



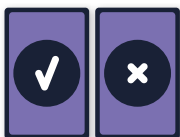
SOCIAL NETWORK

Autorius: Brian Gomez
2–6 žaidėjams nuo 8 metų amžiaus. Žaidimo trukmė — 30 minučių.

Žaidimo rinkinys

- 150 kortų (po 25 kortas 6 spalvų);
- žaidimo taisyklės.

Pasiruošimas žaidimui

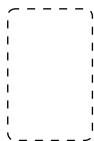


Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo spalvą, pasiima visas tos spalvos kortas ir atskirai pasideda savo pasirinktos spalvos balsavimo kortas. Šios dvi balsavimo kortos žaidimo pradžioje atidedamos atskirai, nes jos bus naudojamos tik viktorinų metu. Kiekvienas žaidėjas sumaišo turimas kortas ir užverstas pasideda į kaladę priešais save. Tuomet žaidėjai pasiima į ranką po penkias viršutines kortas iš savo kaladės ir žaidimas prasideda (pav. 1).

1



žaidėjo ranka



žaidėjo
profilis



kortų kaladė



balsavimo
kortos

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas yra atsikratyti visų savo turimų kortų kiek galima greičiau ir efektyviau už kitus žaidėjus. Žaidimas tęsiasi 3 raundus, kurių kiekvieno pabaigoje žaidėjai gauna taškus. Laimi žaidėjas, trečiojo raundo pabaigoje turintis daugiausiai taškų.

Kaip žaisti

Žaidėjas turintis ilgiausią nykštį duoda signalą ir žaidimas prasideda. **Visi žaidėjai veiksmus atlieka vienu metu — šiame žaidime ėjimų eiliškumo nėra!** Būkite greitai ir atidūs žaisdami savo kortas — nelaukite, kol kiti žaidėjai atliks savo veiksmus.

Kortos dedamos viena po kitos. Jei kuriuo nors žaidimo metu rankose turite mažiau nei 5 kortas, traukite trūkstamas kortas iš savo kaladės, kol vėl turėsite 5 kortas. Jei rankose turite nenaudingą kortą, galite padėti ją į savo traukimo kaladės apačią ir paimti nuo viršaus naują. Keičiamų kortų skaičius neribojamas.

Turėkite galvoje, žaidimo metu kiekvienas žaidėjas turės **lygiai vieną** sužaistų kortų krūvelę priešais save — savo *Profilį* (pav. 1).

Kortos



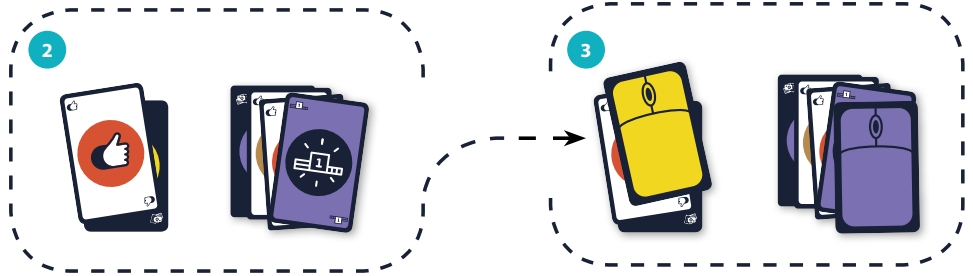
▶ **Galerijos** korta dedama į **ją sužaidusio** žaidėjo Profilį kur tampa aktyvia Galerija. Padėdamas galerijos kortą žaidėjas turi apie tai pranešti visiems žaidėjams, kurie atsakydami gali dėti savo Patinka kortas ant jos viršaus. Galerija tampa nebeaktyvi, kai tik žaidėjas padeda bet kokią kitą kortą į savo profilį. Kad pritrauktumėte daugiau dėmesio savo galerijai, galite jai duoti skambų pavadinimą.



▶ Žaidėjas gali padėti po vieną **Patinka** kortą ant **kito** žaidėjo Galerijos ir **tik** ant jos viršaus (ant savo Galerijos savo Patinka kortos jis padėti negali). Tas pats žaidėjas ant Galerijos negali padėti daugiau nei vieną Patinka kortą.



▶ **Konkurso** korta taip pat dedama į **ją sužaidusio** žaidėjo profilį (pav. 2). Sužaidęs šią kortą, žaidėjas turi užduoti klausimą ar pateikti užduotį (nestaydamas žaidimo), pavyzdžiui, "Kas pirmas tris kartus pašoks?" arba "Kas yra Brazilijos sostinė?". Konkurso laimi žaidėjas, pirmasis teisingai atsakęs į užduotą klausimą ar įvykdęs užduotį. Kilus ginčui, konkurso skelbėjas pasirenka nugalėtoją. Tiek konkurso autorius, tiek nugalėtojas pasideda po vieną užverstą kortą (iš turimų rankoje ar iš traukimo kaladės) į savo Profilio krūvelę (pav. 3). Konkurso kortos padėjimas žaidimo nesustabdo.



