

**SPORT  
& FUN**

2429 **ŽAIDIMO  
TAISYKLĖS**



**TŪPK IR STOK**

**SPORTINIS ŽAIDIMAS**



## **RINKINĮ SUDARO:**

1. Dėlionės (4 vnt.)
2. Užduočių kortos (110 vnt.)
3. Žaidimo lenta
4. Smėlio laikrodis
5. Loštukai (4 vnt.)
6. Žaidimo kauliukas
7. Žaidimo taisyklės

## **ŽAIDĖJŲ AMŽIUS 7+ ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS 2-4**

Išpakavus rinkinį, pagal sąrašą būtina patikrinti, ar yra visos detalės. Jeigu pastebėjote detalių trūkumą ar kitokių neatitikimų, prašome kreiptis į platintoją tel. +37068690003 arba el. p. info@kamratas.lt.

Žaidėjai taškus pelno už teisingai atliktus fizinius pratimus. Tačiau šiame žaidime svarbi ne tik fizinė jėga ir ištvermė, bet ir proto galia. Žaidėjui trumpam parodoma korta ir jam reikia įsidėmėti, kokius pratimus, kokia seka ir kiek kartų jis turi atlikti. Nugalėtoju tampa žaidėjas, pirmasis surinkęs visas pratimų dėlionės dalis. Užduočių sudėtingumo lygis parenkamas pagal žaidėjų amžių ir gebėjimus. Sveiki atvykę į mūsų sporto klubą!

## **TRUMPOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS**

1. Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką ir perkelia žaidimo lentoje savo loštuką per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku.
2. Tuomet patikrina, kokia spalva pažymėtas laukelio, kuriame jis pastatė savo loštuką, kraštas, ir pasiima vieną užduoties kortą iš tos pačios spalvos kortų kaladės.
3. Žaidėjas stengiasi įsidėmėti kortoje nurodytą užduotį ir ją atlikti.
4. Jei pratimus atliko teisingai, žaidėjas gauna pratimų dėlionės dalį su laukelyje, kuriame stovi jo loštukas, nurodyta piktograma.
5. Aštuonias dėlionės dalis su pratimų piktogramomis surinkęs žaidėjas gali siekti gauti paskutinę dėlionės dalį su nugalėtojo taure.

### **ŽAIDIMO TIKSLAS**

Žaidimo tikslas – sudėti devynių dalių dėlionę. Tam, kad surinktų visas dėlionės dalis, žaidėjai turi teisingai atlikti kortose nurodytus pratimus.

## PASIRUOŠIMAS ŽAISTI

1. Žaidimo lentą padėkite ant tvirto, lygaus pagrindo. Šalia pastatykite smėlio laikrodį, padėkite žaidimo kauliuką.
2. Išdalinkite žaidėjams loštukus. Loštukus pastatykite tos pačios spalvos laukeliuose žaidimo lentos kampuose.
3. Surūšiuokite kortas pagal jų nugarėlių spalvas (raudoną, oranžinę, geltoną, žalią) ir krūvelėmis užverstas padėkite tos pačios spalvos stačiakampiuose laukeliuose ant žaidimo lentos.
4. Netoliese (ant stalo arba dėžutėje) padėkite atskirai pagal spalvas surūšiuotas dėlionių dalis su pratimų piktogramomis, o dėlionių dalis su taurės piešiniu padėkite laukelyje su taure žaidimo lentos viduryje tarp kortų.

## LAIKO FIKSAVIMAS

Laikui fiksuoti galima naudoti smėlio laikrodį arba nemokamą laikmačio programėlę „Alexander Timer“. Ją galima rasti pagal paieškos frazę „Alexander Timer“ arba skenuojant vieną iš šalia esančių QR kodų.

Android



iOS



Jei naudosite programėlę, įrenginį su įjungta programėle reikia padėti visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje.

Smėlio laikrodžiu arba programėle fiksuojamas laikas, skirtas užduotims kortose įsidėmėti. Svarbu, kad laiko nebūtų per daug. Naudojantis programėle, vyresniems žaidėjams rekomenduojame laiką apriboti iki 5 sekundžių, o mažesniems – iki 10 sekundžių. Norimas laikas nustatomas atgalinės atskaitos laikmatyje ir paspaudžiamas paleidimo mygtukas.



## UŽDUOČIŲ KORTOS

Kortų nugarėlės spalva reiškia užduoties sudėtingumo lygį. Yra keturi užduočių sudėtingumo lygiai.

### Žalios kortos

Žaliose kortose nurodyti du pratimai.

Prie pratimo piktogramos esantis skaičius nurodo, kiek kartų pratimą reikia atlikti. Jei skaičiaus nėra, pratimas atliekamas vieną kartą.

### Geltonos kortos

Geltonose kortose nurodyti trys pratimai.

