



3) Uodų kortelė (Kas atsitiks mano kortelei?)

- Jeigu žaidėjo varlė atsiduria ant **savo spalvos lelijos** lapo arba žiedo, žaidėjas **savo skaičių kortelę susigražina** (ir taip gali ilgiau išsilaikyti žaidime).
- Jeigu varlė atsiduria ant **ne savo spalvos lelijos** lapo arba ant **vandens kortelės**, savo šuoliavimo kortelę praranda (deda į atskirą panaudotų kortelių krūvelę).

ŽAIDIMO PABAIGA (Kaip galiu laimėti?)

Yra 3 galimybės laimėti (kartu ir baigti žaidimą)

- Žaidimas baigiamas, kai žaidime **lieka tik vienas žaidėjas**. Jis laimi žaidimą ir tampa naujuju varlių karaliumi!
- Kai iš žaidimo tuo pačiu metu turi iškristi du žaidėjai, laimi žaidėjas, ant kurio varlės uždėta karūna. (Juk varlių karalius gali būti tik vienas!)
- Žaidimas stabdomas, jeigu **pirmoji eilės varlė** (su karūna) **aplenkia paskutinę varlę**. Žaidimas **baigiamas tuojau pat**, nebaigus rato (Tegyvuoja varlių karalius!)

KAI ŽAIDŽIA 2 ARBA 3 ŽAIDĖJAI

Dviese arba trise žaidžiama su tokiais pakeitimais:

Žaidžiame trise

3 žaidėjai žaidžia su 3 varlėmis. Žaidime nedalyvaujančios Uodų kortelės ir varlės spalvos vandens lelijos lapai išrenkami ir paliekami dėžutėje. Žaidimas toliau vyksta taip, kaip aprašyta taisyklėse 4-iems žaidėjams.

Žaidžiame dviese

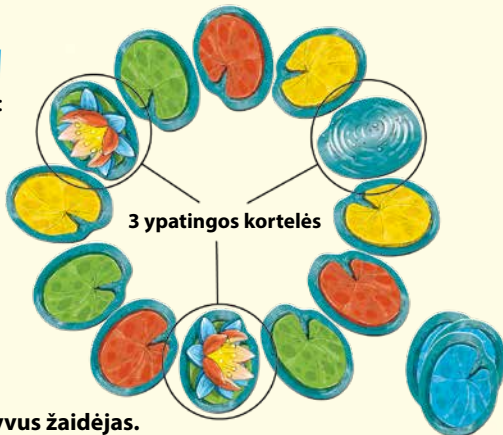
Žaidžiant dviese, žaidime dalyvauja ir trečias **fiktyvus žaidėjas**.

Jo startinę poziciją užėmusi varlė visada statoma **paskutinė**.

Fiktyviam žaidėjui padedama jo varlės spalvos **užverstų Uodų kortelių krūvelė**. Iš jos kiekvieno ėjimo metu atverčiama **viršutinė** kortelė, o fiktyvaus žaidėjo varlės figūrėlė juda pagal bendras taisykles.

Trečias fiktyvus žaidėjas **niekada** neatgauna savo Uodų kortelių, net, jei jo varlė patenka ant savo spalvos lelijų lapų ar ypatingų kortelių. Jeigu jo kortelės baigėsi, jos vėl sumaišomos ir padedamos naudoti toliau.

Fiktyvus žaidėjas niekada neiškrenta, bet jis gali laimėti!



Autoriai dėkoja savo šeimoms už skirtą laiką kuriant ir testuojant žaidimą.

LOGIS

© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt, www.logis.lt



Dennis KIRPS ir Günter BURKHARDT

QUIBBIT!

(NE)BŪK VARLĖ,
ŠOK KARŪNOS!



Rinkinyje:

- 4 varlės
- 20 Uodų kortelių su skaičiais
- 12 vandens lelijų lapelių
- 3 ypatingos kortelės (2 lelijų žiedai ir 1 vandens kortelė)
- 1 varlių karaliaus karūna (pirmaujanti varlė)

15 min. smagaus žaidimo 2–4 žaidėjams nuo 7 metų.

