

3-ias turnyras

Ant stalo dedamos 3 atverstos kovos kortelės (iš kairės į dešinę).

Dabar viena po kitos vyksta trys kovos. Kiekvienas žaidėjas privalo gerai apmąstyti iš karto trijų kovų eigą ir nuspręsti, kaip kuo tikslingiau paskirstyti savo turimas kortas visoms trimis kovoms. Tik pasibaigus trečiajai kovai, žaidėjai gali iš „banko“ pasiimti trūkstamas kortas!

Patarimas. Kovos kortelės, kuriomis jau nežaidžiate, užverskite, taip geriau matysite, kuris turnyras vyksta šiuo metu.

4-as turnyras

Ketvirtame ir paskutiniame turnyre ant stalo dedamos 4 atverstos kovos kortelės (iš kairės į dešinę).

Dabar reikia apmąstyti iš karto keturių kovų eigą ir nuspręsti, kaip kuo tikslingiau paskirstyti savo turimas kortas visoms keturioms kovoms, kad pavyktų surinkti kuo daugiau taškų. Kaip ir anksčiau, visos kovos žaidžiamos viena po kitos.

Patarimas.

Susirūšiuokite savo kortas iš kairės į dešinę taip, kaip ketinate jomis žaisti. Bet nepamirškite: jūs NEPRIVALOTE visuomet dalyvauti visuose turnyruose, kartais kovą geriau praleisti, kad kitame turnyre galėtumėte kovoti stipresnėmis kortomis (žaisti trimis kortomis iš karto, viename turnyre, yra efektyviau, nei po vieną – trijuose turnyruose).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai įvyksta visi 4 turnyrai. Tada visi žaidėjai skaičiuoja taškus (iš „asmeninio banko“), pelnytus per visas 10 kovų.

VERTINIMAS

Skaičiuojami tik riterių kortų taškai: 2, 4, 6, 8.



Jėgos kortos neskaičiuojamos.



Vaikams, mokantiems skaičiuoti iki 100 ir daugiau, suskaičiuoti taškus nebus sudėtinga.

Patarimas jaunesniems: suskaičiuokite savo kortų taškus iki 20 ir sudėkite į atskiras krūveles.

Po to suskaičiuokite tas 20-ines krūveles ir prie jų pridėkite likusias kortas.

Vaikas, kuris surinko daugiausia riterių taškų, laimi.

TAISYKLIŲ KEITIMO GALIMYBĖS IR SUDĖTINGUMO LYGIS

Jeigu žaidėjas per neapsižiūrėjimą padeda kortą, kuri neatitinka kovos sąlygų, jis privalo šią kortą pasiimti atgal!

„Vargšas riteris“ gali būti žaidžiamas įvairiais sudėtingumo lygiais. Priklausomai nuo vaikų amžiaus ir jų žinių iš pradžių galima nenaudoti, pvz., „-“ ženklų pažymėtų jėgos kortų arba naudoti jėgos kortas tik su mažais skaičiais. Taip pat, kad vaikams būtų paprasčiau, pirmiausiai galima keletą kartų sužaisti tik 1-ą arba 2-ą turnyrus ir jau po to žaisti su 3 ir 4 atverstomis kovos kortelėmis.

...O dabar – sėkmės dalyvaujant didžiajame riterių turnyre!

VARGŠAS RITERIS

Volker Cullmann

Ilustravo Gediminas Akelaitis

„Vargšas riteris“ yra mokomasis kortų žaidimas 2–6 žaidėjams nuo 6 metų. Žaidžiant ugdomas gebėjimas susikaupti, planuoti ir skaičiuoti mintinai. Be to, vaikai mokosi atpažinti geometrines formas, spalvas, jų sąryšį ir visa tai kuo tikslingiau panaudoti žaidime.

Viduramžiais visi tikrai narsūs ir kilnūs riteriai dažnai vykdavo į svetimas šalis, į žygius. Tėvynėje tuomet likdavo tik keletas mažiau narsių ir iš dalies nusigyvenusių riterių, kitaip dar vadinamų „vargšais riteriais“. Jūs buvo galima atpažinti iš nenaujų ir ne itin prašmatnių šarvų, o jų herbuose nesipuikavo auksiniai liūtai ar išdidūs ereliai. Vargšų riterių šarvus puošė storos vištos, žaliosios varlės, mieguistos sraigės ar bailūs kiškučiai. Tačiau ir šie riteriai norėjo linksmintis, todėl visų miestelėnų džiaugsmui nuolat rengė turnyrus, tik jų taisyklės buvo šiek tiek kitokios...



