



# SWEET SHADE



Autorius **DMITRIJUS BABICIUS**

ilustravo **GEDIMINAS AKELAITIS**

2–6 žaidėjams nuo 5+ metų.

Trukmė apie 10 min.

**Stalo žaidimas, kuriam reikia pastabumo ir sėkmės. Yra ir truputį rizikos.**

**Ponaitis Vampyras paslėpė visus saldinius. Žaidėjai jų ieško. Suradęs tinkamą saldainį paeina žingsnį taku. Kiekvienas stengiasi būti pirmas.**

**Būkite atidūs – saugokitės juodo katino!**

RINKINYJE

- 1 3D Vampyras
- 3 žaidimo takai
- 6 figūrėlės
- 6 kortelės
- 24 žetonai
- 4 kauliukai
- taisyklės

## Pasiruošimas

Išimkite iš dėžės visas detales. Stalo viduryje sudėkite 3-jų dalių žaidimo taką. Jei žais 2–3 žaidėjai, taką surinkite ta puse, kurioje mažiau laukelių. Jei žais 4–6 žaidėjai, naudokite kitą tako pusę, kurioje daugiau laukelių.

Visus užverstus žetonus padėkite šalia surinkto tako. Greta padėkite atidarytą dėžę ir į ją sudėkite visus 4 kauliukus. Žaisdami kauliukus ridenkite dėžėje – nereikės jų ieškoti po stalą.

Iš dviejų dalių surinkite ponaitį Vampyrą ir pastatykite jį šalia dėžės.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo personažą – kortelę ir figūrėlę. Atverstą kortelę (su baltu fonu) pasideda priešais save. Kortelė baltu fonu rodo kad žaidėjas turi dar vieną "gyvybę" (galimybę). Figūrėlę pastato prie tako pradžios. *Žr. pvz.*

## Tikslas

Žaidimo tikslas yra **pirmam nukeliauti iki paskutinio tako laukelio**. Arba likti vieninteliu neiškritusiu žaidėju.



# Žaidimo eiga

Žaidimą pradeda vyriausias žaidėjas. Toliau iš eilės žaidžia kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę. **Žaidėjas atlieka du veiksmus:**

1. Kauliukų ridenimas
2. Ėjimas taku

**1. Kauliukų ridenimas.** Žaidėjas pats nusprendžia kiek kauliukų (1–4) ridens. Daugiau kauliukų – daugiau saldainių. Tačiau ir rizika didesnė. **Žaidėjas tikrina tik tuos kauliukus, kuriuos jis ridena.**

*Pastabos: Vienas kauliukas yra be juodo katino simbolio. Jei Vampyrui už nugaros yra padėtų kauliukų, žaidėjas jų neridena. Ridenti galima tik likusius kauliukus.*

## Kauliukų reikšmės:



**Juodas katinas.** Kauliukus su išridentu juodo katino simboliu iš karto reikia padėti Vampyrui už nugaros. **Pas Vampyrą padėjęs trečią kauliuką žaidėjas praranda „gyvybę“.** Vampyras pakelia galvą pažiūrėti kuriam žaidėjui nepsisėkė. Žr. 1 pvz. Tikrinam, ar šis žaidėjas turi papildomą „gyvybę“ (antrą šansą)?

- Jei žaidėjo peronažo kortelė dar su baltu fonu, jis ją apverčia (gauna antrą galimybę). Žr. 2 pvz. Jis paima iš Vampyro visus kauliukus ir perduoda kitam žaidėjui iš eilės. Ėjimas baigtas – jo figūrėlė nejuda, žetonų negauna.
- Jei žaidėjo peronažo kortelė yra su tamsiu fonu – jis iškrenta iš žaidimo. Jo figūrėlė pašalinama nuo žaidimo tako. Jei dar liko daugiau nei vienas žaidėjas, jie žaidžia toliau. Žaidėjas, kurio eilė žaisti, paima iš Vampyro visus kauliukus ir tęsia žaidimą.



**Šikšnosparnio žetonas.** Žaidėjas paima iš žetonų krūvelės tiek žetonų, kiek išrideno žetono simbolių. Žaidėjas žetonus atverčia ir padeda priešais save ant stalo. Žr. 3 pvz.



**Saldainis.** Saldainiai yra keturių rūšių. Kiekvienas išridentas saldainis yra galimybė eiti taku.

**2. Ėjimas taku.** Žaidėjas tikrina ar tarp išridentų kauliukų ir jo turimų žetonų yra saldainių, kurie atitinka **artimiausius laisvus tako laukelius**. Jei saldainiai sutampa, žaidėjas paeina atitinkamą laukelių skaičių. Vienas kauliuko arba vieno žetono saldainio simbolis – vienas tako žingsnis. Jei pakeliui yra užimtų laukelių, žaidėjas juos peršoka. Laisvų laukelių peršokti negalima. Žr. 4 pvz. Panaudotus ėjimui žetonus žaidėjas iš karto meta į panaudotų žetonų krūvelę.

Toliau eilė kitam žaidėjui.

# Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai nors vienas **žaidėjas pasiekia paskutinį tako laukelį**. Tas žaidėjas laimi žaidimą.

Žaidimas stabdomas, **jei lieka tik vienas žaidėjas**. Jis skelbiamas nugalėtoju.



Pvz. 1



Pvz. 2



**Mėlynas žaidėjas pirmą kartą pažadino ponaitį Vampyrą.** Jis apverčia savo peronažo kortelę ir grąžina į žaidimą visus kauliukus.

Pvz. 3



**Žaidėjas išrideno du žetono simbolius.** Jis paima du žetonus ir atverstus pasideda priešais save.

Pvz. 4



**Geltonas žaidėjas eina du žingsnius.** Pirmam žingsniui tinka kauliuko saldainis. Antrą žingsnį (peršoka užimtą laukelį) eina naudodamas tinkamą žetoną.