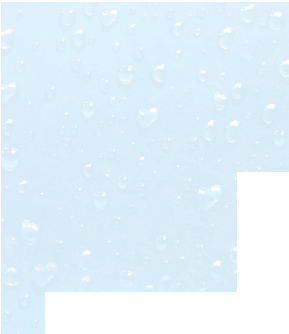


*Mesk iššūkį savo smegenims: išbandyk save naudodamasis vis sudėtingesnio lygio schemomis ar lenktyniaudamas su kitais žaidėjais!*



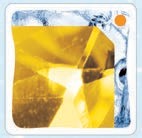
# Turinys

*16 kaladėlių*

*48 kortelės*

*4*

**Kaladėlės** padalytos į grupes po 4 pagal taškelio ant vieno iš 6 paviršių spalvą (raudonas, žalias, mėlynas, oranžinis). Ant kiekvieno paviršiaus pavaizduota brangakmenio dalis.

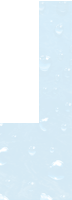


Brangakmeniai yra 3 spalvų ir 5 skirtingų formų.   
3 spalvos

5 formos

**Kortelėse** pateiktos 3 sudėtingumo lygių schemos (16 schemų kiekviename lygyje).

Kitoje pusėje nurodytas sudėtingumo lygis (1 žalias – lengvas, 2 oranžinis – vidutinis, 3 raudonas – sudėtingas). Priekinėje pusėje, viršuje kairėje nurodytas schemos numeris, viršuje dešinėje – sudėtingumo lygis, o viduryje – paveikslėlis, kurį sudaro 4 brangakmenio dalys. Jei norite **išspręsti schemą,** reikia sudėti kaladėles taip, kad gautųsi kortelėje pavaizduotas paveikslėlis.



*Kita pusė*

*Schemos numeris*

*Sudėtingumo lygis*

*Priekinė pusė*

# Versija 1 žaidėjui



Paimkite 4 vienos spalvos kaladėles ir spręskite vieną schemą po kitos, pradėję nuo pirmos didėjimo tvarka.

# Versija 2–4 žaidėjams

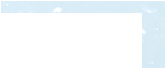
**Pasiruošimas**

Kiekvienas paimkite po 4 vienos spalvos kaladėles.

Išdėliokite apverstas korteles, padalykite jas į tris krūveles pagal sudėtingumo lygį, tada krūveles sumaišykite.

Ištraukite 4 kiekvieno lygio korteles ir sudėkite jas į krūvelę stalo viduryje: aukščiausiai padėkite 1 lygio korteles, viduryje 2 lygio korteles, o apačioje – 3 lygio korteles.

*Pradinė nuostata esant 4 žaidėjams*



# Eiga

Vienas žaidėjas atverčia kortelę ir visi puola dėlioti turimas kaladėles, kad išspręstų schemą: pirmas sudėliojęs sušunka „Freeze“ ir **nedelsiant sustabdo žaidimą**! Jei žaidėjas schemą išsprendė teisingai, laimi kortelę ir apvertęs padeda ją į šalį; jei ne, nedelsiant pašalinamas iš žaidimo, o žaidimą tęsia kiti žaidėjai. Jei lieka vienas žaidėjas, jis laimi kortelę.

Išsprendę pirmąją schemą, taip pat žaiskite ir su kitomis kortelėmis.

# Žaidimo pabaiga

Kai stalo viduryje nebelieka kortelių, žaidimo partija baigiasi. Suskaičiuokite turimų kortelių taškus (lengvos kortelės – 1 taškas, vidutinio lygio kortelės – 2 taškai, sudėtingos kortelės – 3 taškai): laimi surinkęs daugiausia taškų.

# Variantai

1. Patys pasirinkite kortelių kiekį ir sudėtingumo lygį: pavyzdžiui, kad būtų sudėtingiau, galite žaisti su 8 kortelėmis iš 2 lygio ir 8 kortelėmis iš 3 lygio.
2. Kiekvienam žaidėjui padalykite po 12 kortelių, kurios gali būti įvairių sudėtingumo lygių. Pirmas išsprendęs savo schemą laimi kortelę. Kitas korteles reikia išimti iš žaidimo.
3. Kiekvienam žaidėjui padalykite po 5 korteles. Pirmas išsprendęs savo schemą, išima savo kortelę, o kiti pakiša savo korteles po krūvele. Laimi pirmas likęs su viena kortele.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Klientų aptarnavimas***  Tel: 02.82.52.52  [*www.clementoni.com/it/form/*](http://www.clementoni.com/it/form/)    Išorinė kortelių plėvelė:  LDPE 4 – PLASTIKO RŪŠIAVIMAS  Patikrinkite savo savivaldybės nuostatas. | Išsaugokite, kad galėtumėte peržiūrėti prireikus  **Clementoni** S.p.a.  Zona Industriale Fontenoce s.n.c. 62019 Recanati (MC) - Italy  Tel: +39 071 75811 ***www.clementoni.com***  V70319 |