

DRAGO-TUKU

Claude Weber



DRAGO-TUKU saloje nuo senų senovės gyveno drakonai. Salos gyventojai nuo drakonų slėpdavosi ant jūros kranto stovinčioje pilyje. Tačiau vieną dieną didžiulė audra sugriovė pilį ir jos dalis išmėtė po visą salą. Gyventojai nusprendė surinkti saloje išbarstytas pilies dalis ir pilį atstatyti. Tačiau tai nėra taip paprasta, nes saloje pasirodo vis daugiau drakonų, kurie stoja žaidėjams skersai kelio...

Komandinis žaidimas. Vaikai padeda vienas kitam, kartu siekia bendro tikslo. Žaidimas skatina socialinį bendravimą, ugdo gebėjimą įvertinti sprendimus ir jų pasekmes.

Tikslas

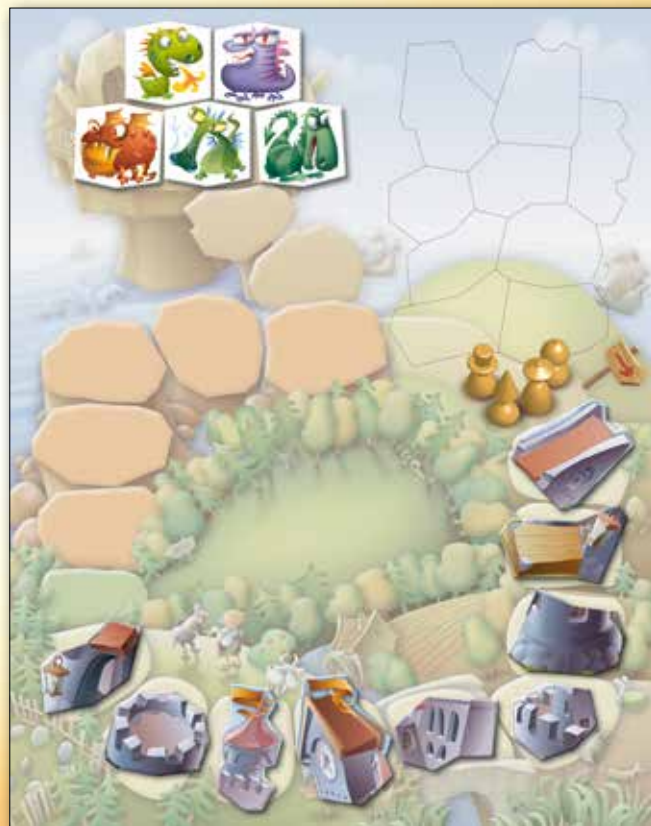
Visiems žaidėjams spėti pastatyti pilį ir prie jos susirinkti, kol drakonai nužtvėrė kelio – neužėmė visų penkių oranžinių laukelių. Jei ant lentos oranžinių laukelių išsirikuoja visi penki drakonai, jų įveikti nebegalima ir salos gyventojai pralaimi.

**2–4 žaidėjams nuo 5 metų
Žaidimo trukmė apie 20 min
Rinkinyje:**

žaidimo lenta (33,6 x 42,5 cm)
4 medinės žaidėjų figūrėlės
9 dalių pilies dėlionė
5 drakonų kortelės
1 medinis kauliukas
žaidimo taisyklės

Pasiruošimas žaidimui:

Visos pilies dalys sudedamos ant geltonų laukelių. Drakonai sustatomi ant uolos jūroje prie drakonų urvo. Kiekvienas žaidėjas pasirenka sau figūrėlę, kuria žais ir pastato ją priešais pirmąjį geltonos spalvos laukelį šalia pilies statybos vietos. Kelio rodyklė rodo žaidėjų judėjimo kryptį (žr. pavyzdį žemiau).