ŽAIDIMO TIKSLAS

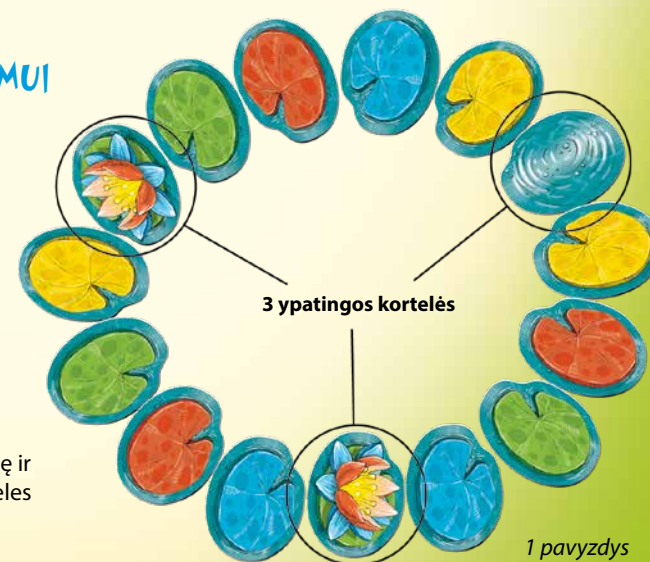
Kuo ilgiau išsaugoti savo Uodų korteles. Netekęs kortelių žaidėjas iškrenta iš žaidimo.

Dėmesio: Pirmiausia pateikiamos taisyklės 4 žaidėjams. Nedidelius taisyklių pakeitimus, kai žaidžia 2 arba 3 žaidėjai, rasite taisyklių pabaigoje.

PASIRENGIMAS ŽAIDIMUI

Iš vandens lelijų lapų, žiedų ir vandens kortelės stalo viduryje daromas ratas. Pirmos dedamos trys ypatingosios kortelės (vandens lelijų žiedai ir vanduo), tarp jų atsitiktine tvarka dedame po 4 skirtingų spalvų vandens lelijų lapelius (žr. 1 pavyzdį). Kai žaidžia 2 ar 3 žaidėjai – po 3 lapelius.

Kiekvienas žaidėjas išsirenka varlę ir tokios pačios spalvos Uodų korteles su skaičiais.



1 pavyzdys

ĮŠSIRIKIAVIMAS STARTUI (ir karūnos uždėjimas)

Prieš pradėdami žaidimą, žaidėjai išsirenka starto laukelius savo varlėms:

- Pradeda jauniausias žaidėjas. Jis savo varlę pastato ant **bet kurio lelijų lapo arba ypatingųjų laukelių**.
- Žaidėjas iš kairės savo varlę turi statyti **iškart priešais** arba **už** startinio žaidėjo varlės.
- Kiti žaidėjai eilės tvarka savo varles stato **priešais** arba **už** jau stovinčių varlių. Taip susidaro **viena už kitos** startui pasiruošusių varlių eilė. Varlės šokuos laikrodžio rodyklės kryptimi.

Svarbu: Ant pirmosios eilėje esančios varlės uždedama karūna.



ŽAIDIMAS

Žaidimas vyksta turais, kol pasibaigia. Kiekvienas turas susideda iš 3 etapų (**planavimo, judėjimo, Uodų kortelės**).

2) Planavimas (Kokį atstumą geriausia šokti mano varlei?)

Visi žaidėjai **tu pačiu metu** planuoja, kaip jų varlės geriausiai gali nušokuoti **ant savo spalvos** lelijos lapo ar **lelijos žiedo**. Kiekvienas žaidėjas, nerodydamas kitiems žaidėjams, iš savo rankose turimų Uodų kortelių išsirenka **vieną** ir **užverstą** pasideda priešais save. Uodų kortelėje esantis skaičius nurodo, per kiek šuolių (vandens lelijų lapų ir ypatingųjų kortelių) **į priekį** galės šokuoti žaidėjo varlė. Šokuoti atgal varlės negali.

Visi žaidėjai **tu pačiu metu** atverčia savo išsirinktas Uodų korteles. Atvertus kortelę, savo pasirinkimo keisti nebegalima.