Prie pratimo piktogramos esantis skaičius nurodo, kiek kartų pratimą reikia atlikti. Jei skaičiaus nėra, pratimas atliekamas vieną kartą.

### Oranžinės kortos

Oranžinėse kortose nurodyti keturi pratimai.

Visi jie atliekami po vieną kartą.

### Raudonos kortos

Raudonose kortose nurodyti penki pratimai.

Visi jie atliekami po vieną kartą.

### Specialiosios kortos

Specialiosios kortos gali būti bet kurios spalvos.

Jos pažymėtos žvaigždutėmis ir skiriasi nuo kitų tos pačios spalvos kortų tuo, jog turi vieną papildomą pratimą. Pavyzdžiui, specialiąją žalios spalvos kortą gavęs žaidėjas turi atlikti nebe du, o tris pratimus.

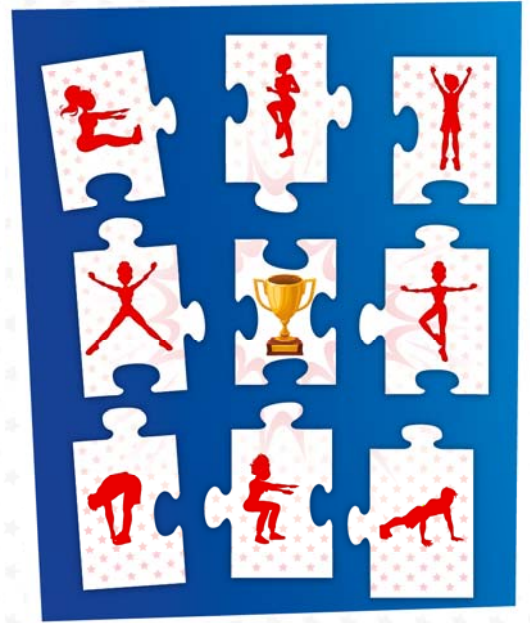
Specialiojoje kortoje nurodytą užduotį teisingai atlikęs žaidėjas turi teisę paimti dėlionės dalį su bet kurio pratimo piktograma, nežiūrint į tai, kas nurodyta žaidimo lentos laukelyje, kuriame stovi jo loštukas.



## DĒLIONĒS

Dēlionēs yra keturių spalvų: raudonos, žalios, mėlynos, geltonos. Kiekvienas žaidėjas dėlioja jo loštuko spalvą atitinkančią dēlionę.

Dēlionę sudaro devynios dalys: aštuoniose pavaizduotos pratimų piktogramos, o vienoje – taurė. Piktogramų reikšmės: atsilenkimai, bėgimas vietoje, šuoliukai aukštyn, šuoliukai žergtai-glaustai, apsisukimai aplink savo ašį, lenkimasis prie kojų stovint, pritūpimai, atsispaudimai.



Tos pačios piktogramos yra ir žaidimo lentos laukeliuose.

Kai žaidėjas perkelia savo loštuką į laukelį su pratimo, kurio jam dar trūksta (pvz., pritūpimų), piktograma, jis turi paimti vieną laukelio krašto spalvos kortą ir atlikti joje nurodytą užduotį. Jei žaidėjas visus kortoje nurodytus pratimus atliko teisingai, jis gauna dēlionės dalį su tame laukelyje nurodyta piktograma (šiuo atveju – pritūpimų).

## NUGALĖTOJO TAURĖ

Pergalę nulemiančios dēlionių dalys su taurės piešiniu yra padėtos laukelyje su taure žaidimo lentos viduryje tarp kortų. Šią dēlionės dalį žaidėjas gali gauti tik surinkęs aštuonias dalis su pratimų piktogramomis ir pasiekęs tą žaidimo lentos centre esantį laukelį.





## ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis ridena kauliuką ir žaidimo lentoje perkelia savo loštuką laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku.

Jei loštukas sustojo laukelyje, pvz., su geltonos spalvos kraštu ir pritūpimo piktograma (A pav.), žaidėjas traukia vieną kortą iš geltonų kortų krūvelės.

Kortoje nurodytos piktogramos tų pratimų (B pav.), kuriuos žaidėjas turi atlikti, kad gautų dėlionės dalį su pritūpimų piktograma. Laikas, skirtas užduotims kortoje įsidėmėti (B pav.), yra ribojamas.

Jį fiksuoja iš kairės pusės esantis žaidėjas.

Jis tai gali daryti smėlio laikrodžiu (tuomet laikui pasibaigus sušunka „stop!“) arba laikmačio programėle „Alexander Timer“.

Laikui pasibaigus žaidėjas perduoda užduočių kortą laiką fiksavusiam žaidėjui, kuris tikrina, ar atliekami tik kortoje nurodyti pratimai, ar laikomasi jų eiliškumo, ar jie atliekami tiek kartų, kiek nurodyta užduotyje (C pav.). Svarbu užtikrinti, kad pratimams atlikti žaidėjai turėtų pakankamai vietos.

