

RIFO

LINK



Autorius: Arpad Fritsche



Rinkinyje:

- 1 žaidimo lenta
- 2 spalvoti kauliukai
- 6 plėšrios žuvis (po 2 įvairaus dydžio: vieno, dviejų ir keturių laukelių)
- 16 mažų žuvelių (po 4 geltonos, raudonos, žalios ir mėlynos spalvos)
- Taisyklės

Linksmas, kupinas įtampos žaidimas su mažomis bei didelėmis žuvmis 2–4 žaidėjams nuo 5 metų.
Žaidimo trukmė: nuo 15 minučių.

Smalsiems jūros gyventojams neištryrinėtos jūros gelmės nuolat kelia naujus iššūkius. Dažnai mažų žuvelių būriai čia susiduria su plėšriomis alkanomis žuvmis. Mažos žuvelės turi būti vikrios ir sumanios, kad pasiektų saugų rifą.

Tikslas:

Žaidimo tikslas – su viena iš savo žuvelių pasiekti saugų rifą arba išsilaikyti iki tol, kol ant žaidimo lentos nebeliks nei vienos mažos žuvelės.

Startinis žaidėjas:

Pradedas tas žaidėjas, kuris paskutinis matė žuvį akvariume ar mėgsta valgyti žuvis.

Pasirengimas žaidimui:

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje, kad kiekvienas ją gerai matytų. Vienoje žaidimų lentos pusėje yra rifas, kurį saugo plėšrios žuvis. Pasirinkite 3 plėšriąsias žuvis iš 6 ir padėkite eilėje priešais rifą, kad tarp jų būtų bent vienas laisvas laukelis.

Mažosios žuvelės plaukia iš kitos jūros pusės rifo link. Kiekvienas žaidėjas išsirenka mažųjų žuvelių spalvą. Tada žaidėjai sutaria, po kiek žuvelių (2, 3 ar 4) jie paleis plaukti bendrame būryje.

Mažos žuvelės

Plėšrios žuvis

Rifas



Pradedas startinis žaidėjas, dėdamas vieną iš savo žuvelių pirmoje startinio laukelio eilėje (tai eilė, esanti arčiau plėšriųjų žuvų), po to iš eilės po vieną žuvį ten pat deda kiti žaidėjai. Likusias žuvis, pradedant startiniu žaidėju, žaidėjai deda ant bet kurių langelių pirmose dviejose startinėse eilėse. Ant likusių tuščių startinių laukelių dedamos niekam nepriklausančios žuvis, jeigu žaidžia mažiau žaidėjų. Taip ant startinių laukelių susitara po lygiai kiekvienos spalvos žuvelių.

Žaidimo eiga:

Eilės tvarka žaidėjai ridena abu kauliukus ir pagal žuvių spalvą ant išridentų kauliukų plukdo žuvis. Plėšriosios žuvis plaukia žuvelių būrio link, o mažosios žuvelės rifo link. Viena išridenta žuvis reiškia ėjimą per vieną laukelį į priekį arba į šonus. Plaukti skersai arba atgal žuvis negali. Taip pat žuvis negali peršokti per kitą žuvį.



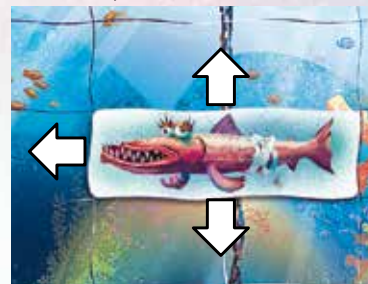
Plaukia plėšrios žuvis

Jeigu su vienu ar abiem kauliukais žaidėjas išridena plėšrią žuvį, stumia ją į priekį arba į šoną. Plėšri žuvis gali judėti į priekį (mažųjų žuvelių būrio link) arba į šonus, bet ne atgal (rifo link).

Jeigu plėšri žuvis patenka ant laukelio, kur yra maža žuvelė, ji šią praryja, t. y. mažoji žuvelė toliau žaidime nedayvauja.

Išridenus plėšrią žuvį ir mažą žuvelę, pirmiausia reikia paeiti su plėšria žuvimi, o tik po to – su maža žuvele.

Plėšrios žuvis



Plaukia mažosios žuvis

Jeigu žaidėjas išridena, pvz., raudoną ir mėlyną žuvis, pastumia per vieną laukelį vieną raudoną ir vieną mėlyną žuvį. Laukelis, ant kurio plaukia žuvis, turi būti laisvas.

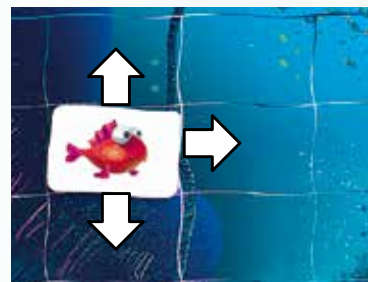
Svetimas žuvis galima stumti tik į priekį. Savo žuvis žaidėjas gali stumti ir į šonus.

Jeigu abiem kauliukais išridenamos dvi tos pačios spalvos žuvis, šios spalvos žuvį galima stumti per du laukelius.

Jeigu dėl vieno išridento kauliuko žuvis pastumti žaidėjas negali, stumia žuvį tik atsižvelgdamas į antrąjį kauliuką.

Jeigu išridenęs abu kauliukus, žaidėjas negali paeiti nei su viena iš išridentų spalvų žuvių, tuomet gali per vieną laukelį į priekį pastumti bet kurią mažą žuvį.

Mažos žuvelės



Pabaiga:

Žaidimas baigiamas, kai ant žaidimų lentos lieka tik vieno žaidėjo žuvis, arba jeigu kuriam nors žaidėjui pavyksta pasiekti saugų rifą. Abiem atvejais šis žaidėjas laimi.

Jeigu tikslą pasiekė arba ant žaidimo lentos liko žuvis, kuri niekam nepriklauso, niekas nelaimi, bet niekas ir nepralaimi.

Dar kartą svarbiausios taisyklės trumpai:

- Pirmiausia juda plėšrios žuvis, po to – mažos.
- Plėšrios žuvis plaukia nuo rifo žuvelių būrio link.
- Mažos žuvelės atvira jūra plaukia rifo link.
- Savo žuvis galima stumti į priekį ir į šonus, bet ne atgal arba skersai.
- Svetimas žuvis galima stumti tik į priekį.

Variantai:

Startiniame variante žaidžiama su 3 plėšriomis žuvimis. Galima keisti žaidimo sudėtingumo lygį, jį palengvinant arba pasunkinant, pasirinkus atitinkamo dydžio plėšrias žuvis. Kuo didesnės plėšrios žuvis – tuo sunkiau žaidėjams. Pridėjus ketvirtą plėšrią žuvį, žaidimas dar pasunkėja.



Linkime smagių akimirku!