

# Žaidimo taisyklės

Le pique-nique  
de **Facteur  
Souris**  
Peliuko paštininko iškyla



 Xavier Violeau  
 Marianne Dubuc

# Komponentai

1 dvipusė miško lenta



retas miškas  
(žali kraštai = lengvas)



tankus miškas  
(oranžiniai kraštai = sudėtingas)



1 medinė peliuko  
paštininko figūrėlė



5 draugų figūrėlės

Variantas



1 medinė  
Drakono  
figūrėlė

Papildomos kortelės



4 kortelės su miško nugarėle:  
• 4 Drakonai



1 kortelė su voko nugarėle:  
• 1 Lietus

43 pagrindinės kortelės



33 kortelės su miško nugarėle:

- 10 Takas
- 12 Ponas peliukas paštininkas
- 3 Draugai
- 2 Lietus
- 6 Naktis



7 kortelės su žvaigždės nugarėle:

- 5 Takas
- 1 Draugai
- 1 Lietus



3 kortelės su voko  
nugarėle:

- 3 Palapinė



1 Palapinės  
žetonas

## Istorija

Peliukas paštininkas šią popietę sumanė surengti jaukią iškylą. Tačiau prieš tai jis turi suspėti išdalinti kvietimus savo draugams miške, kol dar neužklupo sutemos. Tačiau artėjantis lietus gali sukliudyti peliukui laiku pasiekti visus draugus ir perduoti kvietimus.

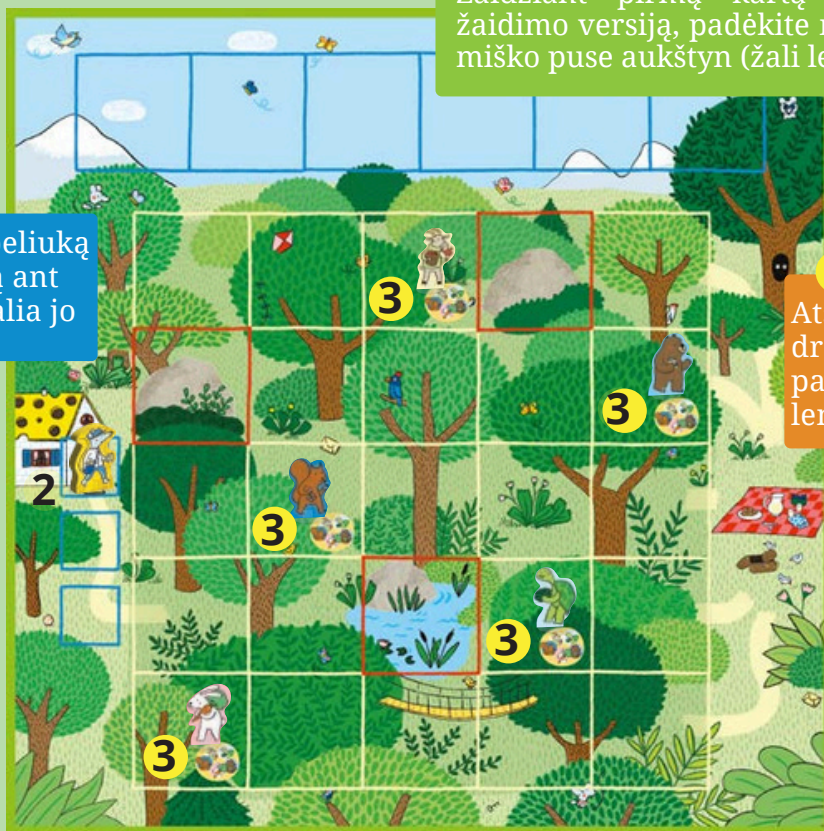
## Pasiruošimas

1

Žaidžiant pirmą kartą arba lengvąją žaidimo versiją, padėkite miško lentą reto miško puse aukštyn (žali lentos kraštai).

2

Padėkite peliuką paštininką ant laukelio šalia jo namų.



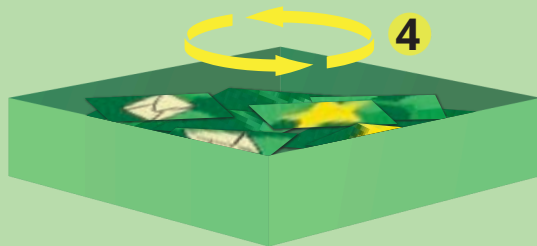
3

Atsitiktine tvarka sudėkite draugų figūrėles ant pažymėtų laukelių miško lentoje.