Jei žaidėjas užduotį atliko teisingai, jis gauna vieną dėlionės dalį, mūsų pavyzdžio atveju – su pritūpimų piktograma (D pav.). Piktogramos spalva ant dėlionės turi atitikti žaidėjo loštuko spalvą. Jei žaidėjas suklydo, t. y. atliko ne tuos pratimus, nesilaikė nurodytos jų sekos arba atliko juos ne tiek kartų, kiek nurodyta, jis dėlionės dalies negauna.

Panaudota korta atidedama į šoną arba grąžinama į tos pačios krūvelės apačią. Toliau žaidžia kitas žaidėjas, esantis laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi.





Jei žaidėjas jau turi dëlionės dalį su tokia pat piktograma kaip ir loštuko sustojimo laukelyje, jis turi teisę atsisakyti atlikti pratimus ir gali perduoti užduoties kortą žaidėjui iš kairės. Šis gali priimti kortą ir atlikti užduotį arba perduoti kortą kitam žaidėjui iš kairės. Jei žaidėjas užduotį atliko teisingai, jis gauna vieną dëlionės dalį.

Ėjimui su kortos perdavimu pasibaigus arba neatsiradus nei vienam norinčiam priimti kortos, toliau kauliuką ridena žaidėjas, esantis žaidėjo, kuris paskutinis rideno kauliuką, kairėje.

Jei pagal išridentą taškų skaičių loštukas perkeliamas į kampinį (visą nuspalvintą) žaidimo lentos laukelį, žaidėjas kortos neima ir pratimų neatlieka.

## PERGALĖS LINK

Kai žaidėjas surenka visas aštuonias dëlionės dalis su piktogramomis (E pav.), jis turi savo loštuku pasiekti žaidimo lentos centre esantį laukelį, kad gautų pergalingą nugalėtojo dalį su pavaizduota taure. Žengti centro link žaidėjas gali tik iš kampinio laukelio, kuris yra tokios pačios spalvos kaip ir žaidėjo loštukas (F pav.). Centrinį žaidimo lentos laukelį žaidėjas pasiekia eidamas įstrižai išdėstytu taku (G pav.).



Nepamirškite, kad loštukui sustojus laukeliuose su pratimų piktogramomis, žaidėjas privalo paimti kortą ir atlikti užduotį (net ir turėdamas visas aštuonias dëlionės dalis su piktogramomis!) arba perduoti kortą kitam žaidėjui.



## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų sudeda visą savo dėlionę. Jis skelbiamas nugalėtoju. Susitarus, žaidimą galima tęsti, kol visi žaidėjai pasieks centrinį žaidimo lentos laukelį ir sudės savo dėliones.

## SVARBU!

Užduočių sudėtingumo lygį būtina pritaikyti prie žaidėjų galimybių. Pvz., jei kuris žaidėjas negali atlikti klasikinių atsispaudimų, jam užduotį galima palengvinti, leidžiant atsispaudimus atlikti nuo kelių.

Žaidimas pirmiausia turi būti linksmas ir suteikti teigiamų emocijų. Nebūtina atlikti visų pratimų tobulai – svarbiau atsiminti jų seką. Nepamirškite, kad žaidėjas visuomet gali atsisakyti atlikti užduotį ir kortą perduoti varžovui.

Žaidžiant su mažesniais vaikais galima prailginti laiką, skirtą užduočiai įsidėmėti, pvz., smėlio laikrodį apverčiant du ar daugiau kartų, arba visai atsisakyti laiko fiksavimo ir leisti žaidėjui iki paskutinio pratimo naudotis užduoties korta.

### Įspėjimas

Netinka vaikams iki 3 metų amžiaus. Yra smulkių detalių. Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.

### Saugojimas

Produktą laikyti sausoje patalpoje, originalioje pakuotėje, toli nuo šilumos šaltinių.

### Utilizavimas

Nebenaudojamą žaislą utilizuoti saugiai, neteršiant aplinkos.

### Atitikties deklaracija

CE ženklų žymimas produktas atitinka žaislų saugos direktyvos reikalavimus.

Pagaminta Lenkijoje.

### GAMINTOJAS

Z. P. „Alexander“ Piotr Pundzis  
Telewizyjna 19  
80-209 Chwaszczyno, Lenkija  
info@alexandertoys.com  
www.alexandertoys.com

### PLATINTOJAS

UAB „Kamratas“  
Barskūnų k., Jauniūnų sen.  
LT-19155 Širvintų raj.  
Tel. +37068690003  
info@kamratas.lt  
www.kamratas.lt

Šiuo ženklu žymimas žaislas netinka  
vaikams iki 3 metų amžiaus.

