



ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Voveriukai

Stalo žaidimas 2–4 žaidėjams
nuo 5 metų amžiaus.

Rinkinį sudaro:

- 1) žaidimo lenta,
- 2) 4 loštukai,
- 3) žaidimo kauliukas,
- 4) 20 žetonų,
- 5) žaidimo taisyklės.



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.

Išpėjimas

Žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus. Yra smulkių detalių.

Pakuotė nėra žaislo dalis. Būtina nuolat stebėti žaislo būklę.

Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.

Šiame žaidime žaidėjai tampa voveriukais, kurie stengiasi surinkti kuo daugiau riešutų. Tačiau rinkdami riešutus voveriukai turi saugotis piktųjų kiaunių, vengti bičių ir nedraugiškų kranklių. Žaidimą laimi voveriukas, kuris pirmasis surenka riešutų komplektą.

Žaidimo lenta

Žaidimą pradėdame nuo laukelio su užrašu PRADŽIA



Laukeliuose, kuriuose pavaizduoti riešutai, padedame žetonus



Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas – kuo greičiau surinkti reikiamą riešutų (žetonų) kiekį, kuris priklauso nuo žaidėjų skaičiaus:

- kai žaidžia 2 žaidėjai – laimi pirmasis surinkęs 6 riešutus;
- kai žaidžia 3 žaidėjai – laimi pirmasis surinkęs 5 riešutus;
- kai žaidžia 4 žaidėjai – laimi pirmasis surinkęs 4 riešutus.

Pasiruošimas

Žaidimo lentą padėkite ant stalo ar kito tvirto ir lygaus paviršiaus. Žaidimo lentos laukeliuose, kuriuose nupiešti riešutai, padėkite po vieną plastikinį žetoną. Žaidėjams išdalinkite po vieną loštuką.

Žaidimo eiga

Pradeda jauniausias žaidėjas. Jis ridena kauliuką ir perkelia savo loštuką per tiek laukelių, kiek taškų išrideno, pradėdamas nuo laukelio su užrašu PRADŽIA ir keliaudamas strėlytės nurodyta kryptimi. Jei loštukas sustojo laukelyje su riešutu (žetonu), žaidėjas žetoną pasiima sau. Jei loštukas sustojo kitu ženkle pažymėtame laukelyje, žaidėjas atlieka atitinkamus kitus veiksmus, kurie aprašyti kitame puslapyje.

Laukelių aprašymas



- Sprukdamas nuo piktosios kiaunės voveriukas išbarstė visus savo riešutus. Žaidėjas netenka surinktų žetonų ir žaidimą turi pradėti iš naujo. Žetonus būtina grąžinti atgal ant žaidimo lentos, t. y. padėti bet kuriuose tuščiuose laukeliuose su riešuto piešiniu, o kitą ėjimą pradėti nuo laukelio su užrašu PRADŽIA.



- Voveriuką užpuolė bičių spiečius, o bėgdamas nuo bičių jis pametė vieną riešutą. Žaidėjas turi grąžinti vieną žetoną ant žaidimo lentos, t. y. padėti jį bet kuriame tuščiam laukelyje su riešuto piešiniu.



- Skrendantis kranklys nugvelbė vieną riešutą. Žaidėjas turi grąžinti vieną žetoną ant žaidimo lentos, t. y. padėti jį bet kuriame tuščiam laukelyje su riešuto piešiniu.



- Šis laukelis žymi vietas, kur voveriukas numalšino troškulį arba pailsėjo voveriukų namelyje, arba atliko puikų šuolį nuo aukštos šakos, todėl jis gali sparčiai judėti pirmyn. Žaidėjui priklauso papildomas ėjimas – jis turi ridinti kauliuką dar kartą.



- Šiame laukelyje voveriukas gali rasti riešutą. Jei laukelyje yra žetonas, žaidėjas jį pasiima sau. Jei žetono nėra, žaidėjas nieko negauna.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka tiek žetonų, kiek priklauso surinkti, kad laimėtų, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus. Šis žaidėjas ir skelbiamas laimėtoju!



Saugojimas

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

Utilizavimas

Nebenaudojamą žaislą utilizuoti saugiai, neteršiant aplinkos.

Atitikties deklaracija

CE ženklu žymimas produktas atitinka žaislų saugos direktyvos reikalavimus.



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.

Pagaminta Lenkijoje.

Kviečiame žaisti ir kitus mūsų žaidimus!