RINKINYJE YRA:

104 didelės kortos

72 riterių kortos (18 x 4 įvairių rūšių)

26 jėgos kortos (6 x 4 vienos rūšies ir 2 drakonai)

6 kortos Riteris neatvyko!

24 mažos kovos kortos (6 x 4 įvairių rūšių)

Iš viso: 128 žaidimo kortos

Riterių kortos

Ant jų pavaizduoti riteriai. Nurodo, kokios formos ir spalvos skydą turi riteris, koks herbo gyvūnėlis pavaizduotas skyde ir kokio stiprumo riteris yra. **Skydo formos:** trikampis, keturkampis, šešiakampis ir apskritas.

Skydo spalvos: mėlyna, geltona, raudona, žalia.

Herbo gyvūnėliai: višta, varlė, kiškutis, sraigė.

Skaičiai 2, 4, 6 arba 8 ant riterio kortos rodo, koks stiprus šis riteris yra – kuo didesnis skaičius, tuo riteris stipresnis.





Jėgos kortos

Jos pažymėtos „+“ arba „-“ ženklų. Jėgos kortomis su „+“ ženklų, galima sustiprinti mūsų dalyvaujančius riterius (prie bendros sumos pridedamas jėgos kortoje nurodytas skaičius), o jėgos kortomis su „-“ ženklų – susilpninti priešininkus (iš kiekvieno priešininko nuo jo bendros sumos atimamas jėgos kortoje nurodytas skaičius).

Jeigu keletas žaidėjų padeda po kortą su „-“ ženklų, visada skaičiuojamas ir vertinamas tik tiesioginis santykis (skirtingų žaidėjų „-“ nesumuojami)!

Pavyzdys. Žaidėjas A padeda 12 taškų stiprumo riterius ir -3 jėgos kortą, žaidėjas B padeda 10 taškų stiprumo riterių kortas ir -4 jėgos kortą, o žaidėjas C deda 14 taškų stiprumo riterių kortas. A susilpnina B žaidėjo riterių kortas (10-3=7), o B susilpnina A žaidėjo riterių kortas (12-4=8), vadinasi, A surenka 8, o B – 7 taškus, taigi A žaidėjas yra stipresnis. Tada lyginame A ir C žaidėjus. C žaidėjui lieka 11 taškų (14-3=11), o A turi 12 taškų stiprumo riterius, todėl žaidėjas A ir yra šio turnyro laimėtojas.

Pastaba. Jėgos kortos vienos, be riterio kortų, žaisti negali!

Korta Riteris neatvyko!

Jeigu neturi riterio kortos, kuri atitiktų kovos kortelės (-ių) požymius arba nenori dalyvauti kovoje (pvz., ketini ją pasilaikyti vėlesnei kovai), dėk užverstą kortą Riteris neatvyko! Ši korta reiškia, kad kovoje nedalyvauji. Tačiau pasibaigus kovai, jei nori, gali kortą pasikeisti, pvz.: atiduoti silpną 2 taškų vertės riterį, o vietoj jos iš „banko“ paimi kitą naują kortą.



Kovos kortelės

Kiekviena kovos kortelė nurodo vieną arba du požymius, kuriuos turi atitikti riteris, kad galėtų dalyvauti kovoje. Svarbu! Riterio korta visada turi atitikti bent vieną iš dviejų kovos kortų požymių (kai kovos kortelė turi du požymius), pvz., privalo turėti arba mėlynos spalvos skydą, arba skydo forma turi būti trikampė.

Yra šie skirtingi požymiai:

- vėliavos spalva (= skydo spalva),
- skydo forma,
- ant skydo pavaizduoto herbo gyvūnelis.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas – per 4 turnyrus surinkti kuo daugiau taškų.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Riterių ir jėgos kortos gerai išmaišomos ir išdalijamos.

Pirmą kartą kortas dalija tas žaidėjas, kurio gimimo diena bus greičiausiai, po to – visi iš eilės. Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 kortas ir iš dėžutės – po 1 Riteris neatvyko! (žaidžiant dviem žaidėjams, kiekvienas gauna po 7 kortas ir po 1 Riteris neatvyko!, o žaidžiant šešiams – po 5 ir po 1 Riteris neatvyko!). Likusios riterių ir jėgos kortos sudaro „banką“. Jos užverčiamos ir padedamos stalo viduryje.

