



THE GAME OF TRAINS

Autorių kolektyvas Trehgrannik
2–4 žaidėjams nuo 8 metų amžiaus.
Žaidimo trukmė — 20 minučių.
| Lietuvos kalbą vertė Vitalija Milkyrė.

Žaidimo rinkinys



88 kortos: 4 lokomotyvai ir 84 vagonai

Žaidimo idėja ir tikslas

Kiekvienas žaidėjas priešais save turi traukinį, kurį sudaro lokomotyvas ir 7 vagonai, sudėti mažėjančia tvarka. Savo ėjimo metu žaidėjas gali pasiimti naują vagoną ir padėti jį į eilėje esančio vagono vietą arba pasinaudoti kortos viršuje pavaizduota funkcija ir pakeisti savo vagonų tvarką ar net pašalinti vagonus iš kitų žaidėjų traukinių. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sudėjęs savo vagonus didėjančia tvarka.

1



Žaidimo eiga

Žaidžiama paeiliui pagal laikrodžio rodyklę, pradedant nuo pirmojo žaidėjo. Savo ėjimo metu žaidėjas turi atlikti vieną iš dviejų galimų veiksmų. Tada viena iš dviejų veiksmų turi atlikti kitas žaidėjas ir taip toliau.

Veiksmai:

1) **Paimti kortą** — nuo nepanaudotų kortų kaladės viršaus paimti viršutinę kortą. Šią kortą reikia pasidėti savo vagonų eilėje į vienos bet kurios ten esančios kortos vietą. Pakeistą kortą reikia padėti šalia nepanaudotų kortų kaladės — dabar šioje kortoje pavaizduotą funkciją gali panaudoti bet kuris žaidėjas.

ARBA

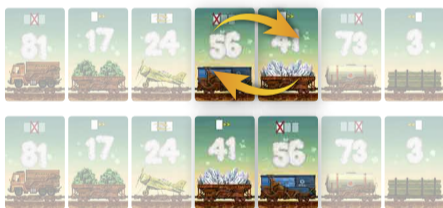
2) **Panaudoti kortos funkciją** — iš šalia nepanaudotų kortų kaladės padėtų atverstų kortų pasirinkite bet kurią vieną, panaudokite joje pavaizduotą funkciją ir padėkite kortą

3

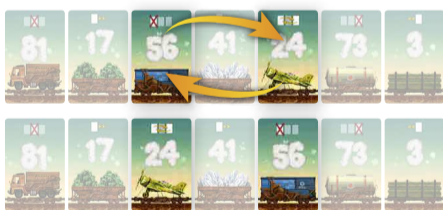
Funkcijos



Vietomis sukeiskite **2 bet kurias gretimas** kortas savo eilėje.



Vietomis sukeiskite 2 savo eilės kortas, tarp kurių yra **1 korta**.



5



Pašalinkite paskutinę kortą eilės kairėje.



Pašalinkite vidurinę kortą (ketvirtą iš abiejų eilės pusių).



Pašalinkite paskutinę kortą eilės dešinėje.

Visi žaidėjai iš savo eilės turi pašalinti atitinkamą kortą, išskyrus tą kortą, kuri yra apsaugota (žr. toliau). Pašalintos kortos padedamos atverstos šalia nepanaudotų kortų kaladės ir visi žaidėjai gali matyti jose pavaizduotas funkcijas bei jas panaudoti atlikdami 2-ąjį veiksmą.

Svarbu! Jeigu panaudojus kortos funkciją, šalia nepanaudotų kortų kaladės atsiranda dvi ar daugiau kortų, kuriose pavaizduotos vienodos funkcijos, tokių kortų poras išmeskite (jeigu kortos su vienoda funkcija skaičius nelyginis, viena korta liks).

Tada pradedant nuo to žaidėjo, kuris panaudojo šią funkciją, ir toliau pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas kortą pašalinęs žaidėjas nuo nepanaudotų kortų kaladės viršaus turi pasiimti po vieną kortą ir pasidėti ją savo eilėje į pašalintos kortos vietą.

Pastaba! Jeigu atlikus šį veiksmą bet kurio žaidėjo kortos sudėtos didėjančia tvarka, žaidimas iš karto baigiamas ir šis žaidėjas tampa nugalėtoju (kiti žaidėjai, kurie į pašalintos kortos vietą dar turėtų padėti naują kortą, nebegali to padaryti).

