



# GAMAU GAMAU AVELES

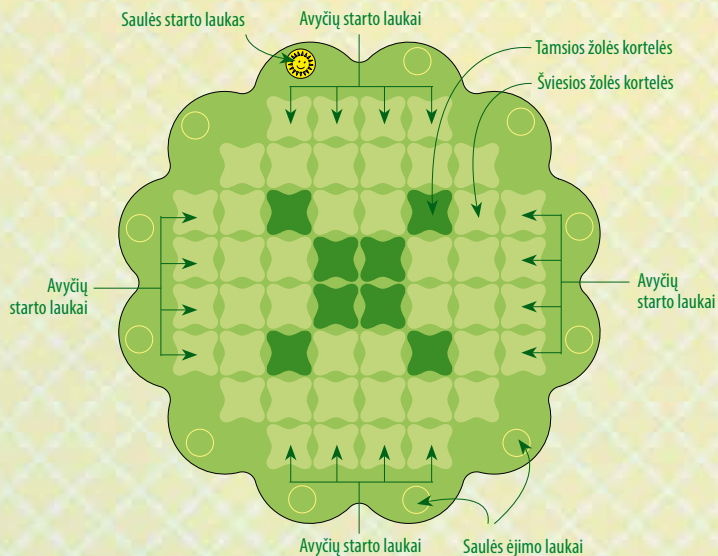
Stephan Riedel ir Barbara Schyns  
2–4 žaidėjai nuo 5 metų

**RINKINYJE YRA:** 8 keturių spalvų avytės, 2 specialūs kaulėliai, 1 šuo, 1 saulė, 1 žaidimo lenta, 60 žolės kortelių (44 šviesios žolės kortelės, 4 iš jų su kirmėliukais nugarinėje pusėje ir 16 tamsių žolės kortelių), žaidimo taisyklės.

**TRUMPAS APRAŠYMAS** Po lietaus danguje nušvito saulytė ir avyčių banda gali vėl ramiai ganytis pievoje. Kuris piemenukas nuves bandą į sultingiausią pievą? Avytėms kelią rodo ne tik piemenukas, bet ir šuo aviganis. Saulytė nusileidus, baigiasi ganymo diena, tai yra baigiasi žaidimas.

**ŽAIDIMO TIKSLAS** – surinkti kuo daugiau žolės kortelių.

**PASIRUOŠIMAS** Žaidimo lenta padedama stalo viduryje. 16 tamsių žolės kortelių išdėliojama ant 8 laukelių – po 2 ant vieno laukelio, žaidimo lentos centre. 44 šviesios žolės kortelės išdėliojamos žalia puse į viršų ant kitų žaidimo lentos langelių. Kiekvienas žaidėjas gauna 2 vienos spalvos avytes ir padeda jas ant dviejų iš keturių prieš jį esančių starto laukelių. Saulė padedama ant saulės starto laukelio, šalia lentos pastatomas šuo ir padedami abu kaulėliai.



Vaikai meta kaulėlį. Tas, kuriam pirmam iškrenta dvi avytės, ir pradeda žaidimą. Pradedantysis žaidėjas meta abu kaulėlius ir atitinkamai eina. Abu veiksmus gali atlikti tiek viena, tiek abi avytės (kiekviena po vieną veiksmą).

## PAGRINDINĖS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

### AVYTĖ

Jei iškrenta kaulėlis su avyte, žaidėjas paeina savo avyte per vieną laukelį vertikaliai arba horizontaliai, tačiau ne įstrižai. Dėmesio: ant vieno laukelio gali būti tik viena avytė. Nei savų, nei svetimų avyčių peršokti negalima (žr. 1 pvz.). Nuimti avyčių nuo lentos taip pat negalima. Tarp šuns ir avyčių turi būti vienas laukelis (žr. „Šuo“).



### ŽOLĖ

Žaidėjas pasiima žolės kortelę (arba abi tamsias korteles), ant kurios stovėjo jo avytė, ir pasideda prie savęs (žr. 2 pvz.). Dėmesio! Jei toje vietoje nėra jokios kortelės, žaidėjas jos ir negauna.



### DĖMESIO! KIRMĖLIUKAS!

Ant keturių kortelių nugarinės pusės pavaizduotas kirmėliukas. Jeigu atverčiama kortelė su kirmėliuku, ji paliekama atversta ir avytė lieka ant jos stovėti. Žaidėjas, neapdairiai pasiėmęs kortelę su kirmėliuku, žaidimo pabaigoje turi už baudą ją ir dar vieną kortelę atiduoti.



### SAULĖ

Išridenus saulę, ji keliauja laukeliais laikrodžio rodyklės kryptimi.



### ŠUO

Žaidėjas, kuriam iškrenta kaulėlis su šuns paveikslėliu, pastato šuns figurėlę ant vieno bet kurio iš laisvų laukelių. Jeigu avytė stovi gretimame laukelyje, žaidėjas, išridenęs šunį, gali ją perstumti horizontalia arba vertikalia kryptimi. Jei ant to laukelio jau stovi avytė, ji taip pat turi būti paslenkama per vieną laukelį toliau. Taip prasideda „grandininė reakcija“. Tarp šuns ir avytės visuomet turi būti vienas laukelis (ant įstrižai esančio kaimyninio laukelio avytė stovėti gali).

Kai šunelio paveikslėlis iškrenta kitą kartą, aktyvus žaidėjas šuns figurėlę perkelia ant bet kurio kito laisvo laukelio (žr. 3 pvz.). Šuo blokuoja langelį, ant kurio jis stovi: avys negali nei stoti ant to paties langelio, nei peršokti per jį.

### ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai saulė grįžta į starto laukelį arba kai nebelieka žolės kortelių.

