10 ŽAIDIMŲ RINKINYS, 6+ metai

**INSTRUKCIJOS**

**TURINYS:** medinė spintelė su dvipuse lenta viršuje,

viduje Backgammon lenta ir apatinė žaidimų lenta,

60 kiniškų šaškių figūrėlių, 48 „Mancala“ figūrėlės,

32 šachmatų figūrėlės, 30 šaškių figūrėlių, 30 pagaliukų,

2 kauliukas, 1 dvigubas kubas

***KRYŽIUKAI-NULIUKAI***

**Žaidimo tikslas:** laimi žaidėjas, kuris pirmas sudeda savo figūrėlių eilę – horizontaliai, įstrižai ar vertikaliai.

**Kaip žaisti:** kiekvienas žaidėjas pasirenka savo figūrėles. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, jis padeda savo figūrėlę ant žaidimo lentos kvadratėlio. Žaidėjai atlieką po ėjimą iš eilės ir deda savo figūrėles ant tuščių kvadratėlių.

***„MANCALA“***

**Kaip žaisti:**

1) Padėkite lentą tarp žaidėjų su dideliais dubenėliais iš šonų.

2) Šeši maži dubenėliai priešais žaidėją ir dešinėje pusėje esantis didelis dubenėlis priklauso tam žaidėjui.

3) Dėkite po 4 akmenukus į kiekvieną dubenėlį, dideli dubenėliai lentos šonuose paliekami tušti.

4) Prasidėjus žaidimui, vienas žaidėjas paima visus keturis akmenukus iš vieno jam priklausančio dubenėlio, juda prieš laikrodžio rodyklę ir įmeta po vieną akmenuką į kitus keturis dubenėlius.

5) Tuomet ėjimą atlieka kitas žaidėjas ir atlieka tą patį veiksmą su savo akmenukais iš bet kurio vieno dubenėlio.

Jei žaidėjas pasiekia jam priklausantį didelį dubenėlį, akmenukas įdedamas į didelį dubenėlį. Į didelį dubenėlį įdėtas akmenukas ten ir lieka iki žaidimo pabaigos.

• Jei pasiekiamas priešininko didelis dubenėlis, vienas mažesnis dubenėlis praleidžiamas.

• Įdėjus paskutinį akmenuką į žaidėjui priklausantį didelį dubenėlį, tas žaidėjas atlieka dar vieną ėjimą.

• Jei paskutinis akmenukas įmetamas į tuščią dubenėlį pačio žaidėjo pusėje, tas akmenukas laikomas „pagautu“ ir yra dedamas į didelį dubenėlį kartu su akmenukais, priešais esančiame priešininko dubenėlyje.

6) Žaidėjai atlieka ėjimus, kol kuris nors žaidėjas pašalina akmenukus iš dubenėlių savo lentos pusėje.

**Kaip laimėti:** žaidimą laimi žaidėjas, kuris turi daugiausia akmenukų savo dideliame dubenėlyje, kai akmenukai pasibaigia.

***MALŪNAS***

**Taisyklės ir žaidimo eiga:** kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su devyniomis figūrėlėmis, kurios juda per 24 susikirtimus ant lentos. Kaip ir su šaškėmis, žaidimo tikslas yra „nukirsti“ visas priešininko figūrėles arba be tinkamų ėjimų. Žaidimo pradžioje lenta yra tuščia. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidėjai iš eilės deda savo figūrėles ant tuščių susikirtimų. Jei žaidėjui pavyko sudėti trijų figūrėlių eilę ant bet kurios linijos ant lentos, tai reiškia, kad jis sudėjo „malūną“ ir gali nuimti vieną priešininko figūrėlę.

Malūną sudarančių figūrėlių negalima nuimti, nebent visos priešininko figūrėlės yra malūnuose. Nuimtų figūrėlių nebegalima dėti ant lentos. Uždėjus visas 18 figūrėlių, žaidėjai atlieka ėjimus iš eilės.

