

# ABECĖLĖ TAU IR MAN

## Taisyklės

### ŽAIDĖJAI

Žaidimas skirtas vaikams nuo 4 metų ir vyresniems. Smagiausia žaisti keturiese. Bet galima trise, dviese ar net vienam.

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidimo lenta dedama ant stalo. Žaidėjai pasiima vienos spalvos dvi figūrėles ir pastato jas ant žalių laukelių priešais akmenukų takus. Raidžių kortelės išmaišomos ir užversotos kaladėje (bankas) padedamos ant stalo taip, kad kiekvienas žaidėjas galėtų pasiekti.

Prieš pradėdant žaidimą galima iš kortelių kaladės išimti raides, kuriomis prasidedančius žodžius būtų sunku sugalvoti (mažesniems).

### ŽAIDIMO TIKSLAS

Surinkti kiek galima daugiau raidžių kortelių. Rinkdamas korteles žaidėjas keliauja abiem figūrėlėmis akmenuotu taku į lentos centre eantį baltą laukelį.

### ŽAIDIMO EIGA

Pradeda jauniausias žaidėjas.

Atverčia viršutinę raidžių kortelę taip, kad visi matytų kokia raidė pavaizduota. Tada renkasi vieną iš dviejų artimiausių akmenėlių, ant kurio statys figūrėlę. Priklausomai nuo pasirinkto akmenuko spalvos turi pasakyti **daiktą**, **gyvūną**, **augalą** arba **vardą** kuris prasidėtų kortelėje pavaizduota raide.

Akmenukų spalvos ir reikšmės:



Violetinė spalva – **daiktas**



Mėlyna spalva – **augalas/vaisius**



Oranžinė spalva – **gyvūnas**



Balta spalva – **vardas**



## PAVYZDYS

Žaidėjas atverčia kortelę rurioje pavaizduota raidė **A**. Viena žaidėjo figūrėlė stovi priešais violetinį akmenėlį, o kita priešais oranžinį. Žaidėjas gali rinktis:

- Jeigu nori eiti su savo figūrėle ant **violetinio** akmenėlio, jis turi pasakyti **daiktą**, kuris prasideda raide A. Pavyzdžiui, jis sako, **aitvaras!** Tuomet jis eina su savo figūrėle kairėje ant violetinio akmenėlio (geltona rodyklė). Raidės kortelę, ant kurios nupiešta raidė A, jis pasiima. Eilė kitam žaidėjui iš kairės.
- Jeigu nežino daikto iš A raidės arba nenori, jis gali eiti kita figūrėle ant **oranžinio** akmenėlio, jei jis pasako **gyvūną** iš A raidės. Jis sako, pavyzdžiui, **antis!** Raidės kortelę, ant kurios nupiešta raidė A, jis pasiima. Eilė kitam žaidėjui iš kairės.
- Jeigu žaidėjas trumpai pagalvojęs nesugalvoja jokio reikiamo žodžio, tuomet jis kortelę užverčia ir deda į raidžių kortelių kaladės apačią. Lieka stovėti ir kortelės negauna. Eilė kitam žaidėjui.



## SVARBU

Figūrėlės gali eiti tikiai tiesiai akmenukų taku link lentos centro. Negali eiti įstrižai, į šoną ar atgal.

Kiekvienas žaidėjas kaskart gali eiti tik su viena kuria nori savo figūrėle.

Žodžių, kurie pasakomi, negalima kartoti. Susitarus galima sakyti ir kitomis kalbomis.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Kai tik vienas kuris žaidėjas su savo abiem figūrėlėmis atsistoja viduryje žaidimo lentos baltame laukelyje, kelionė baigiasi visiems žaidėjams.

**Mažesniems:** kiekvienas žaidėjas skaičiuoja kiek kortelių surinko. Laimi daugiausiai kortelių surinkęs.

**Vyresniems:** žaidėjai iš savo surinktų raidžių kortelių bando sudėti žodį. Laimi tas, kuris sudeda ilgiausią žodį.

