**8 HARIO POTERIO žaidimai po vienu stogu! 4+ metai**

A picture containing text

Description automatically generated

**TURINYS:**

1 žaidimų lenta, 2 išspaudžiamų kortelių lapai, 1 lapas su lipdukais, 6 dvipusės žaidimo kortelės, 36 žaidimo kortelės, 2 šoninės sienos, 2 skersiniai, 1 apatinis laikiklis, 4 segtukai, 30 figūrėlių.

**PIRMAS PARUOŠIMAS: (A)**

1. Surinkite plastikinį stovą.

2. Išspauskite veikėjų korteles, atskirkite į dvi 2 krūveles pagal spalvą.

3. Užklijuokite lipdukus ant lygios figūrėlių pusės, vienas lipdukas vienai figūrėlei.

4. Išpakuokite kortų kaladę.

5. Atsakingai išmeskite įpakavimo medžiagą.

**ĮPRASTAS PARUOŠIMAS: (E,F,C,G)**

**Žaidimo lentos paruošimas A**

Įstatykite žaidimo lentą į plastikinį stovą, kad įsistatytų į apatinius laikiklius. Ant žaidimų lentos esanti Hogvartso pilis turi būti nukreipta į priekį. Padėkite stovą centre, kad pasiektų visi žaidėjai.

**Žaidimo lentos paruošimas B**

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje, kad langeliai būtų nukreipti į viršų. Šiai lentai nereikia stovo.

**Veikėjų kortelių paruošimas**

Paimkite 15 tos pačios spalvos veikėjų kortelių ir išdėliokite ant stovo laikiklių nugarėle į viršų.

**ATMINTIES ŽAIDIMAS: (B)** 2-4 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A ir išdėliokite veikėjų korteles (žr. įprastą paruošimą). Tuomet žaidėjai išsitraukia 2 veikėjų korteles iš likusios krūvos. Pažiūrėkite, ką ištraukėte: jūs ieškote šių veikėjų. Laikykite tai paslaptyje!

**ŽAISKIME!**

Savo ėjimo metu paimkite vieną kortelę nuo stovo ir pažiūrėkite kokią kortelę ištraukėte. Jei ištraukėte tokią pačią kortelę, kokią jau turite, pasilikite ją! Padėkite sutampančią kortelę į šoną. Jei kortelės nesutampa, parodykite kitiems žaidėjams ištrauktą kortelę. Padėkite į tą pačią vietą ant stovo (nugarėle į viršų).

**KAIP LAIMĖTI**

Būk pirmas žaidėjas, suradęs 2 veikėjus Hogvartso pilyje!

**BINGO: (B, K, L)** 2-4 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A ir išdėliokite veikėjų korteles (žr. įprastą paruošimą). Tuomet padėkite visas figūrėles žaidimo vietos centre. Įsitikinkite, kad visi žaidėjai jas pasiekia!

**ŽAISKIME!**

Visi žaidėjai paima po vieną bingo kortelę. