

## LABIRINTAS

Korteles sumaišykite ir atsitiktine tvarka sudėkite į kvadratą. Kvadrato viduryje padedama išėjimo iš skruzdėlyno kortelė, kampuose žaidėjai pasistato savo skruzdžių korteles laikikliuose. Žaisti gali nuo 2 iki 4 žaidėjų.

Žaidimo tikslas - sukurti tunelį nuo savo skruzdės iki išėjimo iš skruzdėlyno. Žaidimą pradeda jausias žaidėjas, toliau žaidžiama iš eilės, ratu.

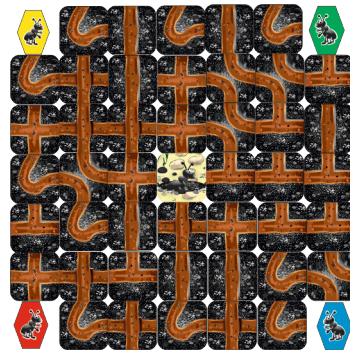
Ėjimo metu žaidėjas sukeičia vietomis bet kurias dvi korteles. Keičiamų kortelių sukti negalima.

Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmasis parodys nepertraukiamą tunelį nuo savo skruzdės iki išėjimo. Tunelio ilgis nėra svarbus.

Smagaus žaidimo!

## ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Reikia tavo pagalbos! Įgriuvo visi skruzdėlyno takeliai ir skruzdės liko įkalintos viduje. Būtina skubiai atkurti skruzdėlyno tunelius ir padėti skruzdėms išropoti į paviršių. Siūlome du žaidimo variantus: „Skruzdėlynas“ ir „Labirintas“.



## SKRUZDĖLYNAS

Korteles sumaišykite ir atsitiktine tvarka sudėkite į kvadratą, kaip parodyta paveikslėlyje. Kvadrato viduryje padedama išėjimo iš skruzdėlyno kortelė, kampuose žaidėjai pasistato savo skruzdžių korteles laikikliuose. Žaisti gali nuo 2 iki 4 žaidėjų.

Žaidimo tikslas – skruzdėlyno tuneliais kuo greičiau nuvesti savo skruzdę iki išėjimo. Prieš pirmąjį ėjimą žaidėjai gali pakeisti bet kurios vienos kortelės, besiribojančios su kampiniais laukeliais, kuriuose stovi jų skruzdės, padėtį, t. y. ją pasukti taip, kad joje pavaizduotas tunelis vestų norima kryptimi.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, toliau žaidžiama iš eilės, ratu.

Žaidėjai savo skruzdes veda iš tunelių sudarytais takeliais vertikaliai ir horizontaliai.

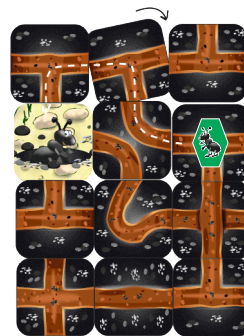
Negalima kirsti tunelio akligatvio, tačiau tunelyje galima rinktis bet kurią judėjimo kryptį.

Ėjimo metu žaidėjas pasirinktinai atlieka vieną iš šių veiksmų:

- ridena kauliuką ir perkelia savo skruzdę per tiek kortelių, kiek taškų išrideno. Kai atliekamas paskutinis ėjimas, kurio metu skruzdė išroproja į paviršių, ją galima perkelti ir per mažiau kortelių nei išridenta taškų;
- pasuka bet kurią vieną kortelę;
- sukeičia vietomis bet kurias dvi korteles (keičiamų kortelių sukti negalima).

Negalima sukti ar keisti vietomis kortelių, ant kurių tuo metu stovi skruzdės. Kortelių sukimas arba keitimas atliekamas tiek sukuriant kelią sau, tiek siekiant pasunkinti kitų žaidėjų padėtį.

Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis išvedęs savo skruzdę į paviršių.



Žaidėjas išrideno 3 taškus. Jis gali savo skruzdę perkelti per 3 korteles, rinkdamasis vieną iš dviejų galimų judėjimo krypčių.

Žaidėjas gali neridenti kauliuko, bet pakeisti dvi korteles vietomis, kad sudarytų kelią kitam savo ėjimui.

Žaidėjas gali neridenti kauliuko, bet pasukti vieną kortelę, kad sudarytų kelią kitam savo ėjimui.

*Ėjimų pavyzdžiai*

