



**LT**

**6ima!**



Volfango Kramerio žaidimas

**Žiūrėk, kad negautum ragu!**

**Žaidėjai:** 2 – 10

**Amžius:** nuo 10 metų

**Žaidimo rinkinys:** 104 kortos, 1 žaidimo taisyklės

## ŽAIDIMO APRAŠYMAS



Žaidimo tikslas yra paimti kiek įmanoma mažiau kortų. Ant kiekvienos kortos, kurią turite paimti, yra vienas ar keli jaučiai, kurių kiekvienas duoda minus tašką! Laimi žaidėjas, žaidimo pabaigoje turintis mažiausiai minus taškų.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI



Pasiruoškite popieriaus lapą ir rašiklį. Pradedant žaidimą, sumaišykite visas kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 10 kortų. Žaidėjai paima kortas į rankas ir, kad būtų patogiau, patariame jas susidėti didėjančia tvarka.

Iš likusių kortų krūvelės paimkite 4 viršutines kortas, atverskite jas (piešiniu į viršų) ir padėkite stalo viduryje. Kiekviena iš šių kortų yra pirmoji korta eilėje, kuri **gali būti sudaryta ne daugiau kaip iš 5 kortų**, priskaičiuojant šią pirmą kortą. Likusių kortų krūvelė šiame žaidime nebus naudojama.

**1 pieš.** 4 eilės žaidimo pradžioje



## ŽAIDIMO EIGA



### I. Kortų panaudojimas

Kiekvienas žaidėjas vieną iš turimų rankose kortų, **užverstą piešiniu žemyn**, pasideda prieš save. Kai visi žaidėjai padeda savo kortas, jos kartu yra atverčiamos.

Tas, kuris yra atvertęs kortą su pačiu mažiausiu skaičiumi, pirmasis deda šią kortą į vieną iš keturių eilių. Po to yra dedama kita korta su mažiausiu skaičiumi ir t.t., iki tol, kol korta su pačiu didžiausiu skaičiumi padedama į vieną iš eilių. Kortos visada yra dedamos eilės gale. Tokiu būdu išdėliojame iš viso 10 kortų.

## Kiekviena naudojama korta visada tinka tik vienoje eilėje.

Reikia laikytis šių taisyklių:

### 1 taisyklė: didėjanti eilės tvarka

Vienoje eilėje kortas galima dėti tik didėjančia eilės tvarka.

### 2 taisyklė: mažiausias skirtumas

Kortą visada reikia dėti toje eilėje, kurioje skaičių skirtumas tarp eilėje esančios paskutinės kortos ir naujos kortos yra pats mažiausias.

### Pavyzdys:

Kaip parodyta 1 piešinyje, paskutinės kortos eilėse yra su skaičiais 12, 37, 43 ir 58. Keturi žaidėjai ketina padėti kortas su skaičiais 14, 15, 44 ir 61. Kadangi „14“ yra korta su pačiu mažiausiumi skaičiumi, tai ši korta yra dedama pirmoji. Laikantis 1 taisyklės, ją galima padėti tik 1 eilėje už „12“; taip pat yra ir su korta „15“. Kortą „44“, laikantis 1 taisyklės, galima padėti ir 1, ir 2, ir 3 eilėje, tačiau pagal 2 taisyklę (mažiausias skirtumas), ją reikia padėti 3 eilėje. Kortą „61“, pagal 2 taisyklę, reikia padėti 4 eilėje.



**2 pieš.** 4 eilės po 1 raundo

## II. Kortų paėmimas

Jei kortą galite padėti į kurią nors eilę, viskas yra gerai. Tačiau problemos prasideda, kai kurioje nors eilėje yra dedama šešta korta, arba, kai norima padėti kortą, kurią, laikantis abiejų taisyklių, nėra įmanoma padėti nė vienoje eilėje.

Abiem atvejais žaidėjas, kuris nori padėti tokią kortą, turi paimti kortas nuo stalo.

### 3 taisyklė: pilna eilė

Eilė yra pilna, jei joje yra 5 kortos. Jei žaidėjas nori padėti kortą, kuri (laikantis 2 taisyklės) šioje eilėje bus jau šešta, jis turi pasiimti visas 5 šioje eilėje esančias kortas. Jo naudojama šešta korta dabar bus pirmoji korta naujoje eilėje.

