

# ZooMemo

Marleen van Hoornycck



Žaidimo taisyklės



## Bendradarbiavimo atminties žaidimas

1 – 8 žaidėjams

- nuo 5 metų ir vyresniems • žaidimo laikas apie 15 min

### Žaidimo apžvalga

Mažieji gyvūnai tyrinėjo savo namus zoologijos sode, tačiau dabar jie pasiklydo ir pametė savo brolius ir seseris. Ar pavyks jums visiems kartu padėti mažiesiems gyvūnams surasti savo šeimos narius ir grįžti į saugius aptvarus? Bet saugokitės – kartais liūtas suriaumoja! Kai tai nutinka, gyvūnai, dar negrįžę į savo vietas, išsigąsta ir pradeda dairytis aplinkui. Tuo tarpu direktorius keliauja į zoologijos sodą. Jam ši netvarka tikrai nepatiks! Ar jums pavyks sugrąžinti visus gyvūnus namo anksčiau nei atvyks direktorius?

### Žaidimo komponentai

- dvipusė žaidimo lenta su zoologijos sodu ir 12 gyvūnų aptvarų
- žaidimo lenta su keliu iš direktoriaus namų iki zoologijos sodo
- 1 direktorius (prieš pirmąjį žaidimą, įstatykite jo figūrėlę į plastmasinį stovėlį)
- 24 gyvūnų kortelės: 12 porų mažųjų gyvūnų
- 4 direktoriaus kortelės
- 2 riaumojančio liūto kortelės
- 5 tuščios atsarginės kortelės



### Pasiruošimas

Paruoškite žaidimą, kaip aprašyta (pavyzdį galite pažiūrėti paskutiniame šių taisyklių puslapyje):

- Pirmą, padėkite didžiausią žaidimo lentą. Pirmąjam žaidimui naudokite tą pusę, ant kurios nėra pavaizduotų gyvūnų.
- Uždėkite siaurą lentą, sukurdami derantį vaizdą.
- Pastatykite direktorių į pradinę padėtį prie namo.
- Gerai apžiūrėkite brolius ir seseris, esančius ant 24 gyvūnų kortelių.
- Pridėkite prie jų 4 direktoriaus korteles ir 2 riaumojančio liūto korteles ir tada užverskite visas korteles (viso 30 kortelių).
- Labai gerai išmaišykite visas 30 kortelių. Dabar paskleiskite jas paveikslėliais žemyn taip, kad jos būtų lengvai pasiekiamos visiems žaidėjams.
- Kartu nuspręskite, kas pirmas pradeda žaidimą. Pavyzdžiui, žaidimą gali pradėti tas, kas neseniai lankėsi zoologijos sode.

## Žaidimo eiga

1. Atverskite kortelę. Jei tai gyvūno kortelė, atverskite dar vieną.
2. Jei antroje kortelėje matote to gyvūno brolių ar seserį, sudėkite juos kartu į vieną iš 12 aptvarų ant žaidimo lentos.
3. Jeigu atvertėte dvi skirtingas gyvūnų korteles, parodykite jas visiems žaidėjams, o tada vėl užverskite.

Ar atvertėte direktoriaus kortelę? Perkelkite jo figūrėlę vienu žingsniu į priekį, tada kortelę vėl užverskite ir palikite toje pačioje vietoje, tiksliai taip, kaip buvo prieš tai!



5. Jeigu atvertėte riaumojančio liūto kortelę, gyvūnai, kurie dar nepasiekė savo aptvarų, išsigando ir pradėjo dairytis. Padėkite liūto kortelę atgal į žaidimo dėžę. Tada išmaišykite visas korteles, kurios dar nėra sudėtos ant žaidimo lentos, ir iš naujo jas paskleiskite.

## Žaidimo pabaiga

- Direktorius įeina į zoologijos sodą, kai sugrąžinote visus 24 gyvūnus į jų namus (aptvarus). Jis džiaugiasi matydamas visus gyvūnus savo vietose.
- Direktorius įeina į zoologijos sodą anksčiau nei jums pavyksta surasti visus gyvūnus. Kiek gyvūnų radote? Kaip manote, kaip kitame žaidime galėtumėte laiku sugrąžinti visus gyvūnus į jų namus?

## Pasiūlymas

- Pabandykite žaisti su kita žaidimo lentos puse, ant kurios pavaizduoti mažųjų gyvūnų tėvai. Kiekvieną kartą radę brolių ir seserį, sugrąžinkite juos pas jų tėvus.
- Didesniam iššūkiui, leiskite direktoriui pradėti nuo laukelio, esančio šalia akmenų.
- Jeigu žaidimas yra per sudėtingas, žaiskite su viena riaumojančio liūto korta.
- Jeigu kurios kortelės nugarėlė tampa pernelyg atpažįstama, pakeiskite ją atsargine kortele, ant kurios galite nupiešti savo piešinį. Žinoma, atsarginės korteles galite naudoti ir savo mėgstamiausiems gyvūnams pridėti į žaidimą.

# Žaidimo pradžia

