

PIŽAMA-DRAMA

Autorius Dirk Andreas Taube
Dailininkas Gediminas Akelaitis

3-5 žaidėjams nuo 6 metų
Yra variantas nuo 3 metų
Žaidimo trukmė – 15 min.



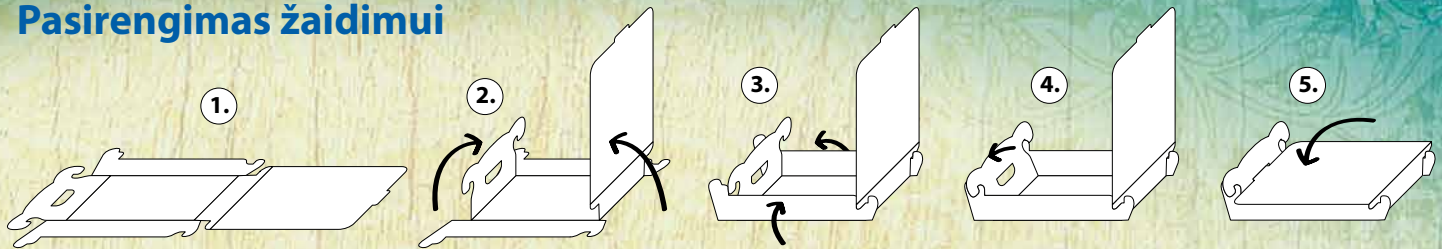
Karališkoji šeimyna vakare žaidžia pižamų žaidimą. Jie šokinėja po lovas ir kaitalioja naktinių rūbų spalvas. Bet, kai pasirodo pilies vaiduoklis, visi pasislepia po antklode. Stop! Kurioje lovoje karalius? Kur princesė? Kas buvo apsirengęs mėlynai?

Tai ypatingas pastabumo ir reakcijos žaidimas.

Žaidimo rinkinyje:

5 lovos, 1 antklodė,
50 kortų (5 x 8 = 40 personažų,
3 juokdariai ir 7 vaiduokliai),
36 auksinės monetos, 6 džiokerio
žetonai, taisyklės

Pasirengimas žaidimui



Stalo viduryje išrikiuojamos penkios lovos. Antklodė paduodama vyriausiam žaidėjui. Kortos kruopščiai išmaišomos ir užverstos padedamos krūvelė stalo viduryje taip, kad visi galėtų pasiekti. Šalia padedama užverstų auksinių monetų krūvelė (reversu). Kiekvienas žaidėjas gauna po džiokerio žetoną.

1 pav.



Žaidimas

Žaidimą pradeda žaidėjas, turintis antklodę. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

A. Naktinukų kaitaliojimas

Žaidėjai eilės tvarka iš kortų krūvelės ima vieną karališkosios šeimynos kortą, atverčia ir guldo į lovą ant tokio paties personažo (karaliaus korta visada dedama tik ant karaliaus, princesės – ant princesės ir t. t.). Jei tokio nėra – į laisvą lovą dešinėje pusėje (2 pav.).

Dėmesio: jeigu žaidimo pradžioje atverčiamas juokdarys arba vaiduoklis, korta įkišama į kortų krūvelę, o žaidėjas traukia naują kortą.