4

Sudėkite 43 pagrindines korteles į dėžutę ir atsargiai išmaišykite, kad visos kortelės liktų užverstos.

4



# Žaidimo tikslas

Peliuko paštininko iškyla“ – tai smagus bendradarbiavimo žaidimas, kuriame visi žaidėjai siekia bendro tikslo: padėti peliukui! Jūsų misija – nutiesti kelią peliukui paštininkui, kad jis suspėtų išnešioti kvietimus miško draugams iki sutems.

Bet tai dar ne viskas! Reikės palydėti peliuką į iškylos vietą, kur jo jau laukia šeima ir draugai. Tik būkite greiti ir sumanūs – lietus artėja vis sparčiau...



Sekite Nakties korteles atidžiai – kai ant žaidimo lentos atsiras 6 Nakties kortelės, žaidimas pasibaigs.



Naudokite kelio korteles, kad nutiestumėte peliukui kelią per mišką ir iki iškylos vietos.



Išdalinkite kuo daugiau pakvietimų.



Jei ištrauksite Lietaus kortelę, peliukas paštininkas turės grįžti atgal ieškodamas slėptuvės.



Palapinės kortelė gali būti naudojama kaip slėptuvė nuo lietaus, kad peliukui nereikėtų grįžti atgal prasidėjus lietai.

# Pergalės sąlygos

## ✦ ✦ Laimėjimas ✦ ✦

Peliukas paštininkas atvyksta į iškylos vietą su 4 svečiais iki sutemstant. Sveikiname, iškyla pavyko.



## Triumfas



Peliukas paštininkas atvyksta į iškylos vietą su 5 svečiais iki sutemstant. Sveikiname, iškyla nuostabi, visi joje dalyvauja.

## Žaidimas pralaimimas

Jeigu buvo atverstos visos  
6 Nakties kortelės

ARBA

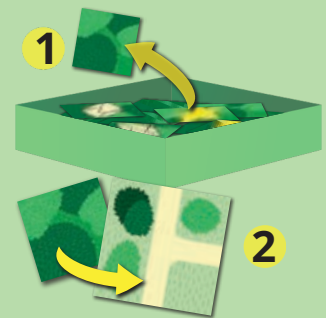
Peliukas paštininkas atvyko į iškylą su  
mažiau nei 4 svečiais.

## Žaidimo eiliškumas

Žaidimą pradeda tas, kuris neseniai pastebėjo paštininką. Vėliau žaidėjai eina savo ėjimus pagal laikrodžio rodyklę.

Yra du privalomi veiksmai:

- 1 traukite kortelę iš dėžutės.
- 2 atverskite kortelę ir įvykdykite ją.



## Kortelės

### Skirtingos kortelių nugarėlės

Kortelės su miško nugarėle



Tai pagrindinės kortelės, jose yra visko po truputį.

Kortelės su žvaigždės nugarėle



Jose yra keliai su sankryžomis.

Kortelės su voko nugarėle



Jos leidžia peliukui pasistatyti palapinę tuo atveju, jeigu prasideda lietus.

# Pagrindinės kortelės ir veiksmai

## Kelio kortelės



Kelio kortelės (10 su miško nugarėle ir 5 su žvaigždės nugarėle): jos naudojamos nutiesti kelią per mišką.

Jeigu nuspręsite ją naudoti:

- 1 nauja kortelė turi būti šalia ir sujungta bent vienu keliu su jau esamomis kortelėmis.
- 2 Kelio kortelė negali būti dedama ant jau esančio kelio, akmens, vandens ar už miško ribų.
- 3 Jeigu draugo figūrėlė yra toje vietoje, kur norite dėti kelią, tiesiog padėkite Kelio kortelę ir ant jos draugo figūrėlę.
- 4 Jeigu tai pirmoji Kelio kortelė, tai ji turi būti padėta šalia peliuko paštininko namo taip, kad susijungtų kelias.
- 5 Paskutinė Kelio kortelė turi būti padėta šalia vieno iš takų, vedančio į iškylą.

Jei nuspręsite jos nenaudoti:

jūs galite laikyti kortelę ir panaudoti ją vėliau. Jeigu jūs jau turite vieną nepanaudotą kortelę, tokiu atveju turite būtinai panaudoti vieną iš kortelių arba vieną jų pašalinti iš žaidimo (pasirinkta kortelė pašalinama iš žaidimo iki jo pabaigos).



