



Spalvos aplink mane



Žaidimo tikslas

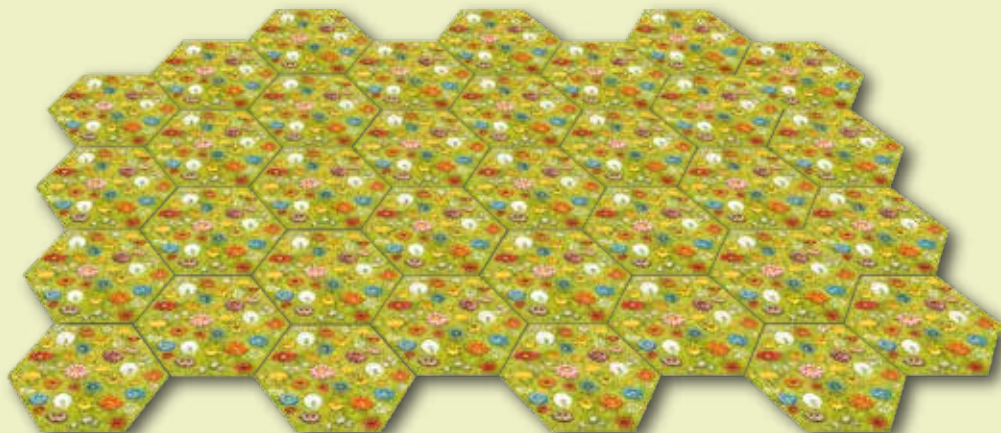
Ieškoti ir surasti kuo daugiau pasislėpusių daiktų, gyvūnų ir augalų ar vaisių, kurių spalvos sutampa su ant šešiakampių kortelių pavaizduotų drugelių spalvomis.

Pasiruošimas žaidimui

Žaidimo pradžioje keturkampės kortelės su daiktų, gyvūnų ir augalų ar vaisių paveikslėliais sumaišomos ir sudedamos ant stalo nespalvotąja puse į viršų.



Jauniausias žaidėjas sumaišo šešiakampes spalvotų drugelių korteles ir sudeda iš jų pievą. Jis pasako, kuris žaidėjas pradės žaidimą. Toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.



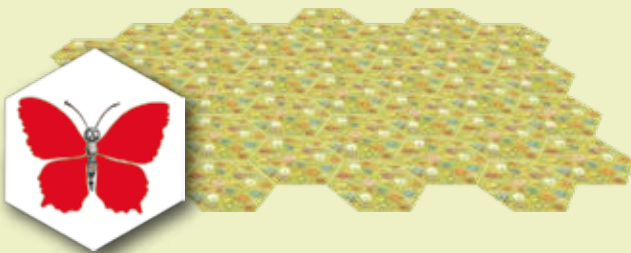
Žaidimo eiga

Pirmas žaidėjas ima kortelę iš pievos, atverčia ją ir visiems parodo kitoje pusėje esantį drugelį. Jis ieško tarp keturkampių nespaltvotų kortelių tokios kortelės, kurioje pavaizduotas daiktas, gyvūnas, augalas ar vaisius būna tokios spalvos kaip jo turimo drugelio sparnelių spalva. Išsirinkęs paima kortelę su pavaizduotu daiktu ir apverčia ją.

Jei drugelio spalvos sutampa su ant keturkampės kortelės pavaizduoto daikto, gyvūno, augalo ar vaisiaus spalvomis, keturkampę kortelę žaidėjas pasiima sau. Pievos kortelę su drugeliu dedama į žaidimo dėžę.

Pavyzdžiui:

žaidėjas paima iš pievos kortelę, kurios kitoje pusėje pavaizduotas drugelis yra raudonos spalvos. Dabar jis ieško tarp keturkampių nespaltvotų kortelių tokios kortelės, kurioje pavaizduotas daiktas paprastai būna raudonas, ir išsirenka kortelę, ant kurios nupiešta vyšnia. Jis atverčia ją ir mato, kad vyšnia yra raudona. Taigi drugelio sparnų spalva sutampa su pavaizduoto vaisiaus spalva. Šią keturkampę kortelę žaidėjas pasiima sau, o pievos kortelę deda į žaidimo dėžę.



Jei drugelio sparnelių spalvos nesutampa su ant išsirinktos keturkampės kortelės pavaizduoto daikto spalvomis, tai žaidėjas užverčia keturkampę kortelę ir vėl sumaišo su kitomis, esančiomis ant stalo, o pievos kortelę deda į žaidimo dėžę.



Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai ant stalo nebelieka pievos kortelių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai keturkampių kortelių su paveikslėliais.

Jei žaidžia vyresni vaikai, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Taškai skaičiuojami taip: už kiekvieną teisingai paimtą kortelę žaidėjas gauna tašką, o nepaimtų nuo stalo kortelių spalvos taškus dvigubina ar trigubina. Pavyzdžiui, jei ant stalo liko gulėti 1 geltonas ir du raudoni paveikslėliai, tai skaičiuojant taškus už surinktas korteles su geltonos spalvos daiktais žaidėjas gauna po 2 taškus, už raudonos spalvos – po 3 taškus, o už visas kitas – po 1 tašką.