7

Pasiruošimas žaidimui

- Kiekvienas žaidėjas turi pasiimti po lokomotyvo kortą (nenaudojamas lokomotyvo kortas sudėkite atgal į dėžutę).
- Išmaišykite traukinio vagonų kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 7. Likusias kortas padėkite užverstas stalo viduryje — tai bus nepanaudotų kortų kaladė.
- Visi žaidėjai turi susidėti savo kortas į eilę iš kairės į dešinę mažėjančia tvarka, o lokomotyvo kortą pasidėti kairiojoje savo eilės pabaigoje.
- Nuspręskite, kuris žaidėjas bus pirmasis ir pradės žaidimą.
- Pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir paeiliui pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas žaidėjas nuo nepanaudotų kortų kaladės viršaus turi pasiimti nurodytą skaičių kortų:
 - pirmas žaidėjas — 1 kortą,
 - antras žaidėjas — 2 kortas,
 - trečias žaidėjas (jei toks yra) — 3 kortas,
 - ketvirtas žaidėjas (jei toks yra) — 4 kortas.
- Pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir paeiliui pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas žaidėjas iš paimtų kortų turi išsirinkti ir pasiimti vieną, likusias užversti ir padėti į panaudotų kortų kaladę. Pasirinktąją kortą žaidėjas turi pasidėti savo traukinio vagonų eilėje į vienos bet kurios kortos vietą, o šią kortą išimti. Iš eilės išimtos pakeistos kortos dedamos atverstos šalia nepanaudotų kortų kaladės.
- Jei bet kurio žaidimo metu šalia nepanaudotų kortų kaladės atsiranda dvi kortos, kuriose pavaizduotos vienodos funkcijos, jas abi reikia išmesti, t. y. užversti ir padėti į panaudotų kortų kaladę.

Dabar jūs jau pasiruošę pradėti žaidimą!

2

į panaudotų kortų kaladę. Iš viso yra 8 skirtingos funkcijos; jų aprašymus rasite toliau.

Kitos taisyklės:

- Jei bet kurio žaidimo metu šalia nepanaudotų kortų kaladės atsiranda dvi kortos, kuriose pavaizduotos vienodos funkcijos, abi kortas reikia išmesti (užversti ir padėti į panaudotų kortų kaladę!)
- Panaudotų kortų kaladės kortos laikomos užverstos, į jas negalima pažūrėti.
- Jei nepanaudotų kortų kaladėje baigiasi kortos, išmaišykite panaudotų kortų kaladės kortas ir iš jų suformuokite naują nepanaudotų kortų kaladę.
- Jeigu žaidėjas nori atlikti 2-ąjį veiksmą, tačiau šalia nepanaudotų kortų kaladės nėra kortų su funkcijomis, žaidėjas gali atlikti tik 1-ąjį veiksmą, t. y. nuo nepanaudotų kortų kaladės viršaus paimti kortą.
- Lokomotyvo korta tik nurodo, kur žaidimo pabaigoje turėtų būti vagono korta su mažiausiu skaičiumi. Ji nepriklauso vagonų kortoms, todėl į ją neatsižvelgiama, kai žaidėjas atlieka bet kurį veiksmą ir taip keičia kortų poziciją eilėje (žr. toliau).

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi iš karto, kai bet kuris žaidėjas sudeda savo traukinio vagonų kortas į eilę iš kairės į dešinę didėjančia tvarka. Šis žaidėjas laimi žaidimą.



4



Bet kurią vieną savo kortą perkelkite per **2 vietas** į dešinę. **Svarbu!** Kortą reikia perkelti būtent per dvi vietas, todėl šios funkcijos negalima naudoti su pirma ir antra korta eilės dešinėje.



Bet kurią vieną savo kortą perkelkite per **2 vietas** į kairę. **Svarbu!** Kortą reikia perkelti būtent per dvi vietas, todėl šios funkcijos negalima naudoti su pirma ir antra korta eilės kairėje.



6



Apsaugoti — pakiškite šią kortą po pirma korta eilės kairėje, po paskutine korta eilės dešinėje arba po vidurine korta (4-ta iš abiejų pusių) ir apsaugokite ją, kad nebūtų pašalinta (padėkite šią kortą taip, kad matytųsi tik spynos simbolis). Dabar šios jūsų eilės kortos negalima pašalinti, panaudojama atitinkama pašalinimo funkcija (žr. anksčiau). Tačiau jeigu dėl jūsų paties veiksmų apsaugota korta pakeičia savo vietą (ji pakeičiama arba perkeliama panaudojus funkciją), ji praranda savo apsaugą, o spynos simbolį, kuris buvo po šia korta, reikia padėti į panaudotų kortų kaladę.



Pastaba! Kaip matote, kortas galite dėti dviem būdais: kaip skaičių arba kaip funkciją. Taigi, jeigu imate kortą nuo nepanaudotų kortų kaladės, jų savo eilėje galite padėti **tik kaip skaičių**, o jeigu imate kortą, kuri padėta šalia nepanaudotų kortų kaladės — galite panaudoti **tik joje pavaizduotą funkciją**.

BRAIN GAMES

Autoriai: autorių kolektyvas Trehgrannik (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltshev, Alexey Konnov)
Ilustracijos: Reinis Pētersons
© 2015 Brain Games Publishing SIA
Brūņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvija
T: (+371) 67334034; info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Dekojamam padėjiesiems kurti ir išbandyti žaidimą: Aaron MacMillan, Agnis Škuškovniks, Anna Lodeserto, Anna Paturska, Barduchi, Elina Braslina, Emilija Petraškevičė, Harald Schindler, Ilze Rence, Jana Singh, Jekaterina Bondarika, Jurgita Šarkovaitė, Laura Pastare, Valentina Eigner.