

2 ar 4 žaidėjams – nuo 8 metų amžiaus – Trukmė: 20 minučių

ŽAIDIMĄ SUDARO

20 kiaušinių, pažymėtų simboliais: 4 x ●, 4 x ▲, 6 x ◆, 6 x ✱;
viena žaidimo lenta.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidėjai turi persikelti į kitoje lentos pusėje esančią priešininko stovyklą ir grįžti atgal su visais savo kiaušiniiais. Kai kiaušinis pasiekia priešininko stovyklą, jis yra apverčiamas aukštyn kojom ir gali būti naudojamas bet kurio žaidėjo. Laimi žaidėjas, pirmas sugrąžinęs visus savo kiaušinius į stovyklą.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- 2 žaidėjai: kiekvienas paima po 6 kiaušinius, pažymėtus tuo pačiu simboliu ir išrikiuoja juos paskutinėje lentos eilėje arčiausiai savęs, simbolio puse į viršų. Šios dvi eilės sudaro žaidėjų stovyklas (žr. pav. 1a).
- 4 žaidėjai: kiekvienas žaidėjas paima po 4 kiaušinius, pažymėtus tuo pačiu simboliu ir išdėlioja juos žaidimo lentos kampe, simboliu į viršų, suformuodamas kvadratą. Kiekvienas kvadratas žymi žaidėjo stovyklą (žr. pav. 1b).

ŽAIDIMO EIGA

Pirmas žaidėjas išrenkamas burtų keliu, vėliau žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu žaidėjas gali atlikti vieną iš šių trijų veiksmų:

1 veiksmas: perkelti savo kiaušinius. Yra du judėjimo būdai:

- Paprastas ėjimas: kiaušinis gali judėti per vieną langelį bet kuria kryptimi (vertikaliai, horizontaliai ar įstrižai), jei gretimas langelis, į kurį judama, yra tuščias;
- Peršokimas: kiaušinis gali peršokti per kitą kiaušinį su bet kuriuo simboliu, ar apverstą kiaušinį, jei už jo yra tuščias langelis.

Galima šokti per kelis kiaušinius vieną po kito, jei tik yra tuščias langelis tarp jų. (žr. pav. 2: abiejų tipų ėjimai)

2 veiksmas: perkelti apverstą kiaušinį:

Kai tik kiaušinis pasiekia kito žaidėjo stovyklą, jis iš karto apverčiamas negrįžtamai (pav. 3);

Apvertus kiaušinį nebematomas jo simbolis, todėl juo gali judėti visi žaidėjai, naudodami paprastą ar peršokimo ėjimą.

3 veiksmas: slapta patikrinti apversto kiaušinio simbolį:

Šiuo atveju, žaidėjas negali atlikti jokio veiksmo, išskyrus patikrinti pasirinkto apversto kiaušinio simbolį ir grąžinti jį į tą pačią poziciją.

Svarbu:

- Jūs negalite judinti kito žaidėjo kiaušinių, kol matomas jų simbolis;
- Kai aktyvus žaidėjas perkelia savo kiaušinį į priešininko stovyklą, jis turi apversti kiaušinį ir jo ėjimas pasibaigia. Prasideda kito žaidėjo ėjimas;
- Nebūtina apversti visų savo kiaušinių prieš pradėdant grąžinti juos į savo stovyklą;
- Žaidžiant 4 žaidėjams, jūs galite apversti savo kiaušinius bet kurioje iš trijų priešininkų stovyklų.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjas, kuris pirmas mano, kad sugrąžino visus kiaušinius į savo stovyklą stabdo žaidimą sakydamas „Baigta“, tada, nerodydamas kitiems žaidėjams, patikrina simbolius ant turimų stovykloje kiaušinių.

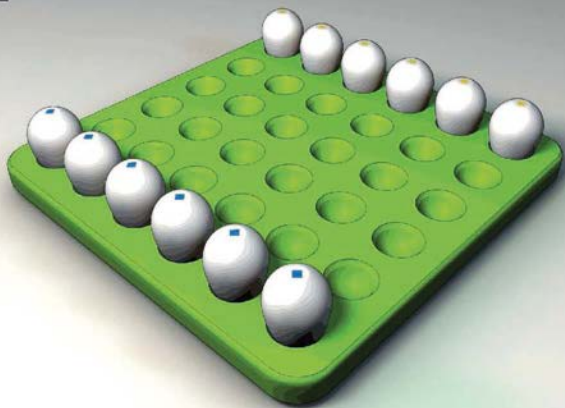
Jei viskas teisinga, žaidėjas atskleidžia savo simbolius ant kiaušinių ir laimi žaidimą (pav. 4).

Jei padaroma klaida:

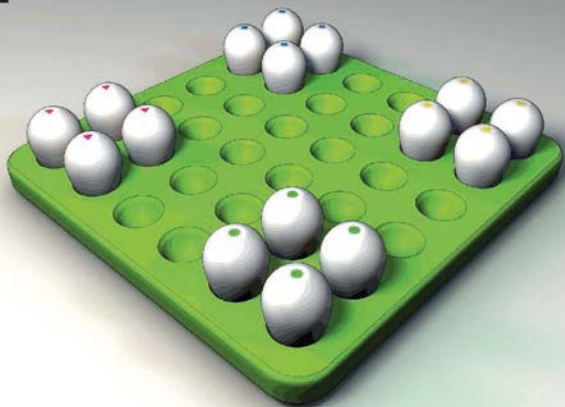
- 2 žaidėjų žaidime: klaida baigia žaidimą – laimi priešininkas.
- 4 žaidėjų žaidime: suklydęs žaidėjas slapta suranda kiaušinius su savo simboliu ir nuima juos nuo lentos, kad kiti žaidėjai galėtų tęsti žaidimą. Jei ir kiti du žaidėjai taip pat suklysta, vienintelis likęs žaidėjas automatiškai laimi žaidimą.