**Figūrėlių judinimas:** ėjimo metu žaidėjas stumia vieną figūrėlę per liniją ant lentos į šalia esantį tuščią susikirtimą. Jei žaidėjas negali to padaryti, jis pralaimi žaidimą. Figūrėlių dėliojimo metu, žaidėjas, kuris sudeda trijų figūrėlių eilę ant lentos linijos ir turi malūną, gali nuimti priešininko figūrėlę, vengdamas malūnų išardymo, jei tai įmanoma.

***ŠAŠKĖS***

**Žaidimo tikslas:** „nukirsti“ visas priešininko figūrėles peršokant per jas į laisvą langelį arba užblokuoti jo/jos figūrėles, kad priešininkas negalėtų atlikti ėjimo.

**Kaip žaisti:** kiekvienas žaidėjas gauna po 12 vienos spalvos šaškių ir išdėlioja jas ant tamsių langelių pirmose trijose eilėse. Arčiausias langelis jums iš kairės pusės turi būti juoda. Žaidimą pradeda žaidėjas su juodomis figūrėlėmis. Judėti galima tik per juodus langelius. Judėti galima tik į priekį įstrižai į tuščią langelį, ne atgal ir ne į baltus langelius. Norint „nukirsti“ priešininko šaškę, langelis priešais ją turi būti tuščias. Šokite per priešininko šaškę į tuščią langelį, tuomet nuimkite jo/jos šaškę nuo lentos. Negalima šokti per savo figūrėles. Kai viena iš jūsų šaškių pasiekia priešininko lentos pusę, ji tampa „karaliumi“ ir yra „karūnuojama“ uždedant kitą tokios pačios spalvos šaškę ant jos viršaus. Kai turite karalių, galite judėti įstrižai į priekį IR atgal. Karalių gali peršokti ir „nukirsti“ paprastos šaškės.

**Kaip laimėti:** privalote „nukirsti“ visas priešininko šaškes arba užblokuoti jas, kad negalėtų judėti.

***ŠACHMATAI***

**Tikslas:** paskelbti priešininkui matą arba užblokuoti jo karalių.

**Paruošimas:** kiekvienas žaidėjas turi 16 figūrėlių ir išdėlioja jas lentos gale tokia tvarka:

Pirma eilė – bokštas, karalius, rikis, valdovė, karalius, rikis, žirgas, bokštas.

Antra eilė – 8 pėstininkai.

Lentą sudaro 64 langeliai, kaip ir šaškių lentą. Lenta turi būti padėta taip, kad baltas langelis būtų paskutinis kiekvieno žaidėjo dešinėje.

**Pastaba:** valdovė visuomet statoma ant jos spalvos langelio.

**Kaip žaisti:** 1) Žaidimą pradeda baltos figūrėlės. 2) Žaidėja atlieka po vieną ėjimą pakaitomis. 3) Jei žaidėjas pastato figūrėlę ant užimto langelio, jis „nukerta“ ant to langelio stovinčią figūrėlę. Žaidėjas neprivalo kirsti, bet jei nukerta, ta figūrėlė yra nuimama nuo lentos. 4) Tik karalius gali peršokti per kitas figūrėles.

• Karalius yra svarbiausia figūrėlė. Jis juda tik po vieną langelį bet kuria kryptimi – pirmyn, atgal, į šonus ar įstrižai. Karalius gali nukirsti nesaugomą priešininko figūrėlę, tačiau jo paties negalima nukirsti. Jis negali eiti į langelį, jei šis yra valdomas priešininko. Karalius visuomet privalo būti bent per vieną langelį nuo priešininko karaliaus. Abu karaliai visada stovi ant lentos.

• Kaip karalius, valdovė gali judėti pirmyn, atgal, į šonus ar įstrižai tiesia linija. Ji gali judėti per bet kokį skaičių langelių, jei jos kelyje nėra kitų figūrėlių. Ji gali nukirsti priešininko figūrėlę ir užimti jos vietą.

• Bokštas yra antras pagal svarbą po valdovės, jis juda pirmyn, atgal arba į šonus (bet ne įstrižai) per bet kokį skaičių langelių tiesia linija, jei nėra kliūčių. Bokštas nukerta figūrėlę užimdamas jos vietą. Bokštas taip pat naudojamas per „rokiruotę“.

• Rikis juda tik įstrižai, pirmyn arba atgal bet kokį skaičių langelių tiesia linija, jei nėra kliūčių. Rikis nukerta įstrižai.

• žirgas juda labai ypatingai: pirmyn per vieną langelį ir tuomet per vieną langelį įstrižai į kairę ar dešinę arba

Įstrižai į dešinį ar kairį langelį ir tuomet pirmyn per vieną langelį (suformuoja „L“). karalius yra vienintelė figūra, kuri gali peršokti jo kelyje esančias figūras. Karalius nukerta taip pat kaip ir kitos figūrėlės. Kai karalius palieka savo langelį, jis visuomet nusileidžia ant priešingos spalvos langelio.

• Pėstininkas juda tik į priekį (niekada atgal). Pirmo ėjimo metu jis gali eiti tik per vieną ar du langelius. Po to jis gali judėti tik po vieną langelį, kirsdamas įstrižai kaip bokštas. Kai pėstininkas pasiekia paskutinį langelį priešininko pusėje, žaidėjas gali pakeisti jį kita figūrėle, išskyrus karaliaus. Žaidimui artėjant prie pabaigos, pėstininkas tampa vis vertingesnis.

Kiekvienas žaidėjas gali atlikti „rokiruotę” vieną kartą per žaidimą. Rokiruotė yra karaliaus perkėlimas per du langelius į dešinę ar kairę link bokšto ir perkeliant bokštą ant langelio bet kurioje karaliaus pusėje.

Žaidėjas gali rokiruoti taikant šiuos apribojimus:

1) Karalius negali būti puolamas. 2) Jis negali eiti per ar nusileisti langelyje, kurį kontroliuoja priešininko figūrėlė.

3) Karalius ir bokštas turėjo būti nejudinti prieš tai. 4) Jokia figūrėlė negali įsiterpti tarp karaliaus ir bokšto.

• Šachas: karaliui yra paskelbtas šachas, kai jį puola viena iš priešininko figūrėlių. Jo nukirtimas negalimas. Šachą atliekantis žaidėjas turi pasakyti „šachas“, kai puola priešininko karalių. Dabar priešininkas privalo padaryti tris dalykus:

1) Patraukti karalių iš puolamo langelio. 2) Nukirsti puolančią figūrėlę.

3) Pastatyti figūrėlę tarp karaliaus ir puolančios figūrėlės.

• Matas: tai reiškia, kad karalius buvo nukirstas. Kadangi žaidimo tikslas yra nukirsti priešininko karalių, žaidėjas pralaimi, jei negali padaryti nė vieno iš trijų žingsnių. „Šachas“ virsta „matu“.

**Kaip laimėti:** paskelbti matą.

***KINIŠKOS ŠAŠKĖS***

**Žaidimo tikslas:** perkelti savo figūrėles į priešingą žvaigždės smailę.

**Kaip žaisti:** kiekvienas žaidėjas išsirenka figūrėlių spalvą ir įstato dešimt (10) figūrėlių į skyles jo pusėje esančiame trikampyje (namų bazėje).

Kiekvieno žaidėjo namų bazė yra žvaigždės smailė, esanti priešais žaidėjus. Figūrėlės juda į šalia esančią skylę arba peršoka per kitą figūrėlę. Vienu ėjimu atliekamas tik vienas (1) veiksmas, išskyrus peršokant; tuomet galima atlikti bet kokį skaičių peršokimų. Galima atlikti peršokimus tiesia linija ar zigzagais. Figūrėlės niekada nėra pašalinamos nuo žaidimų lentos. Galiausiai, visos figūrėlės turi būti perkeltos nepriklausomai nuo to, ar žaidėjas nori blokuoti kito žaidėjo ėjimą. Žaidėjai gali peršokti tiek savo, tiek priešininko figūrėles. Laimi žaidėjas, kuris perkelia visas savo figūrėles į priešingą pusę.

***PAIMK PAGALIUKĄ***

**Žaidimo tikslas:** surinkti kuo daugiau taškų.

**Kaip žaisti:** kiekvienas žaidėjas pasirenką vieną iš 4 pagalbinių pagaliukų. Jie naudojami kitų spalvotų pagaliukų paėmimui.

