

Paršiukų tikslas - pasprukti nuo vilko ir pasiekti bet kurį tamsų laukelį, esantį pirmoje eilėje priešingoje lentos pusėje.  
Vilko tikslas - sugauti visus paršiukus.

Jei bet kuris paršiukas pasiekia laukelį, esantį pirmoje eilėje priešingoje lentos pusėje, laimėtoju skelbiamas žaidėjas, žaidęs paršiukais.

Jei vilkas sugauna visus paršiukus, šiems nepasiekus pirmos eilės, laimėtoju skelbiamas žaidėjas, žaidęs vilku.



# TRYS PARŠIUKAI

## Žaidimo taisyklės

### Pasiruošimas žaisti

Paršiukų ir vilko korteles įstatykite į plastikinius laikiklius - tai bus žaidėjų loštukai. Pasirinkite, kurį žaidimą žaisite.

### I žaidimas

Šis žaidimas žaidžiamas toje žaidimo lentos pusėje, kur pavaizduoti trys nameliai ir juos jungiantis takelis. Žaisti gali du arba trys žaidėjai.



Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną loštuką su paršiuko kortele ir jį pasistato ant raudono akmenėlio prie savo namelio. Vilko loštukas pastatomas žaidimo lentos viduryje, kur pavaizduoti vilko pėdsakai.

Žaidimą pradeda jausias žaidėjas. Jis pirmasis ridena žaidimo kauliuką ir būtent jis nusprendžia, nuo kurio laukelio vilkas pradės eiti takeliu.

Visi paršiukai takeliu eina laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi, o vilkas takeliu eina priešinga kryptimi.

Žaidėjų tikslas - savo loštuku saugiai takeliu apeiti visą ratą ir grįžti į savo namus.

Ėjimo metu žaidėjai atlieka tris veiksmus: (1) ridena kauliuką, (2) perkelia savo paršiuko loštuką per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku, (3) perkelia vilko loštuką per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku.

Jei atlikus ėjimo veiksmus laukelyje susitinka vilkas ir paršiukas, paršiuko loštukas „numušamas“. Paršiukas grįžta į raudonąjį laukelį prie savo namų ir turės kelionę pradėti iš naujo. Kai viename laukelyje susitinka keli paršiukai, jie savo kelionę tęsia toliau. Tačiau kai viename laukelyje su keliais paršiukais sustoja ir vilkas, visi tie paršiukai turi grįžti į savo namus ir kelionę pradėti iš naujo.

Jei paršiukas susitinka su vilku raudonajame laukelyje prie kito paršiuko namų, manoma, kad paršiukas saugiai pasislėpė kito paršiuko namuose ir vilkas jam nebaisus. Paršiukas savo kelionę tęsia toliau.

Žaidimą laimi žaidėjas, kurio paršiukas pirmasis apeina takeliu visą ratą ir grįžta į savo namus.

## II žaidimas

Šis žaidimas žaidžiamas toje žaidimo lentos pusėje, kur pavaizduotas šaškių tipo žaidimo laukas. Jis skirtas dviems žaidėjams: vienas žaidžia paršiukų loštukais, kitas - vilko loštuku. Žaidimo pradžioje žaidėjai savo loštukus pastato žaidimo lentoje taip, kaip pavaizduota paveikslėlyje.



Loštukai juda tik tamsiais laukeliais, t. y. tik įstrižai. Pradedą žaidėjas, žaidžiantis paršiukais, ir žaidėjai paeiliui atlieka po vieną ėjimą. Paršiukas gali judėti tik per vieną laukelį ir tik pirmyn. Vilkas gali judėti įstrižai bet kuria kryptimi per bet kokį skaičių laukelių. Viename laukelyje gali stovėti tik vienas loštukas.

Vilkas gali sugauti („numušti“) paršiuką, peršokdamas bet kokį laukelių skaičių iki paršiuko ir už jo (kaip šaškių dama). Taigi, vilkas sugauna paršiuką, kai peršoka per jį į bet kurį laukelį už paršiuko. Jei tik vilko kelyje yra paršiukas, vilkas privalo jį sugauti. Tai gali padaryti judėdamas tiek pirmyn, tiek atgal. Vilkas per vieną ėjimą gali sugauti ir kelis paršiukus.