### REZULTATAI

Surinktas korteles žaidėjai sudeda į krūveles. Laimi tas žaidėjas, kurio kortelių krūvelė aukščiausia. Vaikai, kurie jau moka skaičiuoti, suskaičiuoja korteles. Žaidėjas, neapdairiai pasiėmęs kortelę su kirmėliuku, turi už baudą ją ir dar vieną kortelę atiduoti.

## PAVYZDŽIAI:

1 pvz.



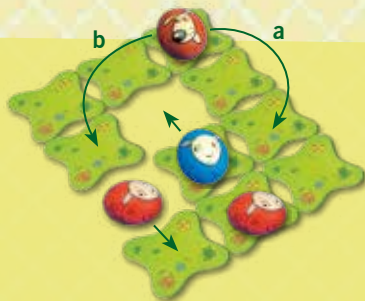
Žaidėjas, žaidžiantis mėlynos avytės figūrėle, išrideno avytę ir saulę. Jis gali paeiti savo figūrėlėmis taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Per baltą avytę peršokti negalima. Saulės figūrėle paeinama per vieną laukelį.

2 pvz.



Žaidėjas, žaidžiantis geltonos avytės figūrėle, išrideno avytę ir žolę. Jis gali paeiti savo avytę, o kita jo avytė gali būti žolę. Žaidėjas apsisprendžia taip: dešinioji avytė stovi ant tuščio laukelio, ji neturi ko būti, todėl žaidėjas ją paeina per vieną laukelį ant kortelės ir tada jai leidžia būti žolę.

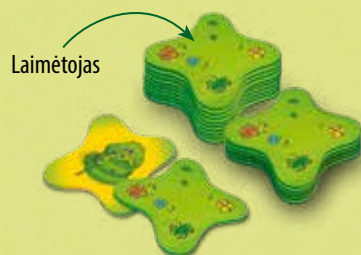
3 pvz.



Žaidėjas, žaidžiantis raudonos avytės figūrėle, išrideno šunį ir žolę. Šunį jis gali padėti ant bet kurio laukelio. Yra dvi įdomios galimybės: a) Žaidėjas šunį padeda taip, kad mėlyna avytė nueina į tuščią lauką (avis stovi įstrižai šuns – tokia pozicija galima). Dešinioji raudona avytė gali būti. b) Žaidėjas šunį padeda šalia savo raudonos avytės. Dabar jis gali perkelti avytę ant kortelės ir pasirinkti, kuriai avytei leis būti.

4 pvz.

Žaidimo pabaigoje vaikai savo korteles sudeda į krūvelės. Kairiosios krūvelės žaidėjas neapdairiai pasiėmė kortelę su kirmėliuku. Už baudą jis turi atiduoti tą ir dar vieną žolės kortelę. Laimėtojas yra aukščiausios krūvelės turėtojas.



## TAKTINIS ŽAIDIMO VARIANTAS ŽAIDĖJAMS, ĮVALDŽIUSIEMS PAGRINDINES ŽAIDIMO Taisykles

Šiose žaidimo taisyklėse esama keletas skirtumų:

**ŽOLĖ** Žaidėjas pasiima žolės kortelę (arba abi tamsias korteles), ant kurios stovėjo jo avytė, ir pasideda prie savęs. **DĖMESIO, KIRMĖLIUKAS!** Jeigu atverčiama kortelė su kirmėliuku, ji vėl užverčiama ir avytė lieka ant jos stovėti.

**ŠUO** Jeigu išridenamas šuns paveikslėlis, šuns figūrėlė gali judėti nuo 1 iki 3 (horizontaliai arba vertikalčiai) laukelių atstumu. Peršokti per avytes nėra leidžiama.

Tarp šuns ir avytės visuomet turi būti vienas laukelis. Jeigu juda šuo, turi eiti ir avytės, esančios šalia jo.

- Visos avys, stovinčios arčiau nei per vieną langelį prie šuns, turi sprukti horizontalia arba vertikalčiai kryptimi, kad atsiderėtų per vieną laukelį nuo šuns (išimtis: ant įstrižai esančio kaimyninio laukelio avytė stovėti gali).
- Pabaidytas avis pastumia aktyvus, šunį išridenas žaidėjas. Jeigu pabaidyta avytė pataiko atsistoti ant užimto laukelio, jau stovinti avytė turi pajudėti per vieną langelį vertikalčiai arba horizontalčiai – taip, kad vyktų „grandininė reakcija“ (5 pvz.).
- Jei avytė išeina iš žaidimo lauko, ji vėl grąžinama ant lentos, ant priešingoje pusėje esančio laukelio (6 pvz.).

Pvz. 5



Žaidėjas, žaidžiantis mėlynos avytės figūrėle, išridena šunį ir žolę. Jis perstumia šunį per tris langelius tolyn.

Dabar šuo yra šalia mėlynos avytės, tai reiškia, kad mėlyna avytė turi pasitraukti.

Jei žaidėjas mėlyną avytę patraukia link laukelio, ant kurio stovi raudonoji avytė, pasitraukti turi ir ši avytė.

Šuns ėjimas baigtas. Mėlyna avytė gali būti žolę.

Pvz. 6



Šuo paeina per vieną laukelį vertikalčiai ir per vieną horizontalčiai. Kadangi jis atsistoja prie avytės, ši turi paeiti per vieną laukelį. Avytė gali paeiti tik kairėn (a), dešinėn (b) arba gali būti išstumiami iš žaidimo lauko (c). Pastarasis variantas (c) yra viena įdomiausių galimybių, nes avytė grąžinama į žaidimo lauką iš priešingos žaidimo lentos pusės.

