



2–6 žaidėjams nuo 7 m. amžiaus. Vidutinė žaidimo trukmė — 20 min.

## ŽAIDIMO SUDĖTIS

108 kortos ir žaidimo taisyklės.

Kortos yra šios:

- 9 Džokeriai (3 skirtingų spalvų, kiekvienos spalvos — po 3 kortas) (žr. 1a pav.),
- 3 trukdančios kortos (žr. 1b pav.),
- 36 žalios kortos (po 12 kortų kiekvienam iš 3 simbolių) (žr. 1c pav.),
- 30 geltonų kortų (po 10 kortų kiekvienam iš 3 simbolių) (žr. 1d pav.),
- 30 raudonų kortų (po 10 kortų kiekvienam iš 3 simbolių) (žr. 1e pav.).

## ŽAIDIMO PRADŽIA

Žaidėjai paeiliiu deda po kortą, laikydamiesi simbolių ir spalvų tvarkos. Žaidėjas turi žaisti stipresne korta nei paskutinioji. Jei tai neįmanoma, žaidėjas turi traukti kitą kortą. Tam tikros kortos pakeičia įvykių eigą ir pajvairina žaidimą. Žaidimą laimi pirmasis atsikratęs visų savo kortų.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Išmaišykite kortas ir kiekvienam žaidėjui padalinkite po 7. Likusias kortas užverstas padėkite stalo viduryje. Tai kortų traukimo kaladė. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę, jeigu kortos nepakeičia žaidimo krypties.

Patarimas: Kortas rankoje susidėkite pagal simbolius, o ne spalvą.

## ŽAIDIMO EIGA

Pirmasis žaidėjas pradeda žaidimą stalo centre padėdamas atverstą pasirinktą kortą. Kitas žaidėjas ant pirmosios kortos deda atverstą stipresnę kortą (žr. skyrių KORTŲ TVARKA). Jei žaidėjas negali žaisti stipresne korta, jis iš kortų traukimo kaladės ima vieną kortą. Jeigu su ištraukta korta galima žaisti, žaidėjas gali ją iškart padėti.

Žaidėjas dėti kortos neprivalo. Jei jis rankoje turi žaidimui tinkamą kortą, jis gali pasirinkti jos nedėti, tačiau tada jis privalo iš kortų traukimo kaladės paimti vieną kortą.

Jei žaisdamas korta žaidėjas suklysta, jis privalo nedelsdamas iš kortų traukimo kaladės paimti 3 kortas ir praleisti ėjimą.

## KORTŲ TVARKA

Viena korta yra stipresnė už kitą, jeigu:

- joje pavaizduotas toks pats simbolis kaip ir ankstesnėje kortoje, tačiau jos spalva stipresnė, ir/arba;
- jos simbolis stipresnis, nepaisant jos spalvos, ir/arba;
- tai Džokerio korta, nesvarbu kokios spalvos.

### Spalvų tvarka (žr. 2 pav.)

Spalvų stiprumą nurodo kortų kampuose esančių elementų skaičius (1 elementas ant žalių, 2 – ant geltonų, 3 – ant raudonų kortų).

- Žalia korta yra silpnesnė už raudoną ir geltoną.
- Geltona korta stipresnė už žalią, tačiau silpnesnė už raudoną.
- Raudona stipresnė už geltoną ir žalią.

### Simbolių tvarka (žr. 3 pav.)

- Popierius yra stipresnis už akmenį.
- Akmuo yra stipresnis už žirkles.
- Žirklys yra stipresnės už popierių.

Pavyzdys (žr. 4 pav.):

*Paskutinė padėta korta yra žalia akmens korta. Todėl kitas žaidėjas turi pasirinkti:*

- geltoną arba raudoną akmens kortą (kortos simbolis tas pats, tačiau spalva stipresnė),
- bet kurią popieriaus kortą (stipresnis simbolis),
- bet kurį Džokerį.

## Džokerio kortos:



Džokerį galima dėti ant bet kurios kortos. Asmuo, žaidžiantis Džokerio korta, gali pasirinkti žaidimo eigai tinkantį simbolį (spalvą nulemia Džokerio spalva).

