

# INSTRUKCIJA

ŽAIDIMO AUTORĖ ALINA BRZESKA-CZUBA DAILININKAS MACIEJ SZYMANOWICZ



## SLIBINO FIGŪROS



Žaidėjų amžius



4-7

Žaidėjų skaičius



2-4

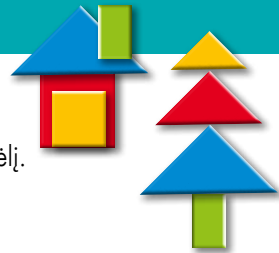
## GRANNA

SUDĖTIS

- TAŠKŲ SKAIČIAVIMO LENTELĖ
- 4 LOŠTUKAI
- 45 KORTELĖS
- 64 FIGŪROS
- 3 MEDALIAI
- ŽAIDIMO TAIŠYKLĖS

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas – kuo greičiau iš figūrų sudėti kortelėje nupieštą paveikslėlį.



## PASIRUOŠIMAS



Stalo vidury padėkite lentelę, loštukus pastatykite lentelėje pavaizduoto takelio pradžioje (prieš 1 numeriu pažymėtą laukelį). Nuspręskite, kokio sudėtingumo užduotis spręsite:

- ➡ • lengvas – mėlynos spalvos kortelės;
- vidutinio sunkumo – sumaišytos mėlynos ir raudonos spalvos kortelės;
- ➡ • sunkias – raudonos spalvos kortelės.

Pradėti rekomenduojame nuo lengvų užduočių!

Pasirinktas korteles užverstas sudėkite į krūvelę. Šalia padėkite visas figūras ir medalius: aukso, sidabro ir bronzos. Viskas, Jūs pasiruošę žaisti.

## ŽAIDIMO EIGA

Pradeda jauniausias žaidėjas, žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas iš kortelių krūvelės paima vieną kortelę (viršutinę) ir padeda ją per vidurį, kad ji būtų visiems gerai matoma.

Dabar visi žaidėjai stengiasi kuo greičiau iš spalvotų figūrų sudėti paveikslėlį, kuris pavaizduotas atvertoje kortelėje.



Žaidėjas, pirmasis sudėjęs paveikslėlį, čiumpa aukso medalį (su numeriu 1), antrasis – sidabro (su numeriu 2), trečiasis – bronzos (su numeriu 3).

Kai ketvirtasis žaidėjas baigia dėlioti savo paveikslėlį, skiriami taškai.



## TAŠKAI

Taškai skiriami, jei paveikslėlis sudėtas teisingai (panaudotos reikiamos figūros, jos sudėtos reikiama tvarka). Pirmasis užduotį atlikęs žaidėjas savo loštukų taškų skaičiavimo lentelėje perkelia per 4 laukelius į priekį, antrasis – per 3 laukelius, trečiasis – per 2 laukelius, ketvirtasis – per 1 laukelį. Jei žaidėjai nuspręs, kad kuris nors iš jų savo paveikslėlį sudėjo neteisingai (leidžiami nedideli nukrypimai dėl skubėjimo), toks žaidėjas šiame raunde taškų nepelno.

## ŽAIDIMO BAIGTIS

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis taškų skaičiavimo lentelėje pasiekia 20 numerių pažymėtą laukelį. Kiti žaidėjai tuo metu taip pat gali baigti žaidimą arba gali jį tęsti ir rungtyniauti dėl žemesnių vietų.

### Sėkmės!

*Dėmesio! Medaliuose yra skylutės, per kurias galima perverti virvutes arba juosteles, ir medalius naudoti su šiuo žaidimu nesusijusioje veikloje.*



Dėžutėje rasite Jums skirtą dovaną – lipdukus.

Kituose SLIBINO PADAUŽOS žaidimuose rasite kitus lipdukus.

## KVIEČIAME ŽAISTI IR KITUS MŪSŲ ŽAIDIMUS!



05247/3

Gerbiamas Pirkėjau!

Mūsų žaidimai komplektuojami ypač rūpestingai. Tačiau jei trūktų kurios nors dalies (už ką iš anksto atsiprašome), prašom kreiptis į platintoją UAB „Kamratas“ telefonu 8-686-90003 arba el. paštu [info@kamratas.lt](mailto:info@kamratas.lt)

© GRANNA 2015 Visos teisės saugomos Pagaminta Lenkijoje

Gamintojas: Granna sp. z o.o., ul. Księżcia Ziemowita 47, 03-788 Varšuva, Lenkija  
Platintojas: UAB „Kamratas“, Barskūnų k., LT-19155 Jauniūnų sen., Širvintų raj.  
Tel. 8-686-90003, [info@kamratas.lt](mailto:info@kamratas.lt), [www.kamratas.lt](http://www.kamratas.lt), [www.granna.lt](http://www.granna.lt)