Dėmesio: Jeigu žaidėjas rankose Uodų kortelių nebeturi, jis iškrenta iš žaidimo – jo varlė žaidime nebedalyvauja. Kiti žaidėjai žaidžia toliau, kol paašškėja nugalėtojas.



1) Judėjimas (Tikiuosi, kad mano varlė nušoks ten, kur suplanavau?)

Varlės šokuoja **viena po kitos** laikrodžio rodyklės kryptimi pagal atverstose Uodų kortelėse nurodytą taškų skaičių tokia tvarka:

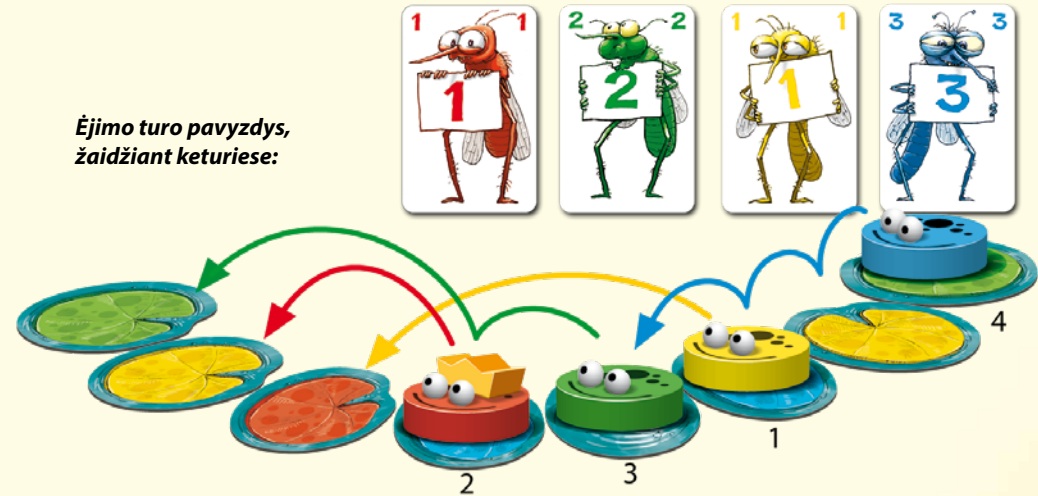
1. Pirmą šokuoja ta varlė, kurios atverstoje Uodų kortelėje yra **mažiausias skaičius**.

Dėmesio: Ant vienos lelijos lapo, žiedo ar vandens kortelės gali tupėti tik viena varlė. Jeigu šių kortelių laukeliai užimti, varlės juos **peršoka** (šių laukelių neskaiciuojame).

2. Jeigu du žaidėjai atvertė tą patį Uodų kortelės skaičių, pirmasis ėjimą pradeda tas žaidėjas, **kurio varlė atsilieka** (visada atskaitos taškas – varlė su karūna).

3. Kai visų žaidėjų varlės prašuoliavo (padarė savo ėjimą), tikrinama, ar **priekyje** neatsidūrė kita varlė. Priekyje esančiai varlei uždedama **karūna**. Taip visada galima matyti, kas yra pirmas, o kas paskutinis.

Ėjimo turo pavyzdys, žaidžiant keturiese:



Planavimas

RAUDONA planuoja 1 šuolį

ŽALIA planuoja 2 šuolius

GELTONA varlė planuoja 1 šuolį

MĒLYNA planuoja 3 šuolius

Judėjimas

Ėjimą pradeda **GELTONA** varlė (jos skaičius mažiausias). Ji peršoka **RAUDONĄ** ir **ŽALIĄ**.

Antra šuoliuoja **RAUDONA** varlė peršokdama **GELTONĄ**

ŽALIA varlė daro du šuolius peršokdama **GELTONĄ** ir **RAUDONĄ**.

MĒLYNA varlė daro 3 šuolius ant lelijų, kurios dabar yra laisvos. Ji nieko neperšoka.

Šuoliavimo kortelės

Vienintelė **ŽALIA** varlė atgauna savo Uodų kortelę ir tampa pirmujančia. Jai uždedama **karūna**.