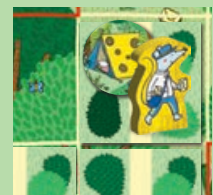
**Pastaba: galite turėti tik vieną nepanaudotą kortelę!**

## Palapinės kortelė

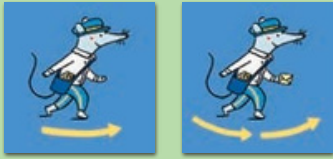


Palapinės kortelės (3 kortelės su voko nugarėle): jos leidžia peliukui padėti arba perkelti Palapinės žetoną ant laukelio, kuriame yra peliukas. Tokiu atveju jis galės pasislėpti nuo lietaus palapinėje ir jam nereikės grįžti atgal namo (žr. *Lietaus kortelę 8 taisyklių puslapyje*)

Palapinės kortelė pašalinama iš žaidimo po to, kai ją panaudojote.



## Peliuko paštininko kortelės



Peliuko paštininko kortelės (12 kortelių su miško nugarėle): jos leidžia peliukui judėti keliu.

Galite pasirinkti ar naudoti ar nenaudoti korteles:

### Jeigu naudojate:

**1** Peliuko paštininko figūrėlę perkeltite per tiek laukelių, kiek ant kortelės pavaizduota rodyklių (nuo 1 iki 3).



**2** Jeigu peliukas paštininkas užlipa ant laukelio, kur stovi jo draugas, perkeltite draugo figūrėlę į pikniko vietą. O peliuko paštininko kortelę pašalinkite iš žaidimo.



### Jeigu nenaudojate:

jūs galite laikyti kortelę ir panaudoti ją vėliau. Jeigu jūs jau turite vieną nepanaudotą kortelę, tokiu atveju turite būtinai panaudoti vieną iš kortelių arba vieną jų pašalinti iš žaidimo.

**Atsiminkite: galite turėti tik vieną nepanaudotą kortelę!**

## Draugų kortelės



Draugų kortelės (3 su miško nugarėle): jos leidžia draugams judėti miške.

Perkelkite pasirinktą draugą per tiek laukelių, kiek rodyklių pavaizduota ant kortelės (1 arba 2), neatsižvelgiant į kliūtis:

kelias, akmuo ar vanduo. Įstrižai judėti negalima.

Jei judėdamas draugas pakeliui sutinka peliuką paštininką, jis gauna pakvietimą. Perkelkite draugą į iškylos vietą. O Draugų kortelę pašalinkite iš žaidimo.



**Pastaba: draugai, esantys ant akmenų ar vandens, negali gauti pakvietimo.**

## Lietaus kortelės



Lietaus kortelės (2 kortelės su miško nugarėle): lyja. Peliukas paštininkas turi grįžti ir pasislėpti nuo lietaus, kad nesušlaptų pakvietimai.

- 1 Perkelkite peliuko figūrėlę atgal namo arba į palapinę (jeigu jis tokią jau pasistatė).



- 2 Lietaus kortelė nėra pašalinama iš žaidimo (tai pažymi „padėkite atgal“ ikonėlė, esanti ant kortelės).
- 3 Padėkite kortelę atgal į dėžutę, iš kur ją paėmėte. Dabar jūs žinote, kur ji guli, pasistenkite daugiau jos neištraukti.



## Nakties kortelės



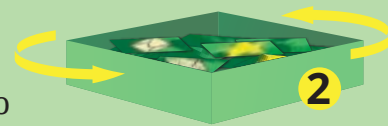
Nakties kortelės (6 kortelės su miško nugarėle):

- 1 Padėkite kortelę ant nakties kortelių laukelių, esančių žaidimo lentos viršuje.



Jeigu yra neužpildytų nakties kortelių laukelių (tai nėra 6-oji Nakties kortelė):

- 2 artėja naktis ir pradeda pūsti vėjas. Švelnia pakratykite (horizontaliai) dėžutę su kortelėmis, kad jos susimaišytų, bet liktų užverstos. Žaidimas tęsiasi, yra kito žaidėjo eilė.



Jeigu užpildomas paskutinis Nakties kortelių laukelis (tai 6-oji Nakties kortelė):

- 3 naktis. Išskyla baigėsi. Jūs pralaimėjote žaidimą. Bet peliukas paštininkas drąsus. Jis bandys surengti išskylą dar kartą!





## Pavyzdys:

1



Leonas ištraukė Palapinės kortelę ir palapinės žetoną padėjo ant

laukelio, kuriame yra peliukas. jeigu žaidėjas ištrauks Lietaus kortelę, peliukas neturės grįžti atgal namo, kad pasislėptų nuo lietaus.

