



2-5 žaidėjams – nuo 8 m. amžiaus – žaidimo trukmė: 15 – 20 minučių.

ŽAIDIMĄ SUDARO

63 sunumeruotos kortos su nuo 0 iki 3 smėlio laikrodžių (po 25 raudonas ir violetines kortas, sunumeruotas nuo 1 iki 25, 13 Jokerio kortų, sunumeruotų nelyginiais skaičiais nuo 1 iki 25), 3 pradžios kortos su pliuso ir minuso pusėmis; 3 kortų dėklai.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Surinkti kuo daugiau smėlio laikrodžių.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Išdėliokite 3 kortų dėklus ir 3 pradžios kortas stalo viduryje. Sumaišykite likusias 63 kortas. Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 6 kortas (2 žaidėjų žaidime, kiekvienas gauna po 7 kortas) ir nerodydami kitiems žaidėjams, jas pasižiūrėkite. Likusios kortos užverstos sudedamos į kaladę ant stalo (pav. 1).

KAIP ŽAISTI

Pradedą jauniausias žaidėjas, toliau žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu, jūs galite atlikti vieną iš trijų veiksmų:

- 1) Arba paimti tuščią kortų dėklą**, jei dar yra laisvų (pirmas žaidėjas neišvengiamai rinksis šį veiksmą):

Žaidėjas paima pradžios kortą ir padeda ją į tuščią kortų dėklą, pasirinkdamas norimą kortos pusę. Matoma pusė nurodys tolesnę kortų dėjimo tvarką: **pliusas** nurodo, kad kortas reikės dėti didėjimo tvarka, **minusas** - mažėjimo tvarka. Tuomet žaidėjas deda pasirinktą kortą, iš turimų rankose, į dėklą. Pirmosios kortos spalva nurodo, kurios spalvos kortos bus dedamos į dėklą: raudonos, violetinės ar Jokerio. Galiausiai, žaidėjas pasideda kortų dėklą prieš save.

Pavyzdys (pav. 2): Artūras paima kortų dėklą ir pradžios kortą su juo, minuso (-) puse į viršų. Tuomet jis deda raudoną 5 kortą iš savo rankos, taip pradėdamas kortų seką ir pasideda dėklą prieš save.

- 2) Arba atkurti seką** padedant kortą iš savo rankos į dėklą, esantį prieš kurį nors žaidėją: Žaidėjai turi dėti tos pačios spalvos kortas kaip ir paskutinė padėta korta (išskyrus Jokerio atvejus) ir paklusti dėjimo tvarkai, nurodytai pradžios kortoje. Jei korta nurodo pliusą, žaidėjas turi dėti aukštesnę kortą, nei paskutinė korta sekoje. Jei nurodyta minuso pusė – dedama žemesnė. Tuomet žaidėjas pasideda dėklą su kortomis priešais save. Žaidėjas, paskutinis padėjęs aukščiausią/žemiausią kortą sekoje, laimi visas dėkle esančias kortas. **Svarbu:** žaidėjai negali dėti kortų į prieš juos jau esančius dėklus.

Pavyzdys, pav. 3: Maiklas deda raudoną 3 kortą ant Artūro turimo dėklo. 3 yra mažiau už Artūro

padėtus 5, ir abi kortos yra raudonos spalvos. Maiklas perima iš Artūro visą dėklą su abiem kortomis ir pasideda priešais save. Paskutinis žaidėjas, padėjęs kortą ant šios kaladės, laimi visas kortas ir baigia žaidimo rundą.

3) Arba, jei negalite ar nenorite dėti kortos, kad pradėtumėte ar perimtumėte kurią nors kaladę, jūs galite padėti pasirinktą kortą po bet kuria priešininko turima (nesvarbu kurios spalvos, bet ne savo) kalade. Priešininkas pasilieka kaladę.

Pavyzdys, pav. 4: Ninos ėjimas, visos kaladės pradėtos o ji neturi nė vienos tinkančios kortos kaladės perėmimui. Taigi ji nusprendžia padėti violetinę 7 kortą po Maiklo turima kalade. Ji pasilieka kaladę.

Išimtis: jei vienas žaidėjas savo ėjimo metu prieš save turi visas kalades, jis gali pasirinktą kortą padėti po viena iš kaladžių.

Jokerio kortos

Jokerio kortos dedamos pagal tas pačias taisykles kaip ir paprastos, tačiau turi kelias ypatybes:

- Jokerio kortas galima dėti ant Jokerio, raudonos ar violetinės spalvos kortų;
- Galima dėti Jokerio kortą ant raudonos ar violetinės kortos su tuo pačiu skaičiumi. Tokiu atveju, kaladę perima žaidėjas, padėjęs Jokerio kortą;

Pavyzdys, pav. 5: Luisa deda 3 Jokerio kortą ant 3 raudonos kortos į Maiklo turimą kaladę. Ji perima kaladę ir pasideda ją priešais save.

- Galima dėti raudoną ar violetinę kortą ant tos pačios vertės Jokerio kortos. Tokiu atveju, žaidėjas, uždėjęs spalvotą kortą, perima kaladę pas save;
- Kai tik ant kaladės uždedamas Jokeris, kaladę praranda savo spalvą. Kita padėta korta iš naujo nurodys kaladės spalvą.

RAUNDO PABAIGA

Raundas baigiasi tuomet, kai visi žaidėjai lieka tik su 2 kortomis rankose. Tuomet žaidėjai surenka turimose kaladėse esančias kortas, ir atsideda jas į šoną. Dėklai ir pradžios kortos išdėliojami kaip ir žaidimo pradžioje. Kiekvienas žaidėjas pasiima iš kaladės papildomai po 4 kortas (jei žaidėjai 2, po 5) ir prasideda naujas raundas. Raundą pradeda žaidėjas, sėdintis iš kairės, praėjęs raundą pradėjusiam žaidėjui.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi tuomet, kai nelieka užtektinai kortų, kad visi žaidėjai papildytų reikiamu kortų skaičiumi raundo pabaigoje. Žaidėjai suskaičiuoja smėlio laikrodžius, pavaizduotus ant per visus raundus sukauptų kortų.

Svarbu: žaidimo pabaigoje rankose turimos kortos neskaičiuojamos. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai smėlio laikrodžių.

Būdas žaisti 5 žaidėjams

Žaidimas tęsiasi tol, kol kaladė išnaudojama du kartus. Tokiu atveju, kai pasibaigia pirma kaladė, žaidėjai suskaičiuoja turimus smėlio laikrodžius, užrašomas rezultatas, visos kortos vėl sumaišomos ir žaidimas tęsiasi kaip įprasta.

1**2**

3



4



5

