



TRICKY STREET

Autorius: FELIX BEUKEMANN
Dizainas: GEDIMINAS AKELAITIS

Miestas tarsi džunglės – automobiliai, šviesoforai, kelio remontai. O pašto automobiliai pilni siuntų. Kaip prasibrauti per miestą ir pirmam pristatyti visas siuntas?

Linksmas ir įvykių kupinas žaidimas, kuris:

- supažindina su pirmaisiais skaičiais ir kelio ženklais;
- moko priimti pirmuosius taktinius sprendimus;
- o lenktynės ir siuntų pristatymas suteikia daug džiaugsmo.

Nuo 5 metų 2–4 žaidėjai. Trukmė 15 min.

TURINYS

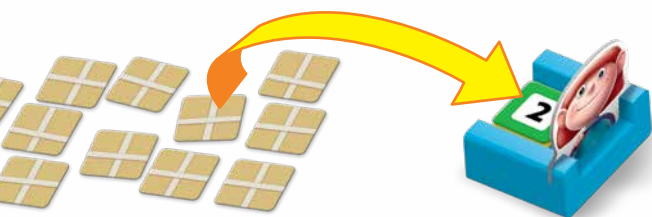
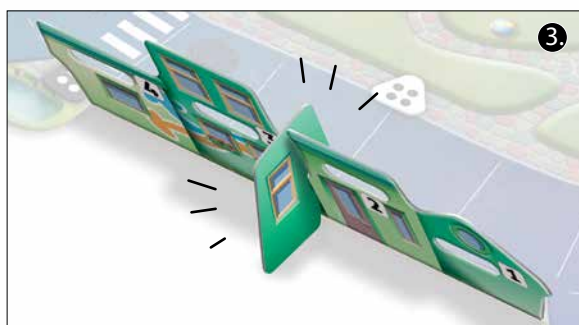
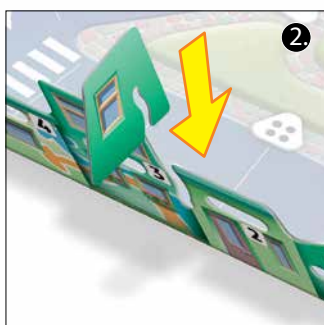
- 1 žaidimo lenta,
- 4 pašto automobiliai,
- 16 siuntų kortelių,
- 1 šviesoforas,
- 1 ženklas „Kelio darbai“,
- 1 šviesoforo kauliukas (juodas),
- 1 „Kelio darbai“ kauliukas (baltas),
- taisyklės

Žaidimo tikslas

Kuo greičiau pristatyti visas savo siuntas.

Pasiruošimas žaidimui

Žaidimo lentą padėkite stalo viduryje taip, kad visi žaidėjai pasiektų. Pastatykite namus, esančius lentos kraštuose (atlenkite ir užfiksuokite, žr. pavyzdį).



Šalia lentos išdėliokite užverstas išmaišytas siuntų korteles.

Pasirinkite po vieną automobilį. Tada visi paimkite po vieną siuntų kortelę ir atversta padėkite į savo automobilį. Paimkite po kitą kortelę ir dėkite ant jau esamos. Kortelių eilės tvarkos keisti negalima. Jei žaidžia 4 žaidėjai, kiekvienas paima po 4 korteles. Jei 3 žaidėjai – po 5 korteles (1 lieka ant stalo).

Automobilį pastatykite į vieną iš keturių automobilio aikštelių lentoje, pažymėtų raide „P“.



Dabar ridenkite abu kauliukus, kol iškris taškai nuo 1 iki 4. Šviesoforas ir ženklas „Kelio darbai“ pastatomi į vietas lentoje, kurias nurodo kauliukai. Jei išrieda simbolis, kauliuką reikia ridenti dar kartą.