Žaidimas:

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Visi žaidėjai iš eilės ridena kauliuką ir paeina su savo figūrėlėmis rodyklėje nurodyta kryptimi tiek žingsnių, kiek parodo kauliukas. Žaidėjų kauliuko ridenimo eiliškumas ir figūrėlių judėjimo kryptis niekada nesikeičia.

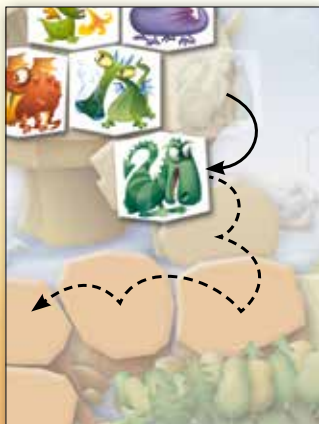


Jei žaidėjo figūrėlė sustojo laukelyje, kuriame padėta pilies dalis, jis gali tą pilies dalį pasiimti ir „neštis“, t.y. pasidėti ant stalo šalia savęs. Žaidėjas vienu metu gali „neštis“ tik vieną pilies dalį.

Kai apėjęs ratą žaidėjas pasiekia ant jūros kranto pažymėtą pilies statybos vietą (tikslus taškų skaičius nebūtinai), savo atsineštą pilies dalį deda (jei turi) ant pavaizduotos pilies kontūro. Jei dar ant tako guli nors viena nepaimta pilies dalis, žaidėjas, kai ateis jo eilė, iš naujo keliaus pargabenti likusių pilies dalių. Jeigu žaidėjui nepavyko paimti pilies dalies, tai kelią iki pilies statybos vietos jis turi nueiti tusciomis.



Jeigu žaidėjui metant kauliuką iškrenta drakono simbolis, tada žaidėjo figūrėlė stovi, o į priekį pajuda drakonas. Drakonas paeina vieną žingsnį nuo drakono uolos link žaidėjų kelio. Kaskart iškritus drakono simboliui šis drakonas žingsnis po žingsnio eina oranžiniais laukeliais prieš žaidėjų judėjimo kryptį tol, kol pasiekia paskutinį oranžinį laukelį (prie žaliao laukelio). Toliau, vėl iškritus drakono atvaizdui, pajuda antras drakonas, kuris po laukelį



žingsniuoja pirmyn, kol pasiekia priešpaskutinį oranžinį drakono laukelį. Tada pajuda trečias drakonas, ketvirtas ir pagaliau penktas. Žaidėjams darosi vis sunkiau praeiti pro drakonus ir pasiekti jūros krantą, kur statoma pilis.

Susidūrę su drakonu žaidėjai gelbėjasi slėpdamies užkerėtame miške. Jei žaidėjo figūrėlė pataiko atsistoti ant laukelio, ant kurio jau stovi drakonas, arba drakonas užlipa ant laukelio, kuriame yra žaidėjo figūrėlė, žaidėjas turi slėptis nuo drakono – žaidėjo figūrėlė statoma miško aikštelėje.



Kad rastum kelią iš miško, reikia sėkmės arba draugų pagalbos. Atsidūrę miške, žaidėjai ir toliau meta kauliuką, tačiau išeiti iš užburto miško gali tik tuomet, kai metant kauliuką iškrinta sėkmės simbolis. Tada figūrėlė pastatoma žaidimo kelyje ant žaliao laukelio priešais oranžinius drakonų laukelius.

Žaidėjai gali padėti vienas kitam. Iškritus sėkmės simboliui, žaidėjas gali pasirinktinai praeiti 1, 2, 3, 4 ar net 5 žingsnius, arba išsivaduoti iš miško, arba atiduodamas savo sėkmės ėjimą gelbėti draugą, jei nusprendžia, kad draugui pagalbos reikia labiau. Tokiu atveju draugas pasinaudoja viena iš galimų sėkmės simbolių teikiamų galių. Nepamirškite, kad kauliukų ridenimo tvarka nesikeičia.



Ilustravo Gediminas Akelaitis