

APGAVIKĖ LIZUTĖ (LIZA)

3-5 žaidėjams nuo 5 metų



Tau reikės: kortų žaidimo rinkinio.

Žaidimo tikslas: pirmam padėti (išmesti) visas kortas.

Žaidimo eiga: Žaidžiant apgavikę Lizutę apgaudinėjimas ne tik leidžiamas, bet netgi skatinamas.

Išmaišykite kortas ir padalykite jas visiems žaidėjams po lygiai. Pradedą vienas žaidėjas, kuris pirmąją kortą atversta padeda į stalo vidurį. Ši korta lemia, kokios spalvos (širdžių, kryžių, vynu, būgnų) korta turi būti žaidžiama šiame raunde. Dabar visi žaidėjai paeiliui pagal laikrodžio rodyklę deda savo kortas užverstas į šalia esančią krūvelę. Kadangi niekas nemato, kokias kortas padeda kiti žaidėjai, kortas į krūvelę galima padėti ir apgaulingas. Jei kažkuris žaidėjas mano, kad kas nors padėjo neteisingą kortą, jis iš kart šaukia: „Apgavikė Lizutė“. Dabar turi būti atversta ta padėta korta. Jei asmuo iš tikrųjų sukčiavo, jis pasiima visas kortas. Jei šaukėjas klysta, jis pats turi pasiimti visas kortas. Tada pradedamas naujas raundas ir žaidėjas, kuris turėjo paimiti kortas, padeda naują kortą ant stalo atversta. Laimi tas žaidėjas, kurio rankose nelieka nė vienos kortos. Atkreipkite dėmesį: džokeriai visada laikomi teisingai padėtomis kortomis. Taigi, jei sušukote, kai buvo padėtas džokeris, privalote paimiti visas stalo centre esančias kortas sau.

Variantas: vietoj to, kad visada reikia padėti tam tikros spalvos kortą, galima susitarti, kad visada turi būti padėtos kitos didžiausios skaitinės vertės kortos. Tada po 5 skaičių vertės kortos turėtų būti dedama 6 skaičių vertės korta ir t. t.

NAMŲ NUMERIAI IŠRIDENTI IŠ KAULIUKŲ

2-6 žaidėjams nuo 6 metų

Tau reikės: trijų ridenimo kauliukų, lapo popieriaus ir rašiklio.

Žaidimo tikslas: surinkti kuo daugiau taškų per iš anksto nustatytą raundų skaičių.

Žaidimo eiga: Ant popieriaus lapo užrašykite savo vardus ir nuspręskite, kiek raundų norite žaisti. Kiekvieno raundo tikslas - išmesti kuo didesnį triženklį namo numerį. Pradedą vyriausias žaidėjas. Jis pirmiausia meta visus tris kauliukus ir atideda į šalį tą, kurio skaičius yra didžiausias. Šis skaičius yra pirmasis jo namo numeriu. Tada jis vėl meta likusius du kauliukus ir padeda didesnį skaičių turintį kauliuką į dešinę nuo pirmojo. Tada jis pakartoja šį veiksmą su paskutiniu kauliuku. Galiausiai rezultatas yra triženklis namo numeris. Pavyzdžiui, jei žaidėjas pirmuoju metimu išridena 4, 3 ir 1, antruoju - 5 ir 6, o trečiuoju - 1, jis gauna 461 namo numerį. Tada ateina kito žaidėjo eilė. Kai visi žaidėjai išridena savo namų numerius, skaičiai palyginami. Didžiausią namo numerį turintis žaidėjas gauna tašką, kurį gali užsirašyti ant popieriaus lapo. Tada prasidedą naujas raundas. Galiausiai laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

Variantas: užuot ridenę didžiausią namo numerį, galite siekti ridenti mažiausią. Tokiu atveju taškas suteikiamas už mažiausią namo numerį.

JUODASIS PĖTERIS (PETRAS)

3-5 žaidėjams nuo 5 metų



Tau reikės: juodojo Pėterio kortų kaladės.

Žaidimo tikslas: nelikti su juodojo Pėterio korta žaidimo pabaigoje.

Žaidimo eiga: Išmaišykite kortas ir iš eilės dalykite jas kitiems žaidėjams, kol bus išdalytos visos kortos. Kas turi kortų porą, gali iš karto jas mesti. Tuomet jauniausias žaidėjas iš savo kaimyno kairėje pusėje traukia kortą. Jei jam susidaro pora, gali mesti abi kortas. Priešingu atveju jis pasilieka kortą. Žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pabaigoje pasidaro įdomu: kas pasilieka savo rankose juodąjį Petrą? Tas žaidėjas pralaimi.

MAU MAU (Nairobi, išsivadavimo šūkis)

2-4 žaidėjams nuo 5 metų



Tau reikės: mau-mau kortų kaladės.

Žaidimo tikslas: pirmam išsimesti visas kortas.

Žaidimo eiga: Išmaišykite kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalykite po penkias. Likusios kortos sudedamos į krūvelę užverstos, o pirmoji korta atversta padedama šalia. Žaidėjas, esantis į kairę nuo dalintojo, pradedą ir dedą kortą ant jau atverstos. Paskui pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas žaidėjas gali dėti kortą ant ankstesnės. Tačiau dėmesio: galima dėti tik tos pačios spalvos ar skaičiaus kortas, kaip ir viršuje esanti korta. Jei neturite tokios pat kortos, turite traukti iš krūvelės. Kai kurios kortos turi ypatingą reikšmę. Jei padėjote 6, galite pageidauti kitos spalvos. Jei padedate 7, kitas žaidėjas turi traukti dvi kortas. Jei padedate 8, kitas žaidėjas turi praleisti ėjimą. Jei rankose liko tik viena korta, sakote „Mau!“. Jei pamiršite tai padaryti, už bausmę turėsite traukti kortą. O tas, kuris galiausiai išsimeta visas savo kortas, šaukia „Mau-Mau!“ ir laimi!

