

Autoriai

ANNA OPOLZER
& STEFAN KLOP

Iliustravo

GEDIMINAS AKELAITIS



2–4 nykštukams nuo 5 metų.
Trukmė 20 min.

RINKINYJE:

- 3D žaidimo lenta
- 12 nykštukų
- 1 trolis
- 1 kauliukas
- 8 **Trakšt!** kortelės
- taisyklės

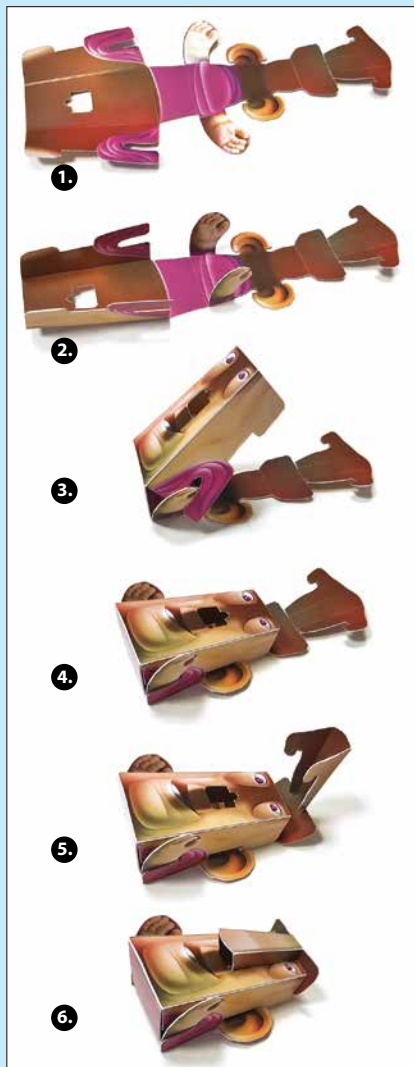
TRAKŠT!

kas ten?

Giliai kalno oloje paslėpti lobiai. Patys greičiausi nykštukai skubiai iškeliavo ieškoti paslaptingos olos. Jų kelias eina per mišką, kurį saugo Trolis. Šis Trolis gal prastai mato, užtat turi puikią klausą. Pro jį taip lengvai neprasmuksi. Bet nykštukai yra drąsūs, atkaklūs ir moka gerai slapstyti. Jei bėgs tyliai, gal Trolis nepamatys. Laimės pirmieji pasiekę lobių olą.

Bėgimo, slėpynių žaidimas. Nykštukams prireiks pastabumo, strategijos ir sėkmės.

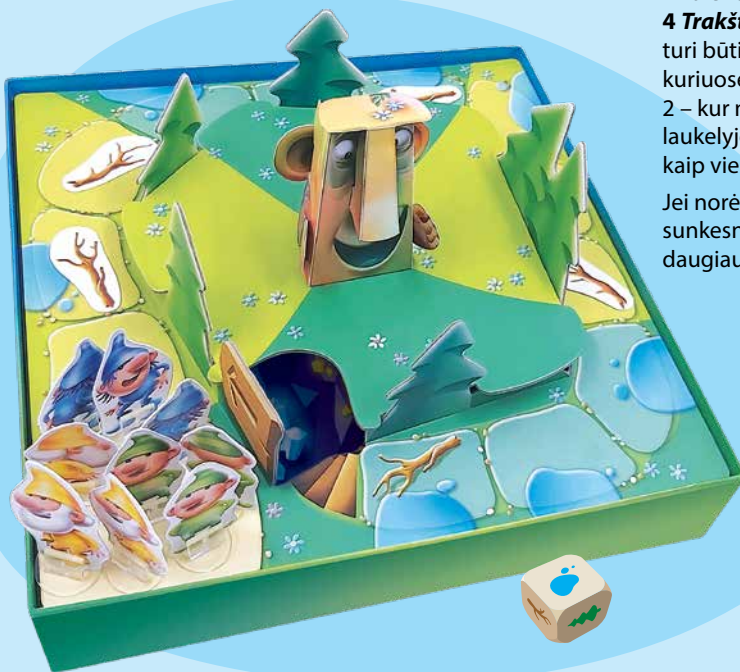
Pavyzdys, kaip sulankstyti Trolio figūrą.



PASIRUOŠIMAS

Išimkite iš dėžės visas dalis. Sumontuokite žaidimo lentą iš dviejų dalių. Lentą pastatykite ant dėžės įdėklo taip, kad olos anga būtų atvira. Lentos centre pastatykite jau sulankstytą Trolio figūrą (žr. pavyzdį kairėje).