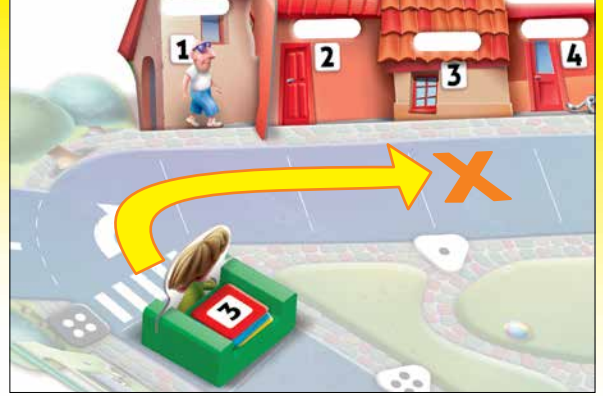
Kaip žaisti

Išrinkite pirmą žaidėją. Pvz.: gali būti tas, kuris neseniai gavo siuntą. Toliau bus žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidėjas, kurio eilė, pasitikrina, kokių adresu turi būti pristatyta siuntą (viršutinė siuntos kortelė). Adresą nurodo spalva ir namo numeris.

Pasižiūrėję, kur reikia nuvažiuoti ir kokios kliūtys yra kelyje, pasirinkite, ar:

- ridenti abu kauliukus;
- ridenti tik šviesoforo arba „Kelio darbai“ kauliuką;
- neridenti kauliukų.



Pvz.: siuntą su raudonu skaičiumi 3 turi būti pristatyta į raudoną namą Nr. 3.



Pvz.: jei ridentė šviesoforo kauliuką ir išridenote 3 taškus – šviesoforą pastatykite ten, kur pavaizduotas juodas kauliukas su 3 taškais.

Jei ridentė šviesoforo kauliuką ir išridenote:



taškus – šviesoforą pastatykite į tokių taškų skaičiumi paženklintą jam skirtą vietą (juodos spalvos). Jei taškų skaičius ir šviesoforo vieta sutampa, jo judinti nereikia;

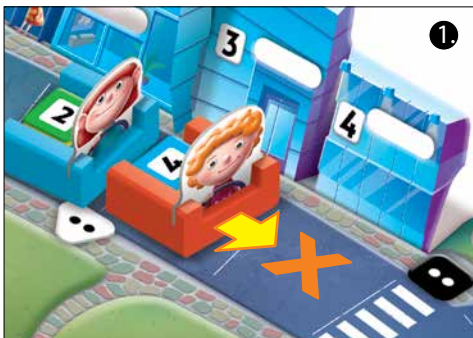


šviesoforo simbolį – galite laisvai rinktis, į kurią šviesoforo vietą (juodos spalvos) jį pastatyti.



Jei ridentė „Kelio darbai“ kauliuką – galioja tokios pačios taisyklės, tik ženklas statomas į jam skirtas vietas (baltos spalvos).

Dabar važiuokite savo automobiliu gatve, rodyklių nurodyta kryptimi (vienpusis eismas) prie to namo (adreso), į kurį turite pristatyti siuntą. Jei kelyje pasitaiko kitų automobilių juos aplenkite (perkelkite savo automobilį). Viename laukelyje gali stovėti tik vienas automobilis. Jei pavyko atvažiuoti prie reikiamo namo pristatykite siuntą – išimkite iš automobilio ir įmeskite į pašto dėžutę. Automobilis lieka tame laukelyje iki kito ėjimo.



Važiuojant reikia laikytis eismo taisyklių. Jei kelyje pasitaikė raudonas šviesoforas ar ženklas „Kelio darbai“, privalote sustoti prie jo. Toliau važiuoti galėsite tik kai bus patraukta kliūtis.

Dabar kito žaidėjo eilė.

Pastaba: siuntą galite pristatyti tik sustoję tiesiai prie reikiamo namo. Jei tame laukelyje stovi kitas automobilis, turite laukti, kol jis nuvažiuos.



Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas kai vienas iš žaidėjų pristato savo paskutinę siuntą. Šis žaidėjas laimi žaidimą.