UTELES IŠRIDENTI IŠ KAULIUKŲ

2 ir daugiau žaidėjų nuo 4 metų

Tau reikės: vieno ridenimo kauliuko, lapo popieriaus, rašiklių.

Žaidimo tikslas: pirmam baigti piešti mažos utėlytės paveikslėlį.

Žaidimo eiga: Žaidimo pradžioje kiekvienam žaidėjui duodamas popieriaus lapas ir pieštukas. Šiame žaidime jie turi ant jų nupiešti utėlės paveikslėlį. Tačiau jiems neleidžiama to padaryti šiaip sau, nes kiekvieną iš trylikos piešinyje esančių linijų pirmiausia reikia išsimesti kauliukais. Kad tai padarytų, kiekvienas žaidėjas pirmiausia pasirenka savo asmeninį utėlės skaičių (skaičius nuo 1 iki 6) ir užrašo jį ant savo popieriaus lapo krašto. Dabar kauliukai metami vienas po kito pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas meta kauliuką tris kartus. Tas, kuris išsimeta savo asmeninį utėlės skaičių, gali palaipsniui papildyti savo paveikslėlį kitais elementais: iš pradžių kūnu, paskui galva, šešiomis kojomis, dviem akimis, dviem antenomis ir uodegyte. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas užbaigia savo paveikslėlį.

PLAUKIMAS

2-6 žaidėjai nuo 7 metų

Tau reikės: kortų žaidimo rinkinys (be džiokerių ir be kortų nuo 2-6); 3 Mau Mau kortos vienam žaidėjui kaip „gyvenimas“.

Žaidimo tikslas: surinkti į rankas kortas, kurias sudėjus gaunama kuo daugiau taškų.

Žaidimo eiga: Kiekvienas žaidėjas gauna po tris kortas, dar trys kortos atverstos dedamos į stalo vidurį, o likusios kortos naudojamos kaip išsitraukiamų kortų krūvelė. Pradeda jauniausias žaidėjas, po jo pagal laikrodžio rodyklę eina kiti žaidėjai. Savo ėjimo metu vieną arba visas savo kortas galite susikeisti su stalo viduryje esančiomis. Sukeisti tik dvi kortas neleidžiama. Apsikeitimo tikslas - surinkti į savo rankas kortas, už kurias pabaigoje gautumėte kuo daugiau taškų. Kiekvienas žaidėjas turi dvi galimybes: Jis gali surinkti tris skirtingų spalvų kortas su tais pačiais skaičiais arba tais pačiais paveikslėliais, pavyzdžiui, tris damas arba tris dešimtukus, už kuriuos pabaigoje gauna 30,5 taško, arba tris skirtingas tos pačios spalvos korteles. Tuomet rezultatas priklauso nuo kortų vertės: Tūzas gauna 11 taškų, valetas, dama ir karalius - po 10 taškų, o kortos 7, 8, 9 ir 10 - 7, 8, 9 arba 10 taškų pagal ant jų išspausdintą skaičių. Pavyzdžiui, jei žaidėjo rankose yra 8, tūzas ir širdžių karalienė, jis iš viso gauna 29 taškus (8 + 11 + 10). Didžiausias taškų skaičius, kurį galima gauti, yra 31, ir kai tik žaidėjas pasiekia šį skaičių, žaidimas iš karto baigiasi. Tačiau žaidėjas taip pat gali nesikeisti kortelių ir tuomet arba stumti arba belsti į stalą. Jei jis pastumia, ateina kito žaidėjo eilė ir žaidimas tęsiasi įprasta tvarka. Jei visi pastumia, kortos paaimamos iš stalo vidurio ir pakeičiamos naujomis iš traukimo krūvelės. Tačiau jei jis pabeldžia į stalą, žaidimas baigiasi. Dabar visi kiti žaidėjai gali paskutinį kartą pasikeisti kortas prieš susumuojant taškus. Mažiausiai taškų surinkęs žaidėjas praranda „gyvenimą“ ir turi atiduoti vieną iš savo Mau Mau kortų. Pirmasis žaidėjas, kuris nebeturi „gyvenimo“, pralaimėjo.

PIKTASIS VIENETAS

2 ir daugiau žaidėjų nuo 6 metų

Tau reikės: vieno ridenimo kauliuko, lapo popieriaus, rašiklio.

Žaidimo tikslas: surinkti kuo daugiau taškų per iš anksto nustatytą raundų skaičių.

Žaidimo eiga: Norėdami pasiruošti, ant popieriaus lapo užrašykite savo vardus ir kartu nuspręskite, kiek raundų norite žaisti. Pradeda jauniausias žaidėjas. Jis meta kauliukus ir po kiekvieno metimo suskaičiuoja iškritusius skaičius. Tai yra jo taškai. Jis gali mesti kauliuką tol, kol nusprendžia sustoti arba išmeta 1. Tokiu atveju jis praranda visus šio raundo taškus ir privalo perduoti kauliuką kitam žaidėjui. Tačiau jei jis laiku nustoja mesti kauliuką, gali užrašyti savo taškus šalia savo vardo ant popieriaus lapo. Tada ateina kito žaidėjo eilė. Galiausiai laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