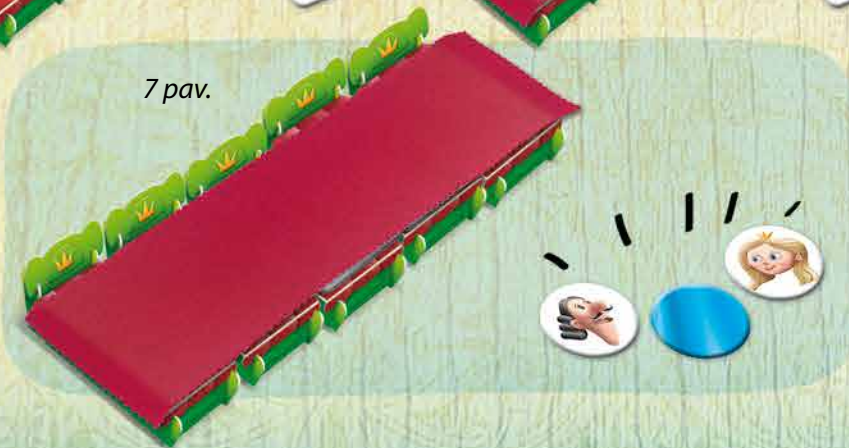
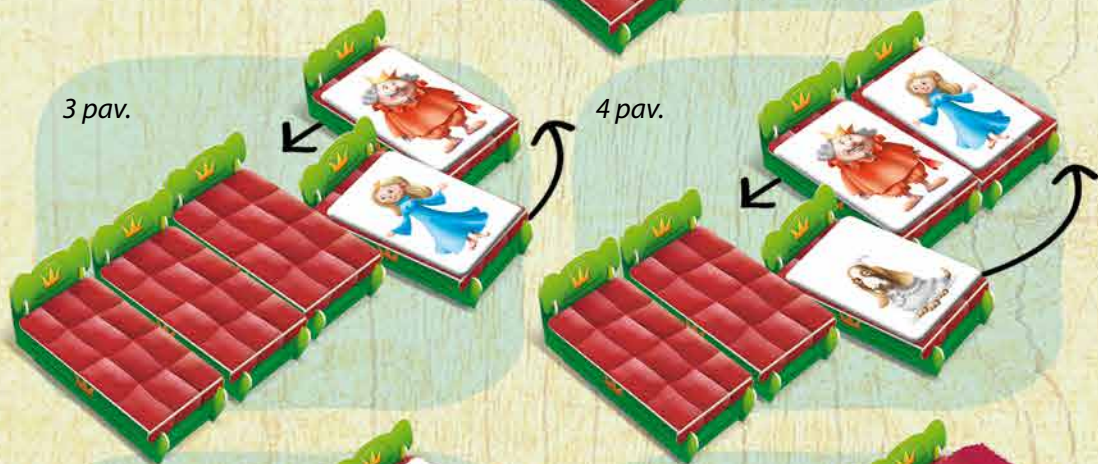
B. Lovų perstumdymas

Kai personažas paguldomas į lovą, ši lova visada išimama iš surikiuotų lovų eilės ir padedama dešinėje pusėje. Lovų eilė vėl suglaudžiama, kad lovos būtų viena šalia kitos (3, 4 pav.).

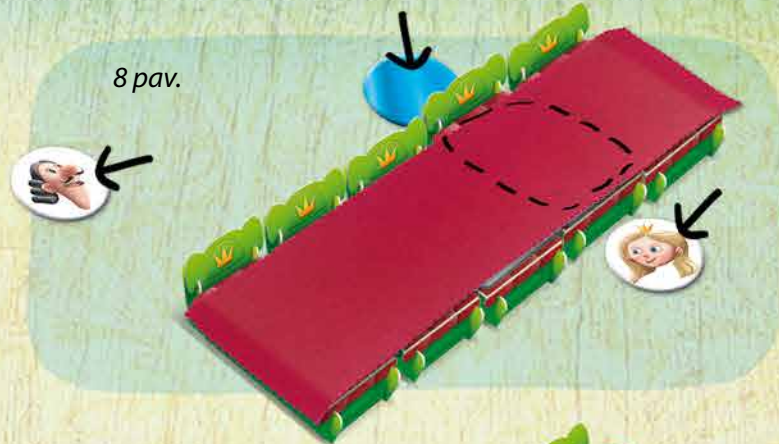
C. Rūmų vaiduoklis

Jei ištraukiama rūmų vaiduoklio korta, ji iš karto padedama visiems gerai matomoje vietoje. Žaidėjas, turintis antklodę, turi greitai uždengti ja visas lovas, kad nesimatytų, kas lovose guli (5, 6 pav.).

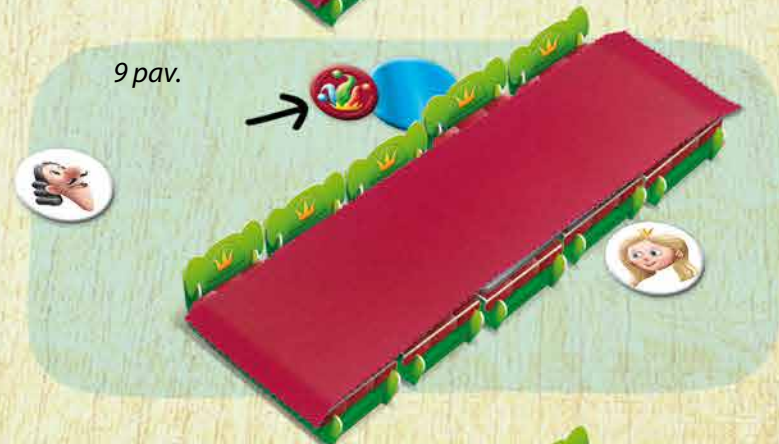
Žaidėjas, pas kurį buvo antklodė, paima iš monetų krūvelės tiek monetų, kiek žaidžia žaidėjų (išskyrus save) ir jas atverstas padeda ant stalo (pvz., kai žaidžia 4 žaidėjai, atverčiamos 3 monetos). Ant jų pavaizduotas personažas arba naktinių rūbų spalva (7 pav.).



