

Autorius THILO HUTZLER

Ei, vaikai! Šiandien jūs su draugais važiuosite didžiuoju garvežiu. Imam lokomotyvus ir leidžiamės į nuotykius...

2–5 žaidėjams nuo 4 metų
Trukmė 10–15 min.

Rinkinyje yra:

- 3 lokomotyvai
- 30 vagonų
- 2 spalvoti kauliukai
- 1 lokomotyvo kauliukas
- 3 „Stop“ signalai
- taisyklės

TOOTOO CATCH

PASIRENGIMAS ŽAIDIMUI

- 1.** Padėkite 3 garinius lokomotyvus taip, kad prie jų būtų vietos prijungti vagonus. **Vagonus užverstus padėkite krūvelėje šalia.**



Uždėkite stovelius **STOP signalams** ir pastatykite šalia užverstų vagonų.



- 2.** Atverskite keturis vagonus ir prikabinkite prie lokomotyvų. **Vagonai yra trijų rūšių. Atkreipkite dėmesį, kad prie lokomotyvo galima prikabinti tik tos pačios rūšies vagonus.** Vagonų spalvos dabar neturi reikšmės.



- 3.** Visiems pasiekiamoje vietoje padėkite du spalvotus kauliukus ir vieną didesnį lokomotyvo kauliuką.



ŽAIDIMO EIGA

Žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi. Atėjus eilei žaidėjas ridena abu spalvotus kauliukus:



• Jeigu išrideni **dvi spalvas**, visi žaidėjai ieško tų spalvų vagonėlių viename traukinyje.



• Jeigu išrideni **spalvą ir vagonėlį**, svarbu yra tik spalva – pakanka rasti nors vieną tos spalvos vagoną.



• Jeigu išrideni **du vagonėlius**, tinka bet kuris traukinukas (spalva) – greičiau griebk lokomotyvo kauliuką!

Kas pirmas atranda išridentą spalvų/vagonų kombinaciją, tas čiumpa lokomotyvo kauliuką. Ne traukinuką!



Pastaba. Jeigu žaidėjo išridentų kauliukų spalvų nėra nei viename traukinuke, jis turi iš užverstų vagonų krūvelės padėti vieną naują vagoną prie tos pačios rūšies lokomotyvo. Žaidėjo ėjimas baigtas.

Pirmasis pačiupęs kauliuką gali jį ridenti **du kartus**. Jeigu išrideni lokomotyvą, gali su tuo traukinuku, kuriame yra reikiamų spalvų vagonai, važiuoti link savęs. Jeigu išridenta spalvų kombinacija pasikartoja keliuose traukinukuose, gali pasirinkti vieną iš jų. **Vagonus pasilieki sau, o lokomotyvą turi gražinti atgal.**

Jeigu **du kartus** ridendamas kauliuką lokomotyvo neišrideni, **perduodi kauliuką žaidėjui iš kairės**. Jis kauliuką ridena **vieną kartą**. Jei jis išridena lokomotyvą, gali pasiimti traukinio vagonus, jei ne – perduoda kauliuką kaimynui iš kairės, ir t. t. Lokomotyvo kauliukas ridenamas tol, kol kuris nors žaidėjas išridena lokomotyvą ir gauna traukinio vagonus.

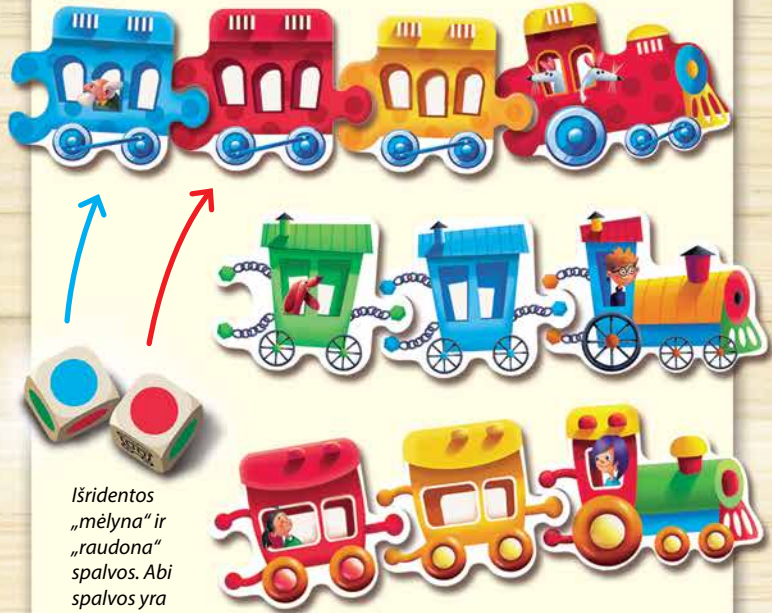
Tas žaidėjas, kuris pasiėmė sau traukinuko vagonus, turi paėmęs iš užverstos krūvelės papildyti traukinikus vagonais. Iš viso prie lokomotyvų turi būti ne mažiau kaip 4 vagonai. Jeigu prie lokomotyvų jau yra daugiau kaip 4 vagonai, jų papildyti nereikia.

STOP SIGNALAS



Jei žaidėjas pačiupo lokomotyvo kauliuką, nors nėra išdėliotos tinkamos spalvų kombinacijos (ir tai kuris nors žaidėjas pastebi), jis turi pasiimti STOP signalą. Jis praleidžia vieną ėjimą, taip pat neturi teisės ridenti ir kauliuko.

Pavyzdys:



Išridentos „mėlyna“ ir „raudona“ spalvos. Abi spalvos yra pirmame traukinyje.

Žaidėjas, pirmasis pastebėjęs reikiamų spalvų vagonus, tuoj pat čiumpa lokomotyvo kauliuką ir gali jį ridenti du kartus.



ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai bent vienas žaidėjas prieš save išsidėlioja 10 vagonėlių.

Žaidimas taip pat baigiamas, kai nebelieka vagonų atsargų. Laimi žaidėjas, surinkęs jų daugiausia.

Jei keli žaidėjai vagonų surinko po lygiai, laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis paėmė vagonus.

LOGISTM

www.logis.lt