Pavyzdys (žr. 5 pav.):

*Paskutinė padėta korta yra žalia akmens korta. Amelija žaidžia geltoną Džokerio kortą ir sako: „Popierius“, todėl kitas žaidėjas turi žaisti stipresnę kortą už geltoną popieriaus kortą (pavyzdžiui, geltona žirklių korta).*

## Trukdanti korta:



Šia korta žaisti negalima! Jos galima atsikratyti tik tada, kai žaidžiama veiksmo kortomis.

## Veiksmo kortos:

Ant tam tikrų kortų yra pavaizduoti simboliai. Žaidžiant šiomis kortomis, simboliai leidžia atlikti tam tikrus veiksmus.



### Žaisk dar kartą arba Atvirkščiai

Žaidėjas gali iškart vėl dėti kitą kortą arba pakeisti žaidimo kryptį. Jei jis pasirenka vėl dėti kortą ir neturi tinkamos, iš kortų traukimo kaladės jis turi paimti vieną kortą.



### Greitis

Tikslas — reaguoti greičiausiai ir ant šios kortos padėti tinkamą kortą. Toliau žaidimas tęsiamas nuo greičiausio žaidėjo ir jo kortos. Jei nei vienas žaidėjas neturi tinkamos kortos, žaidimas tęsiamas įprastai.

Dėmesio: greičio kortą padėjęs žaidėjas žaidime dalyvauti negali!



### „+3“ kortos

Kitas žaidėjas, jeigu neturi Džokerio kortos ar kitos kortos su tokiu pačiu simboliu, iš kortų traukimo kaladės pasiima 3 kortas ir praleidžia ėjimą.

- Jeigu šis žaidėjas padeda Džokerio kortą, „+3“ korta nebegalioja ir toliau žaidžiama įprastai.

- Jeigu ir jis padeda „+3“ kortą, kitas žaidėjas turi pasiimti  $3 + 3 = 6$  kortas. Pastarasis žaidėjas, jeigu turi, taip pat gali dėti Džokerio arba dar vieną „+3“ kortą. „+3“ kortos atveju, kitas žaidėjas turi pasiimti  $3 + 3 + 3 = 9$  kortas, ir t. t.



### Atiduoti kortą

Šia korta žaidžiantis žaidėjas pasirenka vieną iš jo rankose turimų kortų ir atiduoda ją pasirinktam žaidėjui. Priimantis kortą žaidėjas turi pasakyti „Ačiū“. Jeigu to nepadaro, jis turi pasiimti dar 3 kortas.



### Apsikeitimas kortomis

Žaidėjas apsieičia turimomis kortomis su pasirinktu žaidėju.

## **ŽAIDIMO PABAIGA**

Žaidimą laimi pirmasis, atsikratęs visų savo kortų.

Galima žaisti keletą partijų ir skaičiuoti taškus.

Žaidimo partijos nugalėtojas pelno nulį taškų ir pirmasis pradeda kitą žaidimo partiją.

Kitiems žaidėjams skaičiuojami taškai pagal partijos pabaigoje rankose turimas kortas:

- kiekviena žalia korta — 10 taškų,
- kiekviena geltona korta — 20 taškų,
- kiekviena raudona korta — 30 taškų,
- kiekviena Džokerio ar trukdanti korta — 50 taškų.

Laimi tas, kuris po, pavyzdžiui, 5 partijų turi mažiausiai taškų.

## **ŽAIDIMO VARIANTAI MAŽIEMS ŽAIDĖJAMS**

1. Žaiskite be veiksmo ar trukdančių kortų ir nekreipkite dėmesio į spalvas. Korta yra stipresnė, jei joje pavaizduotas simbolis stipresnis; j bet kurią kitą informaciją nekreipkite dėmesio.
2. Kai pirmasis variantas suprantamas, pridėkite veiksmo kortas.
3. Prie 2-ojo varianto dar pridėkite ir spalvas.