









KORTŲ ŽAIDIMŲ

Metų laikai

TAISYKLĖS

Išbandykite 4 skirtingus žaidimus su kortomis „Metų laikai“ ir atraskite savo mėgstamiausią. Linkime daug smagių akimirkų tyrinėjant ir grožintis visais „Metų laikais“!

Visiems 4 žaidimams naudojamos 32 „Metų laikų“ kortos. Jose nupiešti 8 veikėjai (žmonės, katė, lapė, meška, paukščiai, žuvis, medis ir aguona) kiekviename iš 4 metų laikų, kurie pažymėti skirtinga rėmelio spalva (geltona – vasara, ruda – ruduo, mėlyna – žiema, žalia – pavasaris).

1. LOGINIS ŽAIDIMAS „METŲ RATAS“

7+ METAI, 2-3 ŽAIDĖJAI,
TRUKMĖ 15-20 MIN.

Žaidėjai išsidalina po 10 kortų (kiek pramokus 2 žaidėjų variante – po 12 kortų).

Kiekvienas žaidėjas atverčia savo kortas ir, nekeisdamas jų eilės tvarkos, išdėlioja jas prieš save ratu (1 pav.).

Žaidėjų tikslas – vis apkeičiant 2 kortas vietomis savo rate sudėlioti visus metų laikus į teisingą seką (žiema-pavasaris-vasara-ruduo), atliekant kuo mažesnę skaičių ėjimų (surenkant mažiausiai taškų). T. y. tarpusavyje keičiamos kortos padedamos į viena kitos vietą – tai skaičiuojama kaip vienas ėjimas (taškas).

Kortas galima judinti tik apkeičiant vieną su kita – negalima jų perkelti į kitas vietas, keisti tik vienos kortos vietą ir pan.



Kortelės žaidimo pradžioje

Kiekvieną kartą apkeisdamas dvi kortas vietomis, žaidėjas skaičiuoja kortų apkeitimus (taškus), kol sudeda visas kortas į teisingą seką, t. y. po žiemos kortų eina pavasario kortos, po jų – vasaros kortos, po vasaros kortų – rudens kortos, kurios vėl

susijungia su žiemos kortomis (laikrodžio rodyklės kryptimi).

Papildoma taisyklė: kur įmanoma, tos pačios rūšies veikėjai privalo būti šalia vienas kito pereinant iš vieno metų laiko į kitą (pvz., meška žiemą turi būti greta meškos pavasarį).

Išimtys: tų pačių veikėjų gali būti neįmanoma padėti greta, nes:

1. Vienas jų jau yra greta to paties veikėjo, tik kitu metų laiku (pvz., meška rudenį negali būti greta meškos žiemą, nes ši metų rate jau yra greta meškos pavasarį).

2. Ten, kur susijungia metų laikai, jau yra padėti kiti 2 suporuoti veikėjai (pvz., žuvis žiemą ir pavasarį yra greta, todėl ten nebegalima padėti meškos žiemą ir pavasarį).

Pavyzdžiui (2 pav.), atlikęs 4 pakeitimus ir sudėjęs tvarkingą metų laikų seką, žaidėjas turi 4 taškus. Tačiau sekoje meškos kortos žiemą ir pavasarį nėra greta. Taigi, reikia dar 1 pakeitimo, kad jos atsidurtų greta.

Tada metų ratas bus baigtas ir galutinis ėjimų (taškų) skaičius bus 5.



Metų laikai sudėti teisinga tvarka, tačiau dar reikia, kad 2 meškos kortelės būtų greta, todėl darome paskutinį pakeitimą.

Keičiant kortas skaičiuojama savo ritmu, nelaukiant kitų žaidėjų. Raundo pabaigoje žaidėjai gali patikrinti vienas kito metų rato tvarką.

Raundą laimi mažiausiai taškų surinkęs žaidėjas(-ai).

Žaidžiama iki 3 pergalių.

2. KOMANDINIS REAKCIJOS ŽAIDIMAS „ŽIEMA-VASARA“

6+ METAI,
4 ŽAIDĖJAI, TRUKMĖ 20-30 MIN.

4 žaidėjai pasiskirsto poromis ir abi poros, paėjusios į šoną, paslapčia sutaria ženklą, kurį vienas kitam rodys žaidimo metu (draudžiami tik slapsti ženklai po stalu). Ženklas gali būti judesys, žodis, mirksnis ir t. t. Žaidėjai susėda taip, kad tos pačios komandos nariai sėdėtų vienas prieš kitą.

Kortos išmaišomos ir išdalinamos po 4 kiekvienam žaidėjui, kurie jas laiko rankose.