### Pavyzdys:

Mūsų keturi žaidėjai ketina padėti kortas su skaičiais 21, 26, 30 ir 36.

„21“ ir „26“ padedamos pirmoje eilėje, kuri dabar yra pilna, nes joje yra jau penkios kortos. Žaidėjas, kuris nori padėti „30“, šią kortą taip pat turi padėti pirmoje eilėje. Kadangi ši korta yra šešta eilėje, tada jis turi pasiimti visas penkias kortas, esančias pirmoje eilėje. Jo panaudota korta „30“ dabar yra pirmoji korta pirmoje eilėje. „36“ taip pat dedama pirmoje eilėje — už „30“.



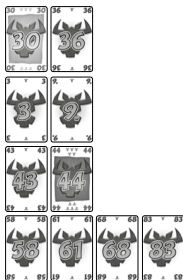
**3 pieš.** 4 eilės po 2 raundo

#### 4 taisyklė: **mažiausias skaičius**

Jei žaidėjas nori padėti kortą su tokiu mažu skaičiumi, kad jos neįmanoma padėti nė vienoje eilėje, jis turi paimti **pasirinktina** iš kurios nors eilės visas kortas. Korta, kurią jis norėjo padėti, bus pirmoji korta šioje eilėje.

#### **Pavyzdys:**

Yra dedamos kortos su skaičiais 3, 9, 68 ir 83. „3“ yra korta su mažiausiumi skaičiumi, todėl ją reikia padėti pirmą. Tačiau ji netinka nė vienoje eilėje, todėl žaidėjas turi pasirinkti, iš kurios eilės paimti visas kortas. Jis pasirenka antrą eilę ir pasiima „37“. Kortą „3“ jis padeda pirmą antroje eilėje. Žaidėjui, turinčiam kortą „9“, pasisėkė, nes jis dabar gali padėti savo „9“ už „3“.



**4 pieš.** 4 eilės po 3 raundo

#### **Pastaba:**

Žaidėjas, kuris yra padėjęs kortą su mažiausiu skaičiumi, paprastai nuspręs pasiimti tą eilę, kurioje yra kortos su pačiais mažiausiais minus taškais.

#### **“JAUČIAI” – MINUS TAŠKAI**

Ant kiekvienos kortos tarp skaičių yra pavaizduoti jaučiai. Kiekvienas jautis reiškia vieną minus tašką! Ant daugumos kortų yra vienas jautis.

Ant kortų, kurių skaičius baigiasi 5 (5, 15, 25 ir t.t.), yra

2 jaučiai;

Ant kortų, kurių skaičius dalinasi iš 10 (10, 20, 30 ir t.t.), yra 3 jaučiai;

Ant kortų, kurių skaičius dalinasi iš 11 (11, 22, 33 ir t.t.), yra 5 jaučiai;

Skaičius 55 dalinasi ir iš 11, ir baigiasi 5, todėl ant šios kortos yra 7 jaučiai.

## “JAUČIŲ” KRŪVELĖ

Kortas, kurios žaidimo metu buvo paimtos iš kurios nors eilės, žaidėjai turi padėti užverstas ant stalo priešais save. Šios kortos sudarys žaidėjo jaučių krūvelę. Žaidimo metu jis galės peržiūrėti savo jaučių krūvelę, kad sužinotų, kurios kortos žaidime daugiau nebedalyvaus.

**Pastaba:** kortų, kurios buvo paimtos iš kurios nors eilės, **negalima** laikyti rankose.

## ŽAIDIMO PABAIGA



Žaidimas baigiamas, kai yra panaudotos visos 10 kortų. Tada kiekvienas paima savo jaučių krūvelę ir suskaičiuoja visus savo minus taškus. Kiekvieno žaidėjo rezultatas yra užrašomas. Visos 104 žaidimo kortos surenkamos atgal į vieną krūvelę, sumaišomos, ir iš karto pradedamas naujas žaidimas! Žaidimas yra žaidžiamas keletą kartų, kol kurio nors žaidėjo surinktas rezultatas yra didesnis nei **66** jaučiai. Laimi žaidėjas, turintis mažiausią jaučių skaičių.