Pavyzdžiui, pagalbiniu pagaliuku galima atskirti du šalia gulinčius pagaliukus arba nustumti vieną pagaliuką, kuris guli ant kito pagaliuko. Kitų pagaliukų negalima naudoti tokiu būdu. Vienas žaidėjas laiko visus pagaliukus (išskyrus pagalbinius) vertikaliai vienoje rankoje. Tuomet žaidėjas greitai paleidžia pagaliukus, kad jie išsibarstytų ant stalo. Savo ėjimo metu žaidėjas paima tik vieną pagaliuką.

Galima judinti tik tą pagaliuką, kurį žaidėjas bando paimti. Jei pajudėjo kitas pagaliukas, to žaidėjo ėjimas baigiasi ir kitas žaidėjas atlieka savo ėjimą. Žaidimas baigiasi, kai nebelieka pagaliukų. Žaidėjai suskaičiuoja savo taškus pagal pateiktus balus. Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas yra LAIMĖTOJAS!

**BALAI:** mėlynas pagaliukas – 50 taškų, žalias pagaliukas – 40 taškų, raudonas pagaliukas – 25 taškai, geltonas pagaliukas – 10 taškų.

***NARDAI***

**ŽAIDIMO LENTOS PARUOŠIMAS: A** parodyta teisinga žaidimo figūrėlių padėtis, kad žaidimą pradėtų juodas figūrėles pasirinkęs žaidėjas, ir tamsių bei baltų figūrėlių judėjimo kryptis. Rekomenduojama paruošti lentą prieš skaitant toliau. Žaidimo lenta yra padalinta į keturias dalis, kiekvienas žaidėjas turi „namų lentą“ ir „išorinę lentą“.

Kiekviena lenta yra padalinta į šešis laukelius su skirtingomis spalvomis, kiekvienam žaidėjui po tris.

Atkreipkite dėmesį, kad skiriasi priešingų lentų laukų spalva.

**ŽAIDIMO TIKSLAS:** kiekvienas žaidėjas judina savo figūrėles pagal išmestų dviejų kauliukų skaičių. Žaidėjas perkelia savo figūrėles iš priešininko namų lentos į savo išorinę lentą, o galiausiai į savo namų lentą.

Juodos ir baltos figūrėlės juda priešingomis kryptimis, kaip parodyta **A**.

**KAIP ŽAISTI:** pagal nardų taisykles, kiekvienas žaidėjas meta po vieną kauliuką, kad nustatytų, kuris pradės žaidimą. Jei žaidėjai išridena tą patį skaičių, jie turi mesti kauliuką iš naujo, kol vienas iš jų išridens didesnį skaičių. Tas žaidėjas atlieka pirmą ėjimą pagal išridentą antro kauliuko skaičių.

Žaidėjai eina iš eilės mesdami kauliukus. Žaidėjas perkelia savo figūrėles pagal išridentą skaičių. Jei kauliukas nusileido ant briaunos, žaidėjas privalo mesti kauliuką dar kartą.

Išridentų kauliukų skaičiai nėra sumuojami. Taigi, vienas žaidėjas gali paeiti su viena figūrėle pagal išridentus skaičius ATSKIRAI, jei laukeliai nėra užimti, arba gali paeiti su dviem figūrėlėmis (viena figūrėlė paeina vieno kauliuko skaičių, kita figūrėlė paeina kito kauliuko skaičių). Žaidėjas TURI paeiti abu skaičius, jei įmanoma.

Jei žaidėjas gali paeiti tik vieną skaičių, jis turi paeiti didesnį išridentą skaičių, jei įmanoma. Jei žaidėjas negali paeiti iš viso, jis praleidžia ėjimą.

**DVIGUBI SKAIČIAI:** reiškia, kad dviem kauliukais buvo išridenti vienodi skaičiai. Kai taip nutinka, žaidėjas turi paeiti tą skaičius keturis kartus. Visus keturis kartus galima eiti su ta pačia figūrėle arba su skirtingomis figūrėlėmis.

