



HALLI KLACK!

Žaidėjų skaičius: 2–6

Amžius: nuo 4 metų

Žaidimo trukmė: apytiksliai 10 minučių

Žaidimo rinkinys



36 magnetinės šaškės



1 simbolių
kauliukas



1 spalvų
kauliukas

Žaidimo idėja ir tikslas

Metami abu kauliukai. Pagal iškritusią spalvą ir simbolį, visi žaidėjai puola ieškoti ir rinkti magnetines šaškes. Jų tikslas – sudėti kuo aukštesnį teisingos spalvos ir simbolio šaškių bokštą, neliečiant kitų šaškių. Laimi žaidėjas, pastatęs aukščiausią šaškių bokštą.

Pasiruošimas žaidimui

Išdėliokite šaškes ant stalo spavotais simboliais į viršų. Pasiruoškite abu kauliukus.

Žaidimo eiga

Kuris nors žaidėjas meta kauliukus. Pagal iškritusią spalvą ir simbolį, visi žaidėjai **vienu metu** puola rinkti šaškių su atitinkamos spalvos iškritusiu simboliu. Tai reikia padaryti kuo greičiau.



***Pavyzdžiui:** Iškrenta kauliukai su mėlyna spalva ir žaibo simboliu. Tai reiškia, kad žaidėjai turi ieškoti šaškių su mėlynu žaibo simboliu.*



Vienos rankos taisyklė!

Rinkti šaškes galima tik viena ranka. Šaškės yra magnetinės, tad tai padaryti nesunku, nes priglaudus, jos lengvai sulimpa viena su kita.

Šaškės renkamos tol, kol ant stalo yra bent viena reikiamo tipo šaškė. Po to kitas žaidėjas meta kauliukus ir žaidėjai toliau renka šaškes iš likusių, pagal naują iškritusių kauliukų kombinaciją.

Balta kauliuko siena

Abu kauliukai turi po vieną baltą sieną. Jei kuris nors kauliukas atsiverčia baltąja siena į viršų, žaidėjai šaškes renka tik pagal kito kauliuko nurodytą spalvą ar simbolį. T.y. jei balta siena atsivertė ant spalvų kauliuko, galite rinkti visų spalvų nurodytus simbolius. Jei balta siena atvirto simbolių kauliukas, galite rinkti visus nurodytos spalvos simbolius.



***Pavyzdžiui:** Jei atsivertė **dėlionės** simbolis ir **Balta** spalvų kauliuko siena, galite rinkti **visas šaškes**, turinčias **dėlionės** simbolį. Tai turite padaryti greičiau už kitus žaidėjus.*



Jei abu kauliukai atvirto balta siena į viršų

Dabar turite įjungti visus vidinius variklius. Nesvarbu nei spalva, nei simbolis, tad kuo greičiau rinkite **visas** šaškes! Tik būkite atsargūs – nepamirškite, kad šaškes rinkti galima tik viena ranka.

Jei paėmėte netinkamą šaškę?

Savaime suprantama, kad per visą šį skubėjimą, gali nutikti taip, kad paėmėte netinkamą šaškę. Tokiu atveju, turite grąžinti ją ant stalo, ir kaip baudos tašką papildomai padėti vieną iš savo turimų

šaškių. Jei žaidėjas neturi jau surinktų šaškių, jis tiesiog grąžina paimtą netinkamą šaškę į žaidimą.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai ant stalo nebelieka nei vienos šaškės. Kitu atveju, žaidimas baigiasi, jei ant stalo lieka tik viena šaškė ir visi žaidėjau jau yra ridenę kauliukus bent po vieną kartą. Tuomet lyginami žaidėjų surinktų šaškių bokštai. Žaidėjas, surinkęs daugiausiai šaškių, laimi. O kadangi žaidimas labai greitas ir trumpas, iškart galite žaisti iš naujo.



Apsilankykite „Brain Games“ Interneto puslapyje — www.protozaidimai.lt. Ten jūs rasite papildomą informaciją apie šį žaidimą, taip pat forume susipažinsite su kitais žaidėjais.

Jei iškils koks klausimas dėl žaidimo taisyklių, į kurį knygelėje nerasite atsakymo, rašykite „Brain Games“ Gudragalviui adresu gudragalvis@protozaidimai.lt!

Kiekvienam žaidimui, kurį išleidžia „Brain Games“, galioja amžina garantija. Jei pametėte ar sugadinote kurią nors žaidimo detalę ir ją reikia pakeisti, susisiekite su mumis.

SIA Brain Games
Adresas: Atlasa 10, LV-1026,
Ryga, Latvijos Respublika

Telefonas: 52030868
E-paštas:
info@protozaidimai.lt



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach

© Brain Games, 2012