2



Klara ištraukė peliuko kortelę ir nusprendė perkelti peliuką ant laukelio, kuriame yra voverė. Voverė nedelsiant gauna kvietimą ir yra perkeliama į iškylos vietą.

1

2

3

2

3



Kamilė ištraukė Lietaus kortelę ir turi perkelti peliuką paštininką atgal ant laukelio, kuriame yra palapinės žetonas.



# Papildomi iššūkiai

Priklausomai nuo iššūkio, kurį norite priimti, galite pasirinkti mišką, kuris yra lengvesnis arba sudėtingesnis.

Lengvesnė lenta: Retas miškas (žali kraštai) su mažiau kliūčių ir daugiau išėjimų iš miško.



Sudėtingesnė lenta: Tankus miškas (oranžiniai kraštai) su daugiau kliūčių ir mažiau išėjimų iš miško.



Jei norite papildomų iššūkių, prie pagrindinių kortelių galite pridėti papildomas korteles.

## Sudėtingumo lygis ⚡

Lietaus kortelė (su voku ant nugarėlės)

Pasiruošimas: pridėkite Lietaus kortelę (su voku nugarėle) prie pagrindinių kortelių, esančių dėžutėje.

Veiksmas: ji turi tokį pat poveikį kaip ir kitos lietaus kortelės, bet turi voko nugarėlę kaip ir Palapinės kortelės. Tai sąžal!

Po panaudojimo kortelė nėra pašalinama iš žaidimo. Ji grąžinama į tą pačią vietą, iš kur buvo paimta.





## Variantas „Drakonas su sloga“

„Ar galiu ateiti į iškylą? Apčyyyy!“ - paklausė drakonas.

Peliukas norėtų jį pakviesti į iškylą, tačiau ne šį kartą, nes drakonas serga.

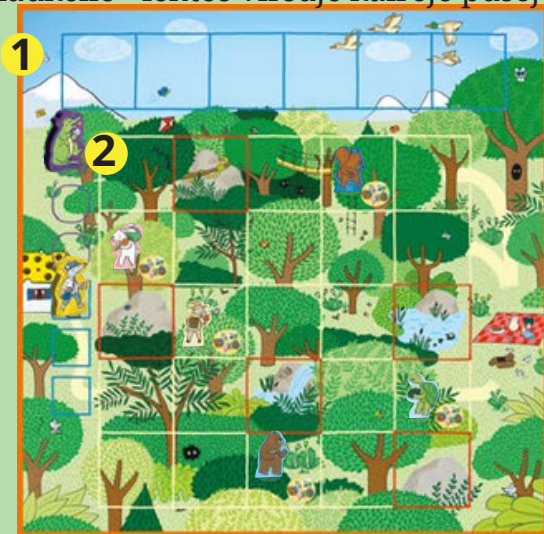
Drakonas peršalęs ir čiaudėdamas gali sudeginti pakvietimus.

Šiame žaidimo variante peliukas turi vengti ne tik lietaus, bet ir spėti pabėgti nuo sergančio drakono. Jeigu drakonas pagauna peliuką, nusičiaudėdamas jis sudegina pakvietimus.



### Pasiruošimas

- 1 Padėkite sudėtingesnę Miško lentą (oranžiniais kraštais) ir paruoškite viską, kaip įprasta.
- 2 Padėkite drakono figūrėlę ant jo pradžios laukelio - lentos viršuje kairėje pusėje.



### Kortelių reikšmė

Drakono kortelės (su miško nugarėle):

Drakonas persekioja peliuką paštinkiną. Perkelkite jį per tiek laukelių, kiek nt kortelės pavaizduota rodyklių (1 arba 2).

Jis visada naudojasi 1 kuo trumpesniais keliais, kad pasivytu peliuką. Jei keliai vienodo ilgio, sprendimą priima žaidėjas, kuris ištraukė peliuką paštinkiną;



- 2 padėkite Drakono kortelę atgal į dėžtę iš kur paėmėte. Dabar jūs žinote, kur tiksliai yra kortelė, tad pasistenkite daugiau jos neištraukti.



- 3 Pridėkite ir išmaišykite 4 drakono korteles, paveikslėliu žemyn į dėžutę.



**Specialios taisyklės.** Jeigu drakonas atsistoja ant laukelio, kuriame stovi peliukas, jis nusičiaudo ir sudegina visus pakvietimus.

Žaidimas pralaimimas iš karto. Šiandien iškylos nebus. Gal kitą kartą...