Tada atverčiamos dar 4 kortos ir padedamos stalo viduryje. Likusios kortos atidedamos į šalį. Visiems pažiūrėjus į savo turimas kortas, jas dalinęs žaidėjas pasako: „Pradedam!“

Vienu metu visi žaidėjai keičia savo turimas kortas į kitas stalo viduryje padėtas atverstas kortas, pirma padėdami savo kortą į stalo vidurį, o tuomet pasiimdami kitą kortą nuo stalo.

Kartais, visiems žaidėjams nustojus keistis kortomis, stalo viduryje esančios kortos užverčiamos ir atverčiamos 4 naujos kortos iš krūvelės.

Vienas būdas gauti taškų: surinkti 4 to paties veikėjo kortas (pvz., 4 lapės) ir sutartu ženklu pranešti apie tai savo porininkui.

Pamatęs ženklą, porininkas garsiai sako „Vasara!“ – tuomet žaidimas sustabdomas ir ženklą rodęs žaidėjas turi parodyti savo kortas. Jei jis turi 4 to paties veikėjo kortas – jo komanda gauna 1 tašką. Jei ne, 1 tašką gauna priešininkai.

Taip pat priešininkai gali vieną kartą spėti kitos poros ženklą – atspėjus ženklą, nė viena komanda negauna taškų.

Visos kortos sumaišomos ir pradedamas kitas raundas.

Kitas būdas gauti taškų yra stebėti ir laiku „pagauti“ priešininką surinkus 4 vienodas kortas.

Bet kuriuo metu galima garsiai sakyti „Žiema!“ – tuomet abu priešininkai atverčia savo kortas ir jei bent vienas turi surinkęs 4 to paties veikėjo (pvz., žuvų) kortas, komanda, pasakiusi „Žiema!“, laimi tašką. Jei komanda, pasakiusi „Žiema!“ neatspėja, tašką gauna priešininkai. Kortos sumaišomos iš naujo ir pradedamas kitas raundas.

Jei nori, bet kuri komanda tarp raundų gali pasikeisti savo slaptą ženklą.

Pasakius „Žiema-vasara!“ ir tiek partneriui, tiek priešininkams turint surinkus po 4 gyvūno ar augalo kortas, spėjusi komanda

gauna 3 taškus. Bent vieno atsakymo nepataikius, spėjusi komanda gauna 0 taškų, o priešininkai gauna 1 tašką.

Laimi komanda, pirmą surinkusi 7 taškus. Žaidimo gale abi komandos atskleidžia savo paskutinius rodytus ženklus.

3. ATMINTIES ŽAIDIMAS „NEUŽMIRŠTUOLĖS“

5+ METAI,
2-4 ŽAIDĖJAI, TRUKMĖ ~15 MIN.

Išdėliokite visas užverstas kortas ant stalo į 4 linijas po 8 kortas.

Jaunesniems žaidėjams gali pakakti ir mažiau kortų (tiesiog išimkite po 4 vienos rūšies veikėjus, pvz., visas meškas ir lapas).

Pradedama jauniausias žaidėjas ir atverčia 2 kortas. Jei jose nupieštas tas pats veikėjas (pvz., meška) ir abu metų laikai eina vienas paskui kitą (pvz., meška vasarą ir

meška rudenį), žaidėjas pasiima abi kortas sau kaip taškus ir verčia 2 naujas kortas.

Jei atversti veikėjai nesutampa arba metų laikai neina iš eilės vienas paskui kitą (pvz., meška vasarą ir meška žiemą), abi kortos vėl užverčiamos ir kitas žaidėjas (pagal laikrodžio rodyklę) atverčia 2 naujas kortas savo nuožiūra.

Žaidimas baigiamas, kai ant stalo nebelieka kortų. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortų – t. y. prisiskynęs daugiausia neužmirštuolių.

4. PASAKOJIMO ŽAIDIMAS „METŲ PASAKA“

4+ METAI,
2-6 ŽAIDĖJAI, TRUKMĖ ~20 MIN.

Iš kaladės paimamos 12 kortų, po 3 kiekvienam metų laikui (veikėjai nesvarbūs). Kortos išdėliojamos ratu (3 pav.) teisinga

metų laikų tvarka, taip atspindėdamos 12 mėnesių.



Kortelių išdėliojimo pavyzdys pasakojimo žaidimui.

Vyriausias žaidėjas pradeda istoriją nuo pasirinktos kortos. Keliais sakiniais papasakoja apie veikėją, aplinką, metų laiką, mėnesį. Tuomet pasakojimą tęsia kitas žaidėjas, naudodamas kitą iš eilės einančią kortą laikrodžio rodyklės kryptimi. Siužetus, veikėjus galima sujungti, kuriant įvairius nuotykius, naujas istorijas.

Istorija pasakojama tol, kol papasakojama apie visą metų ratą (12 mėnesių). Laimi visi žaidėjai, nes ką tik kartu sukūrė nuostabią pasaką!