Kiekvienas žaidėjas susirenka vienos spalvos nykštukus. Jei žaidžia 2–3 vaikai, tai kiekvienas pasiima po 3 nykštukus. Jei žaidžia 4, tai kiekvienas pasiima po 2 nykštukus. Likusius padeda į šalį. Dabar visi savo nykštukus pastato starto laukelyje. Žaidimo kaliuką padėkite šalia lentos.



Ant lentos tako padėliokite **4 Trakšt!** korteles: 2 kortelės turi būti padėtos ant laukelių kuriuose yra balos, o kitos 2 – kur norite. Viename tako laukelyje gali būti ne daugiau kaip viena **Trakšt!** kortelė.

Jei norėsite žaidimą padaryti sunkesnį, ant tako padėliokite daugiau **Trakšt!** kortelių.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirmam nukeliauti su visais savo nykštukais į lobių olą.

ŽAIDIMO EIGA

Pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidžia kiti žaidėjai laikrodžio rodyklės kryptimi.

Žaidėjas, kurio eilė, ridena kauliuką. Priklausomai nuo to, kokį simbolį išrideno, turi paeiti su vienu savo nykštuku taku į priekį:

• Jei nykštukas sustojo laukelyje, kuriame yra **Trakšt!** kortelė, Trolis girdi **Trakšt!** į tą žaidimo lentos pusę atsukite Trolį. Žaidimo lenta turi pažymėtas 4 pasaulio puses, kiekvienoje yra 3 tako laukeliai. Trolis gali matyti šiuos 3 tako laukelius. Jei nykštukai pasislėpė už medžių, Trolis negali jų pamatyti. Šie nykštukai yra saugūs. Bet jei nors viename iš šių 3 laukelių pamato nepasislėpusius nykštukus, šie nykštukai tuoj pat atsидuria tako pradžioje starto laukelyje (žr. pavyzdį dešinėje). Toliau kito žaidėjo eilė.

• Jei nykštukas sustojo laukelyje, kuriame nėra **Trakšt!** kortelės, žaidėjo ėjimas baigtas. Nesvarbu į kurią pusę atsisukęs Trolis. Eilė ridenti kauliuką kitam žaidėjui.

Dėmesio!

- Galima eiti tik taku į priekį laikrodžio rodyklės kryptimi.
- Viename tako laukelyje telpa keli nykštukai.
- Negalima praleisti ėjimo.
- Visi nykštukai, kurie pribėga olą, iš karto šoka gilyn.

KAULIUKO SIMBOLIŲ RIKŠMĖS



Medis. Eiti iki artimiausio medžio.



Du medžiai. Eiti iki antro medžio.



Bala. Eiti iki artimiausios balos.

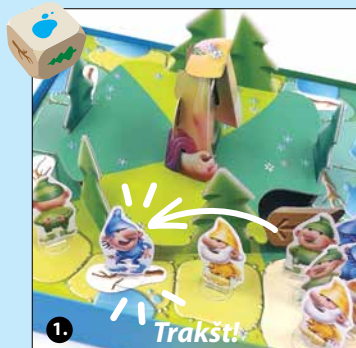


Dvi balos. Eiti iki antros balos.



Trakšt! Eiti iki artimiausio **Trakšt!**

Pavyzdys



Mėlyno žaidėjo eilė. Jis išrideno balos simbolį. Eina su mėlynu nykštuku iki artimiausios balos ir sustoja laukelyje, kuriame yra **Trakšt!** kortelė.



Trolis girdi **Trakšt!** ir atsukia į tą lentos pusę. Jis gali matyti tris tako laukelius. Žalias ir geltonas nykštukai yra saugiai pasislėpę už medžių. Bet Trolis pamatė mėlyną nykštuką.



Nepasisekė mėlynam nykštukui. Jis atiduria lentos pradžioje starto laukelyje (perkelkite nykštuką). Toliau eilė ridenti kauliuką kitam žaidėjui.

Pavyzdys



Jei nykštukas sustojo paskutiniame tako laukelyje prie olos, pasigirsta **Trakšt!** (atsisuka Trolis, bet šio nykštuko nemato). Į olą nykštukas galės papulti tik kitu ėjimu, tiks bet koks išridentas simbolis.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas kai nors vieno žaidėjo visi nykštukai nukeliauja į stebuklingą lobių olą. Šis žaidėjas laimėjo žaidimą.

