

# KATĖS



## Žaidimo taisyklės

Žaidėjai pasirenka kačių figūrėles ir pasistato jas ant startą žyminčio laukelio. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas – jis pirmasis ridena kauliuką, po to žaidžiama ratu, laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi. Žaidėjai savo kačių figūrėles perkelia per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku. Tokie laukeliai, kuriuose sustoja katės, pažymėti skirtingais paveikslėliais. Šių laukelių paveikslėlių reikšmės nurodytos toliau. Žaidimą laimi žaidėjas, kurio katė pirmoji pasiekia finišą.

**SIŪLŲ KAMUOLIUKAS.** Katė užsizaidė su siūlų kamuoliuku ir įsipainiojo į siūlus. Kol išsipainios, turi praleisti vieną ėjimą.



**AKVARIUMAS.** Katė netyčia įkrito į akvariumą ir iki ausų sušlapo. Kol visa išdžius, turės praleisti du ėjimus.



**PELIUKO SNUKUTIS.** Katė taip greitai vijosi pelę, kad šioje vietoje nesugebėjo sustoti ir nušoko dar per tris laukelius į priekį.



**KAKTUSAS.** Katė netyčia susižeidė letenėlę į kaktuso spygli, todėl ieškodama vaistinėlės turi grįžti du laukelius atgal.



**LAIKRAŠČIAI.** Katė kliudė ir numetė krūvą laikraščių, todėl už bausmę turi grįžti du laukelius atgal.



**VANDUO.** Katė paslydo ant vandens ir nučiuožė dar du laukelius į priekį.



**VAISTAI.** Katė persivalgė ir susirgo. Išgėrusi vaistų ji turi grįžti į takelio pradžią ir lenktynes pradėti iš naujo nuo starto.



**ŠIRDELĖS.** Katė sutiko gerą draugą, kuris ją vienu šuoliu perkėlė į finišą. Lėk į finišo laukelį, nes tu jau baigei lenktynes!



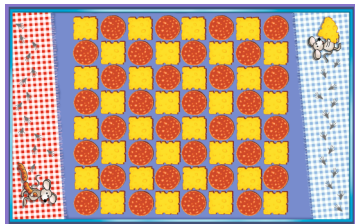
**MEDUS.** Uodega kliudžiusi medaus stiklainį katė apsipylė medumi. Kol išsilaižys, turi praleisti vieną ėjimą.



**PELIŪKŠČIUS.** Katė, sustojusi laukelyje su peliūkščiu, turi grįžti atgal iki prieš tai buvusio laukelio su tokiu pat peliūkščiu.



# Peliuko gaudynės



Sūrio sandėliuką turėjusios saugoti katės pamatė,  
kaip iš jo išbėgo peliukas.

Ar pavyks peliukui pasprukti nuo kačių?

## Žaidimo taisyklės

Šis žaidimas skirtas dviems žaidėjams: vienas žaidžia keturiomis kačių figūrėlėmis, kitas – peliuko figūrėle. Katės pastatomos ant geltonos spalvos laukelių pirmoje eilėje prie žaidėjo, kuris žaidžia katėmis, o kitoje žaidimo lentos pusėje antrasis žaidėjas bet kuriame, iš jo pusės žiūrint, pirmos eilės geltoname laukelyje pastato peliuką.

Figūrėlės juda tik geltonais laukeliais, t. y. tik įstrižai. Peliuko tikslas – prasibrauti pro kates ir pasiekti bet kurį geltoną laukelį priešingoje lentos pusėje (toje eilėje, nuo kurios startavo katės). Kačių tikslas – užkirsti kelią peliukui ir neleisti jam pasiekti kitos pusės.

Žaidimą pradeda žaidėjas su peliuku. Peliukas gali judėti per vieną laukelį į bet kurią pusę – tiek pirmyn, tiek atgal. Katės taip pat gali judėti tik per vieną laukelį, bet tik pirmyn. Žaidėjai paeiliui atlieka po vieną ėjimą.

Žaidimas baigiasi, kai katės apsupa peliuką ir jis nebeturi kur eiti (tuomet laimi žaidėjas, žaidęs katėmis) arba kai peliukas pasiekia laukelį priešingoje pusėje (tada žaidimą laimi žaidėjas, žaidęs peliuku).