**BLOKAVIMAS:** blokuojamas laukelis ant lentos yra tas, ant kurio yra dvi ar daugiau to paties žaidėjo figūrėlių. Priešininkas negali statyti figūrėlių blokuotuose laukeliuose, tačiau gali judėti per blokuotus laukelius. Kai žaidėjas padeda dvi figūrėles viename laukelyje, jis užima tą laukelį. Vienas žaidėjas gali padėti bet kokį skaičių figūrėlių viename laukelyje.

**NUMUŠIMAS:** kai žaidėjas turi vieną figūrėlę laukelyje. Kitos spalvos figūrėlės negali užimti to paties laukelio, todėl, kai žaidėjas atsistoja tokiame laukelyje, jis numuša ten stovėjusią figūrėlę ir pastato savo. Tai yra vadinama „numušimu“. Numušta figūrėlė yra pastatoma ant linijos (žr. **B** 20 puslapyje).

**LINIJA:** linija yra per vidurį einanti juosta, kuri atskiria namų ir išorinę lentas. Jei figūrėlė buvo pastatyta ant linijos, kitu ėjimu privaloma „grįžti“ į priešininko namų lentą PRIEŠ einant su kitomis figūromis.

Grįžti galima perkeliant ant linijos esančią figūrėlę į laukelį pagal kurio nors išridento kauliuko skaičių, jei tas laukelis nėra blokuojamas. Jei negalite grįžti, nes abu laukeliai pagal išridentus skaičius yra blokuojami, praleidžiate savo ėjimą (žr. **C** 20 puslapyje). ATSKIRTA ar UŽDARYTA LENTA atsiranda, kai priešininko namų lenta yra visiškai užblokuota (kiekviename laukelyje yra bent po dvi figūrėles).

**NURINKIMAS:** reiškia savo figūrėlės nuėmimą nuo žaidimo lentos išridenus kauliukus. Negalima nurinkti, kol VISŲ 15 figūrėlių nėra jūsų namų lentoje. Kai visos jūsų figūrėlės yra jūsų namų lentoje, galite nurinkti jas nuo laukelių pagal išridentą skaičių arba galite perkelti figūrėles namų lentoje pagal išridentą skaičių. Reikia paeiti abiejų kauliukų skaičius, jei įmanoma. Pavyzdžiui, jei išridenote šešis, bet neturite figūrėlių šeštame laukelyje, turite nuimti figūrėlę nuo aukštesnio laukelio. Ta pati taisyklė taikoma išridenus du vienodus skaičius.

Tačiau, negalima nurinkti figūrėlės, jei laukelis pagal išridento kauliuko skaičių yra tuščias ir yra figūrėlių aukštesniuose taškuose. Jei reikia paeiti išridentus skaičius atskirai, perkelkite figūrėlę nuo aukščiausio laukelio, jei įmanoma. Jei nurinkimo metu figūrėlė jūsų namų lentoje yra numušama, tą figūrėlę reikia padėti ant juostos ir grąžinti į lentą, kaip aprašyta aukščiau. Negalima nurinkti kitų figūrėlių, kol negrąžinote numuštos figūrėlės atgal į savo namų lentą.

**DVIGUBINIMAS:** dvigubinimo kubas yra naudojamas statymo dvigubinimui. Prieš pradedant žaidimą, dvigubinimo kubas yra pastatomas ant linijos su skaičiumi „64“ viršuje. Jei abu žaidėjai išmeta vienodą skaičių pirmo ridenimo metu, statymai yra dvigubinami automatiškai. Tokiu atveju skaičius „2“ yra atverčiamas į viršų. Jei žaidėjai išridena vienodą skaičių antrą kartą, skaičius „4“ atverčiamas į viršų ir t.t. Savanoriškas padvigubinimas reiškia, kad žaidėjas pasiūlo padvigubinti statymą, kai ateina jo eilė žaisti, prieš išmetant kauliukus. Galima sutikti arba atsiakyti dvigubinti, tačiau atsisakantis žaidėjas pralaimi, kad ir koks statymas buvo prieš pasiūlant dvigubinimą. Po to žaidėjai padvigubina paeiliui.

**TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS:** žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas nurenka savo figūrėles. „Gammon“ (dvigubas žaidimas) yra laimimas, jei priešininkas nenurinko nė vienos figūrėlės. „Backgammon“ (trigubas žaidimas) yra laimimas, jei priešininkas nenurinko nė vienos figūrėlės ir turi vieną ar daugiau savo figūrėlių laimėtojo namų lentoje ar ant linijos.

**DAUGIAU ŽAIDĖJŲ:** šį žaidimą gali žaisti iki penkių žaidėjų. Visi žaidėjai ridena kauliuką, kad nustatytų „žmogų dėžėje“. Šiuo žmogumi tampa didžiausią skaičių išridenęs žaidėjas, o antrą didžiausią skaičių išridenęs žaidėjas tampa „kapitonu“. Visi kiti žaidėjai yra kapitono partneriai ir jų rangas priklauso nuo išridento skaičiaus. „Žmogus dėžėje“ ir kapitonas žaidžia žaidimą, o kapitono partneriai patarinėja, kaip žaisti. Jei „žmogus dėžėje“ pralaimi, jis tampa žemiausio rango kapitono patarėju. Tuomet laimėjęs kapitonas tampa „žmogumi dėžėje“. Jei „žmogus dėžėje“ laimi, kapitonas tampa žemiausio rango partneriu, o aukščiausio rango partneris tampa kapitonu.

**KAIP NUSTATYTI PENKIS IR LINIJOS LAUKELIUS:** strategiškai, svarbu nustatyti (užblokuoti) penkis ir linijos laukelius kuo greičiau. **D** parodyti geriausių ėjimų pavyzdžiai.

**PIRMIEJI ĖJIMAI**

Žr. **E** 20 puslapyje, kure pateikti geriausių ėjimų pavyzdžiai. Žr. **F** 20 puslapyje, kur pateikti geriausi pirmųjų ėjimų pavyzdžiai, kai išridenami du vienodi skaičiai. Pažymėti ŽVAIGŽDUTE yra geriausi pirmieji ėjimai. Turėtumėte siūlyti dvigubinti statymus iš karto, jei priešininko pradžia prasta.

***„ROLL EM“***

Naudokite kiniškų šaškių figūrėles. Iš pradžių užpildykite visas skyles figūrėlėmis. Tada pirmas žaidėjas ridena 2

kauliukus. Žaidėjas gali išimti figūrėlę, atitinkančią vieno ar abiejų kauliukų bendrą skaičių.

Pavyzdžiui: žaidėjas išrideno iš viso 6. Jis gali išimti 6 figūrėlę ARBA 5 ir 1 figūrėles, ARBA 4 ir 2 figūrėles, ARBA 1, 2 ir 3 figūrėles. Žaidėjas ridena kauliukus tol, kol išridena skaičių, kurio nėra išimti, arba kol išimamos visos figūrėlės. Žaidimą laimi žaidėjas turintis mažiausią skaičių figūrėlių.

***„INSANITY“***

Naudokite kiniškų šaškių figūrėles. Įstatykite 4 raudonas figūrėles 4 skylėse kairėje ir 4 mėlynas figūrėles 4 skylėse dešinėje, vidurinę skylę palikite tuščią. Žaidimo tikslas yra perkelti spalvas iš vienos pusės į kitą. Galimi ėjimai:

Judėjimas per vieną skylę arba peršokimas per figūrėlę visuomet tik į priekį, niekada atgal. Jei jums pavyks baigti žaidimą per 4 ėjimus ar mažiau, jūs esate genijus.

***„MIND MAGIC“***

Naudokite kiniškų šaškių figūrėles. Pradžia: įstatykite figūrėles į visas skyles, išskyrus vieną. Kiekvieną kartą peršokus figūrėlę, nuimkite ją nuo lentos.

• Liko viena figūrėlė – nuostabu! 100 taškų.

• Liko dvi figūrėlės – gerai. 50 taškų.

• Liko trys figūrėlės – neblogai. 25 taškai.

• Liko keturios figūrėlės – prastai. 0 taškų.

**ĮSPĖJIMAS:** UŽSPRINGIMO PAVOJUS – smulkios dalys ir kamuoliukai. Netinka vaikams iki trijų metų.