems vaikams – su 5–6 rutuliukais. Arba galima žaisti žaidimą, kuomet sudėtingesnės užduotys skiriamos palaipsniui: kortos surūšiuojamos ir sudėdamos į penkias krūveles pagal reverso spalvą, pradedama nuo užduočių su dviem rutuliukais ir palaipsniui einama prie užduočių, kuriose rutuliukų skaičius didėja.

### **Kitas žaidimo variantas**

Surūšiuokite kortas į krūveles pagal reverso spalvą ir kiekvienoje krūvelėje jas gerai sumaišykite. Žaidėjas pats sprendžia, iš kurios krūvelės pasirinks užduotį, t. y. kokio sudėtingumo bus jo pradedamas raundas bei kiek žetonų šiame raunde galima pelnyti. Pirmaujantis žaidėjas gali rinktis paprastesnes užduotis, o žaidėjas, kuris nori pasivyti varžovus ir gauti daugiau žetonų, gali rizikuoti ir rinktis sudėtingesnę užduotį.

Pasirinkus šį žaidimo variantą, galima žaisti individualius raundus, kuomet žaidėjas traukia kortą tik sau ir per smėlio laikrodžio nustatytą laiką stengiasi vienas atlikti užduotį, už kurią tik jis gaus (arba ne) žetonų. Po to tą patį daro kitas žaidėjas. Individualios rungtys praverčia, kai dėl vietos, kurioje žaidžiama, ypatybių nėra galimybės rutuliukų padėti taip, kad jie būtų vienodai gerai pasiekiami visiems žaidėjams. Pasirinkus šį žaidimo variantą, užduočių sudėtingumo lygį taip pat galima parinkti pagal žaidėjų amžių ar kitus gebėjimus, išrenkant tik reikiamos spalvos kortas.

## **Ispėjimas**

Žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus. Yra smulkių detalių. Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.

## **Saugojimas**

Produktą laikyti sausoje patalpoje, originalioje pakuotėje, toli nuo šilumos šaltinių.

## **Utilizavimas**

Nebenaudojamą žaislą utilizuoti saugiai, neteršiant aplinkos.

## **Atitikties deklaracija**

CE ženklu žymimas produktas atitinka žaislų saugos direktyvos reikalavimus.

## **Gamintojas**

Z. P. „Alexander“  
Piotr Pundzis  
Telewizyjna 19  
80-209 Chwaszczyno, Lenkija  
info@alexandertoys.com  
www.alexandertoys.com

## **Platintojas**

UAB „Kamratas“  
Barskūnų k., Jauniūnų sen.  
LT-19155 Širvintų raj.  
Tel. 8-686-90003  
info@kamratas.lt  
www.kamratas.lt

Pagaminta Lenkijoje



Šiuo ženklu žymimas žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.