Pastaba. Jeigu išdalijus arba išdėjus kortas, žaidimo metu žaidėjas neturi nė vienos riterio kortos (tik jėgos kortas), visos jo kortos (išskyrus Riteris neatvyko!) pakeičiamos (turimos kortos padedamos į „banko“ apačią ir paimamos naujos).

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą sudaro 4 turnyrai.

Pirmame turnyre vyksta 1 kova, antrame – 2, trečiame – 3, o ketvirtame – 4 kovos. Iš viso vyksta 10 kovų (1 + 2 + 3 + 4 = 10), kurių metu kiekvienas žaidėjas stengiasi surinkti kuo daugiau taškų. Po visų dešimties kovų (keturių turnyrų) skaičiuojami taškai ir paskelbiamas laimėtojas.

1-as turnyras

Stalo viduryje visiems gerai matomoje vietoje padedama atversta 1 kovos kortelė. Tarp savo turimų kortų suraskite tas riterio kortas, kurios atitinka bent vieną iš kovos kortelėje pavaizduotų požymių. Šie riteriai gali dalyvauti kovoje. Jeigu turite nors vieną tokį riterį, galite prie jo pridėti dar vieną ar keletą turimų jėgos kortų ir taip jį sustiprinti.

Pavyzdys

Ant atverstos kovos kortelės pavaizduota žalia vėliava ir višta. Kovoje gali dalyvauti riteriai, turintys žalią skydą arba skydo herbe pavaizduotą vištą. Šioje kovoje dalyvaujančių riterių skydo forma nėra svarbu.



Visi žaidėjai savo „kovojančias“ kortas užverstas padeda ant stalo ir uždengia jas ranka taip, kad kiti nematytų, kiek kortų kiekvienas padėjo. Visiems žaidėjams padėjus savo kortas, jos atverčiamos. Kiekvienas sudeda savo riterių kortų taškus ir taškų sumą pasako garsiai. Šį pirmą turnyrą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų. Jis pasiima visų žaidėjų „kovojuosias“ kortas ir pasideda prie savęs („asmeninis bankas“), su šiomis kortomis daugiau nežaidžiama. Jų taškai bus skaičiuojami žaidimo pabaigoje. Jei du ar daugiau žaidėjų surenka vienodą taškų skaičių, laimi tas, kuriam šiai sumai gauti prireikė mažiau kortų. Jeigu sutampa ir šis skaičius, visi žaidėjai savo kortas pasideda į savo „asmeninį banką“.

Tie žaidėjai, kurie žaidė korta Riteris neatvyko!, pasiima ją atgal. Šia korta žaidėjas gali pasinaudoti bet kurioje kovoje, kai negali arba nenori kovoti.

1-as turnyras baigiamas. Pasibaigus pirmam turnyru visi žaidėjai iš „banko“ pasiima tiek kortų, kiek atidavė (pvz., jeigu ant stalo padėjote 3 kortas, pasiimate 3 naujas).

2-as turnyras

Ant stalo dedamos 2 atverstos kovos kortelės (iš kairės į dešinę).

Kiekvienas žaidėjas turi gerai apmąstyti, kurios riterių „+“ jėgos kortos dalyvaus pirmoje ir (arba) antroje kovoje (nes yra tokių riterių, kurie atitinka abiejų kovų kortelių požymius). Kiekviena kova žaidžiama taip pat kaip ir 1-ame turnyre. Vienintelis skirtumas – žaidėjai trūkstamas kortas iš „banko“ gali pasiimti tik po antros kovos.

Pavyzdys

Kovos kortelėse pavaizduota: šešiakampis skydas (1-a kova) – kovoje gali dalyvauti visi šešiakampį skydą turintys riteriai. Antroje kovos kortelėje (2-a kova) pavaizduotas keturkampis skydas ir sraigė – šioje kovoje dalyvauti gali visi riteriai, atitinkantys nors vieną iš šių požymių. Žalią skydą turintis riteris, kurio skaičius 8, gali dalyvauti arba pirmoje, arba antroje kovoje, nes jis atitinka abu požymius – reikia gerai apgalvoti, kurioje kovoje dalyvauti jam naudingiau.