Laikrodžio rodyklės kryptimi, pradedant žaidėju, kuris yra antklodę turėjusiam žaidėjui iš kairės, kiekvienas žaidėjas pasirenka po vieną atverstą monetą ir deda šalia antklodė uždengtos lovos toje vietoje, kur jo manymu, guli toks personažas, arba kurio naktinių drabužių spalva tokia. Prie vienos lovos monetas gali dėti keli žaidėjai (8 pav.). Žaidėjas, kuris užklojo antklodę, sau monetas neima.



Jeigu žaidėjas neabejoja, kad jo spėjimas teisingas, šalia pasirinktos lovos gali padėti dar džiokerį (9 pav.).



Jeigu žaidėjas mano, kad uždengtose lovose nėra atitinkamo personažo (arba spalvos), monetą pasideda priešais save. Šiuo atveju gali čia padėti ir džiokerį (10 pav.).



Kai visi padeda savo monetas, žaidėjas, kuris užklojo antklodę ant lovų, ją atsargiai nukelia. Dabar galima patikrinti, kas spėjo teisingai (11 pav.).



Žaidėjas, atspėjęs teisingai, gauna monetą (1 taškas). Jeigu žaidėjas buvo teisingai padėjęs ir džiokerį, jis iš monetų krūvelės gauna dar vieną monetą (iš viso 2 taškai). Jei žaidėjas neatspėjo, moneta padedama į šalį (0 taškų). Jeigu jis dar buvo neteisingai padėjęs ir džiokerį, turi atiduoti vieną iš savo laimėtų monetų (-1 taškas).

Vaiduoklio korta lieka atversta gulėti ant stalo.

Kiekvienam grąžinamas jo džiokeris.

Antklodė perduodama kitam žaidėjui laikrodžio rodyklės kryptimi.

D. Juokdarys

Kai atverčiama juokdario korta, visi nori stebėti jo pasirodymą ir šoka iš lovų. Visos lovos ištuštėja, o karališkosios šeimos kortos padedamos į šalį (12, 13 pav.). Žaidimas tęsiasi toliau.

Žaidimo pabaiga

Kai atverčiamas septintas rūmų vaiduoklis, žaidėjai turi paskutinę galimybę gauti monetų ir žaidimas baigiamas (14 pav.). Žaidimas taip pat baigiamas, kai nebelieka kortų ar monetų.

Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia monetų (taškų).

Žaidimo variantas nuo 3 metų

Pasirengimas. Stalo viduryje išrikiuojamos tik trys lovos. Kortos perrenkamos, išimami du personažai (paliekami tik trys) tada kruopščiai išmaišomos ir užverstos padedamos krūvele stalo viduryje taip, kad visi galėtų pasiekti. Antklodė paduodama vyriausiam žaidėjui. Šalia padedama užverstų auksinių monetų krūvelė (reversu). Šiame žaidimo variante žetonai nereikalingi (15 pav.).

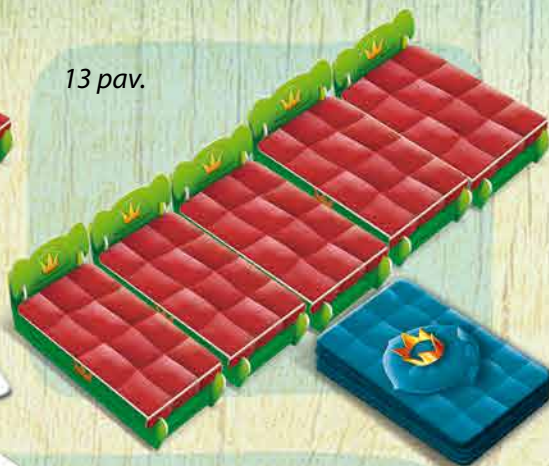
Žaidimo eiga tokia pati, kaip ir pagrindinio, tik nereikia stumdyti lovų.

Sėkmės!

12 pav.



13 pav.



14 pav.



15 pav.