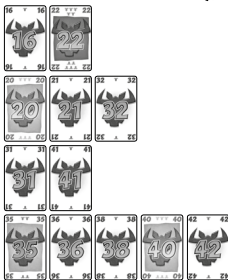
Prieš pradėdami žaisti, žaidėjai gali susitarti dėl kitokio jaučių skaičiaus arba, kiek kartų žais žaidimą.

# PATARIMAI



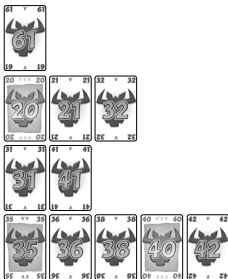
Žemiau yra aprašyti du dažniausiai pasitaikančių klaidų pavyzdžiai.

**1 pavyzdyje** žaidėjas naudoja „45“, turėdamas tikslą padėti šią kortą trečioje eilėje už „41“. Tačiau, jis klysta, nes pagal 2 taisyklę šią kortą reikia dėti ketvirtoje eilėje už „42“ — čia skirtumas tarp skaičių yra pats mažiausias. Kadangi ši korta yra šeštoji eilėje, tai žaidėjas turi pasiimti visą ketvirtą eilę!



**5 pieš.** kortų išdėliojimas 1 pavyzdyje

**2 pavyzdyje** žaidėjas panaudoja kortą „62“, manydamas, kad tai yra geras ėjimas. Jis ketina ją padėti pirmoje eilėje. Tačiau pasirodo, kad šis ėjimas yra visai nesėkmingas, nes to paties ėjimo metu kitas žaidėjas panaudoja „29“ ir pasiima pirmą eilę (mažiausias skaičius). Tokiu atveju mūsų nelaimėlis savo kortą turi padėti ketvirtoje eilėje ir jis turi pasiimti visas 5 kortas!



**6 pieš.** kortų išdėliojimas 2 pavyzdyje



Mes siūlome šį variantą tiems, kuriems patinka sugalvoti savo žaidimo taktiką. Galioja visos pagrindinio žaidimo taisyklės, bet papildomai yra dar dvi taisyklės:

## 1. Visos žaidimo kortos yra žinomos.

Kortų skaičius šiame žaidime priklauso nuo žaidėjų skaičiaus: iš kortų komplekto yra paimamos tik kortos su skaičiais nuo 1 iki [žaidėjų skaičius] $\times$ 10+4.

Pavyzdys: 3 žaidėjai — 34 kortos nuo 1 — 34

4 žaidėjai — 44 kortos nuo 1 — 44 ir t.t.

Likusias kortas su didesniais skaičiais išimkite iš žaidimo.

## 2. Kiekvienas žaidėjas pats išsirenka sau 10 kortų.

Visas kortas padėkite ant stalo atverstas. Žaidėjai nusprendžia, kuris pradės žaidimą. Žaidėjai paeiliui pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas paima po vieną kortą, kol kiekvienas žaidėjas rankose turi 10 kortų. Ant stalo dar lieka keturios kortos. Kiekviena iš šių keturių kortų yra pirmoji korta savo eilėje.

Toliau žaidžiama laikantis pagrindinių žaidimo taisyklių.

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Apsilankykite „Brain Games“ Interneto puslapyje — [www.protozaidimai.lt](http://www.protozaidimai.lt). Ten jūs rasite papildomą informaciją apie šį žaidimą, taip pat forume susipažinsite su kitais žaidėjais. Jei iškilks koks klausimas dėl žaidimo taisyklių, į kurį knygelėje nerasite atsakymo, rašykite „Brain Games“ Gudragalviui adresu:

[gudragalvis@protozaidimai.lt](mailto:gudragalvis@protozaidimai.lt)

Kiekvienam žaidimui, kurį išleidžia „Brain Games“, galioja amžina garantija. Jei pametėte ar sugadinote kurią nors žaidimo detalę ir ją reikia pakeisti, susisiekite su mumis.

UAB Brain Games, Adresas: Adutaiškio g. 3-3, LT-02112 Vilnius

Telefonas: 52030868

E-paštas: [info@protozaidimai.lt](mailto:info@protozaidimai.lt)

© Prata Spėles 2007, 2008