

ISTORIJA APIE ŽAIDIMĄ:

**Ei, vaikai! Šiandien jūs su draugais
važiuosite didžiuoju garvėžiuku.
Imam lokomotyvus ir nuotykiškai prasidės...**

PASIRENGIMAS ŽAIDIMUI:

Padėkite 3 garinius lokomotyvus taip, kad prie jų būtų vietos prijungti vagonus. Likusius vagonus užverstus padėkite krūvelėje šalia.

Uždėkite stovelius stop signalams ir pastatykite šalia užverstų vagonų.

Atverskite keturis vagonus ir „prikabinkite“ prie lokomotyvų.

Jų žaidime yra trys rūšys:

TOO TOO CATCH

Turinys:

3 lokomotyvai
30 vagonai
2 spalvoti kauliukai
1 lokomotyvo kauliukas
3 Stop-signalai
Taisyklės

Autorius:

THILO HUTZLER

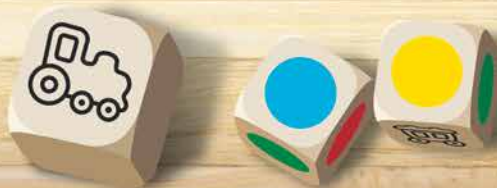
**4+, 2–5 žaidėjams,
10-15 min.**



Atkreipkite dėmesį, kad prie kiekvieno lokomotyvo galima prikabinti tik tos pačios rūšies vagonus.

Vagonų spalvos dabar neturi reikšmės.

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



ŽAIDIMO EIGA:

Jeigu atėjo tavo eilė, vieną kartą **rideni abu spalvotus kauliukus**. Jei abi išridentos spalvos yra **viename traukinyje**, pašėlęs važiavimas prasideda

Kas pirmas pastebi išridentą spalvų kombinaciją, **pačiumpa lokomotyvo kauliuką ir gali jį ridenti du kartus**. Jeigu išrideni lokomotyvą gali su traukinuku ir visais jo vagonais važiuoti prie savęs. Jeigu tavo išridenta spalvų kombinacija tinka keliems traukinukams, tu gali pasirinkti vieną iš jų. **Vagonus pasilieki, o lokomotyvas grįžta į savo vietą.**

Jeigu du kartus ridenant kauliuką, lokomotyvo neišrideni, perduodi kauliuką žaidėjui iš kairės. Jis kauliuką ridena **vieną kartą** ir jei 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...

Dėmesio: Kiekvienas žaidėjas, kuris savo ėjimo gale negali pasiimti traukinuko vagonų sau, iš atsargų padeda vieną naują vagoną prie tos pačios rūšies lokomotyvo.

Jeigu žaidėjas pasiėmė traukinuko vagonus sau, **papildo traukinukus vagonais taip, kad prie lokomotyvų vėl būtų ne mažiau kaip 4 vagonai. Jeigu prie lokomotyvų jau yra daugiau kaip 4 vagonai, papildymo po šiuo atveju nereikia.**

STOP SIGNALAS

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

SPALVOTŲ KAULIUKŲ RIDENIMAS:

- Jeigu išrideni dvi tas pačias ar skirtingas spalvas, ieškai tų spalvų vagonėlių tame pačiame traukinyje.
- Jeigu išrideni vagonėlį, atsižvelgiama tik į kito kauliuko spalvą – pakanka, jei ši spalva yra viename traukinyje.
- Jeigu tu išrideni **du vagonėlius**, gali išsirinkti vieną bet kurį traukinuką.

Pavyzdys:



Išridinama „mėlyna“ ir „raudona“ spalvos. Abi spalvos yra viršutiniame traukinuke.

Žaidėjas, pirmasis atpažinęs spalvų kombinaciją, tuojau pat pačiumpa lokomotyvo kauliuką ir gali jį ridenti du kartus.

ŽAIDIMO PABAIGA:

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

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

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