Dėmesio! Netinkamas vaikams iki 3 m.
Amžiaus dėl smulkių detalių. Saugokite šią informaciją.

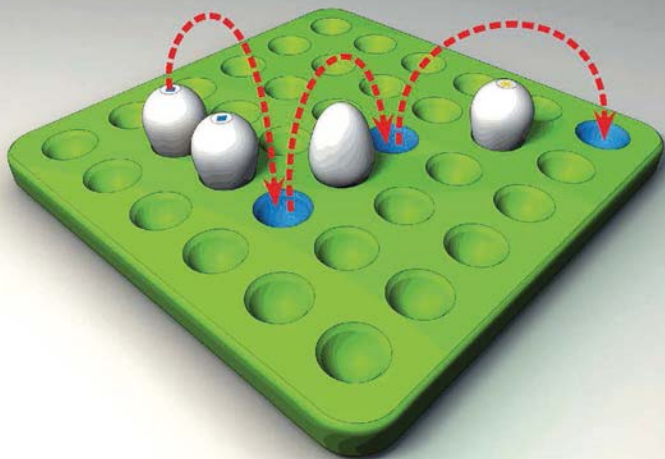
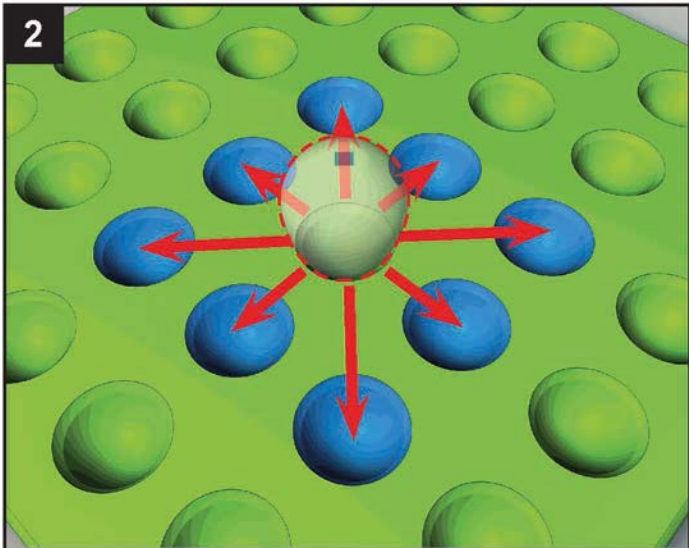
1a.



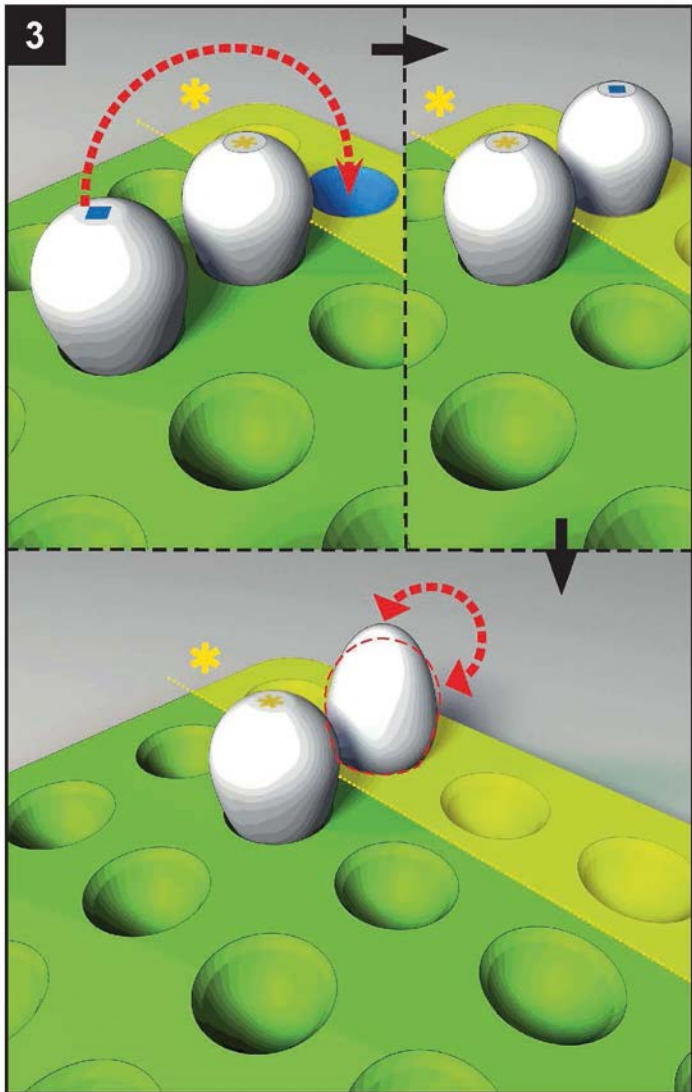
1b.



2



3



4