▶ **Viktorinos** korta dedama į **ją sužaidusio** žaidėjo profilį. Viktoriną paskelbęs žaidėjas garsiai ištaria "Stop!" — tai vienintelė korta bent trumpam sustabdanti žaidimą, ir žaidėjai gali minutėlei atsikvėpti. Pasibaigus viktorinai, jos skelbėjas garsiai ištaria "Startas!" ir žaidimas tęsiasi toliau.

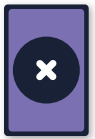
Viktorinos skelbėjas paskelbia kitiems žaidėjams nežinomą faktą apie save, pavyzdžiui: "Mano mėgstamiausias vaisius yra bananas" ir pasideda vieną iš savo dviejų balsavimo kortų **užverstą** priešais save:



← - - - jei teiginys yra tiesa

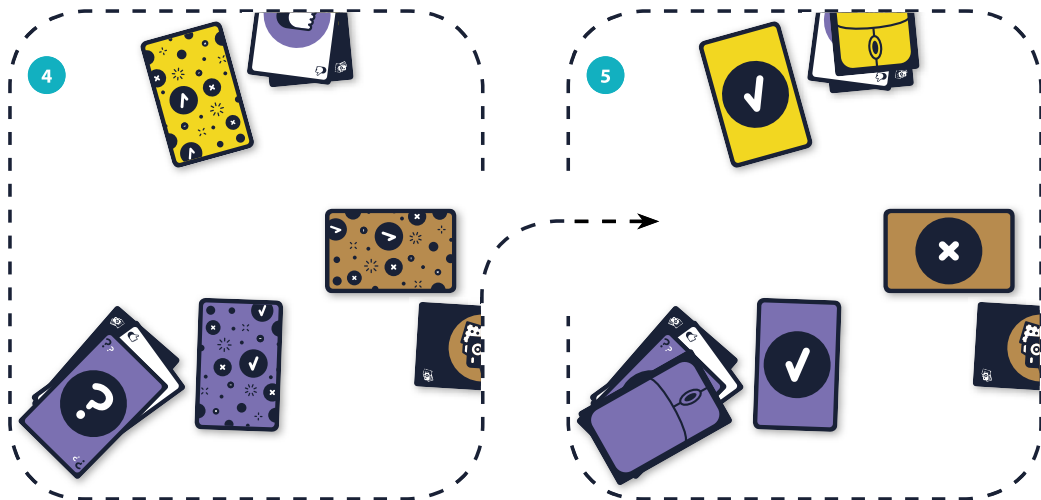
arba

jei teiginys yra klaidingas - - - →

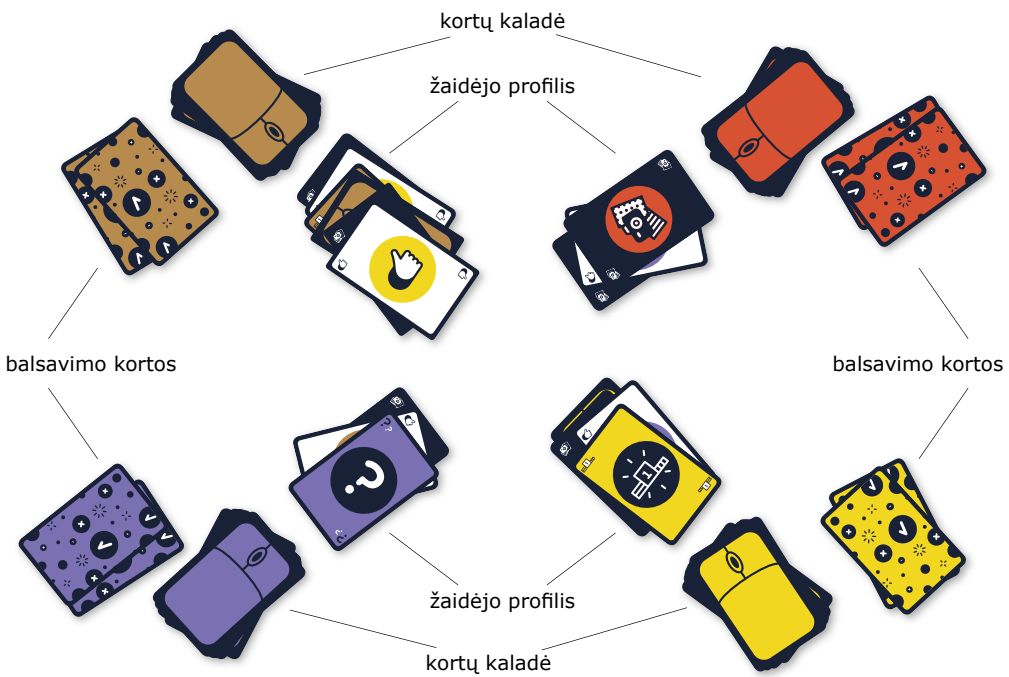


Tuomet kiti žaidėjai pasideda po vieną užverstą balsavimo kortą priešais save (pav. 4), išreikšdami savo nuomonę apie tai, ar teiginys yra tiesa, ar melas. Visiems padėjus balsavimo kortas, jos yra atverčiamos (pav. 5) ir teisingai atsakę žaidėjai gali pasidėti vieną iš turimų kortų (iš turimų rankoje ar iš traukimo kaladės) užverstą į savo Profilio krūvelę:

