

# SPALVŲ LOTO MIRGU MARGU



## Žaidimo taisyklės

Rinkinį sudaro 6 lentelės, 36 kortelės ir žaidimo taisyklės. Vienoje lentelių pusėje pavaizduoti vienos spalvos paveikslėliai, kitoje – įvairiaspalviai jų šešėliai, o paveikslėliai pergrupuoti taip, kad lentelėje būtų pavaizduota po vieną raudoną, oranžinį, geltoną, žalią, mėlyną ir violetinį objektą. Žaidimo kortelėse visi šie objektai pavaizduoti po vieną. Renkantis žaidimo variantus, kuriuose naudojamos lentelės, žaidėjai privalo susitarti, kurioje lentelių pusėje žais, nes visi žaidėjai privalo naudoti tas pačias lentelių puses.

## Kaip žaisti?



**Dėlionė vienam žaidėjui.** Pasirinkite, kurioje žaidimo lentelių pusėje žaisite. Žaidėjo užduotis – teisingai kortelėmis užpildyti lenteles, t. y. žaidėjas kortelę padeda toje žaidimo lentelės vietoje, kurioje pavaizduotas tas pats objektas.

**Loterija.** Pasidalinkite po lygiai žaidimo lenteles ir susitarkite, kurioje jų pusėje žaisite. Korteles užverskite ir sumaišykite. Žaidėjai iš eilės atverčia po vieną kortelę. Jei kortelėje ir ją atvertusio žaidėjo žaidimo lentelėje („loterijos biliete“) yra pavaizduotas tas pats objektas, kortelė lieka šiam žaidėjui, o jei ne – kortelė užverčiama ir padedama atgal. Loteriją laimi tas, kuris pirmasis surenka 6 korteles ir jomis užpildo visą savo žaidimo lentelę.

**Pažiūrėk ir surask.** Žaidimo lentelės padėkite ant stalo vieną šalia kitos taip, kad jos taptų viena didele žaidimo lenta. Kortelės užverskite ir sumaišykite. Žaidėjai iš eilės atverčia po vieną kortelę ir parodo ją likusiems žaidėjams, kurių užduotis – surasti tokį patį paveikslėlį žaidimo lentoje. Kortelę atvertęs žaidėjas paieškoje nedalyvauja. Atversta kortelė atitenka tam žaidėjui, kuris pirmasis parodė teisingą paveikslėlį žaidimo lentoje. Žaidimą laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas.

**Slėpynės.** Šiame žaidime naudojamos tik kortelės. Iš pradžių žaidėjai turi susitarti, kelios kortelės bus naudojamos užduotyje. Geriausia, kai užduotį sudaro nuo 4 iki 9 kortelių. Visos kortelės užverčiamos ir sumaišomos. Iš šių kortelių žaidėjai ruoš užduotis. Pirmasis žaidėjas atverčia sutartą kortelių skaičių ir sudeda šias kortelės priešais save į kvadratą, stačiakampį arba eilę. Tuomet išžiūri į jas, stengdamasis išiminti visus jose pavaizduotus paveikslėlius, pasako, kiek paveikslėlių reikia uždengti (kiek kortelių jis ketina atspėti), užsimerkia ir nususuka. Jam iš kairės esantis žaidėjas užverčia tiek kortelių, kiek tas ketino atspėti, ir pakviečia jį atsimerkti bei spėti, kokie paveikslėliai buvo uždengti. Įvardijęs uždengtus paveikslėlius, žaidėjas atverčia kortelės ir patikrina, ar atsakė teisingai. Jei teisingai įvardijo visus užverstus paveikslėlius, jis visas šiuos paveikslėlius vaizduojančias kortelės pasiima sau, o likusias gražina į užverstų kortelių krūvelę. Jei suklydo bent vieną kartą, jis negauna nei vienos kortelės ir iš savo turimų kortelių (jei turi) privalo atiduoti į užverstų kortelių krūvelę tiek kortelių, kiek ketino atspėti. Toliau visos užduoties kortelės užverčiamos, sumaišomos ir iš jų užduotį sau ruošia kitas žaidėjas. Žaidimas baigiamas, kai užverstų kortelių lieka mažiau nei reikia užduočiai paruošti. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