- a) jei visi atspėja teisingai — tik atspėję žaidėjai pasideda po kortą, **bet ne** viktorinos skelbėjas;
- b) jei atspėja bent vienas, tačiau ne visi — kortas pasideda atspėję žaidėjai **ir** viktorinos skelbėjas (pav. 5);
- c) jei neatspėja niekas — kortą pasideda **tik** viktorinos skelbėjas.

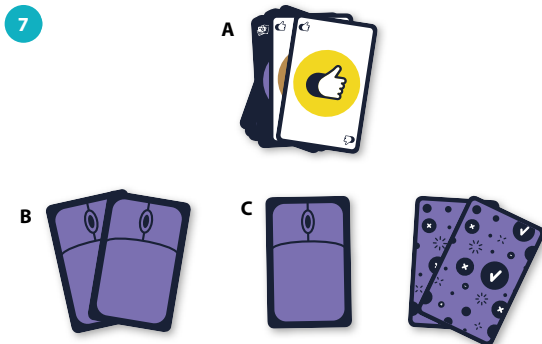


6 Žaidimo eiga



Taškų skaičiavimas

Kai tik kuris nors žaidėjas padeda paskutinę savo kortą, raundas nedelsiant baigiasi ir skaičiuojami turimi taškai. Kiekvienas žaidėjas gauna po 1 tašką už **kiekvieną kortą** turimą savo Profilyje (savo ir priešininko) (pav. 7-A), ir praranda po 1 tašką už kiekvieną kortą, likusią rankoje (pav. 7-B) ir traukimo kaladėje (pav. 7-C). Užsirašius raundo rezultatus ant popieriaus, kiekvienas žaidėjas susigražina visas savo kortas, jas sumaišo ir pasirodošia kitam žaidimo raundui. Laimi žaidėjas, po trijų žaidimo raundų surinkęs daugiausiai taškų. Jei du žaidėjai turi vienodą taškų skaičių, laimi tas, kuris surinko daugiau taškų už savo varžovą bet kuriame raunde. Jei ir tai nenusprendžia laimėtojo, tuomet laimi abu žaidėjai.



Papildomos taisyklės ir paaiškinimai

- Kortos, laimėtos konkurso ar viktorinos metu, į Profilio krūvelę dedamos užverstos ir ant jų pavaizduoti veiksmai neatliekami.
- Jei kuris nors žaidėjas sužaidžia Konkurso kortą, o kitas žaidėjas padeda Viktorinos kortą dar nesibaigus Konkursui, pirmiausia pabaigiamas Konkursas ir tik tada žaidimas stabdomas Viktorinai.
- Jei skaičiuojant taškus pamatote, kad kuris nors žaidėjas padėjo daugiau nei vieną Patinka kortą ant jūsų Galerijos, papildoma korta gražinama jos savininkui, ir šis gauna po -1 tašką už kiekvieną klaidingai padėtą kortą. Tas pats taikoma ir Patinka kortoms, padėtoms ant jau nebeaktyvių Galerijų.

Taisyklės 2 žaidėjų žaidime

Žemiau išvardytos taisyklės galioja dviejų žaidėjų žaidime:

- Prieš pradėdam žaidimą, abu žaidėjai iš savo kaladžių išmeta po 5 Patinka kortas, kurios nebus naudojamos;
- Žaidimas nevyksta tuo pačiu metu, žaidėjai atlieka ėjimus iš eilės, vienas po kito;
- Savo ėjimo metu žaidėjas gali atlikti tik vieną iš šių galimų veiksmų:
 - sužaisti kortą ir ištraukti naują iš savo kaladės;
 - padėti neribotą skaičių kortų į savo traukimo kaladės apačią ir paimti nuo viršaus tiek pat naujų;
 - praleisti ėjimą.
- Sužaisdamas Konkurso kortą žaidėjas iškviečia priešininką į dvikovą, kurioje abu žaidėjai turi atlikti tą patį veiksma (pavyzdžiui sužaisti "akmuo, popierius, žirklys" arba nušokti "kas toliau"). Dvikovos nugalėtojas, lygiai kaip ir įprastame žaidime, pasideda vieną iš turimų kortų užverstą į savo Profilio krūvelę. Jei skelbiamos lygiosios, nė vienas iš žaidėjų taškų negauna;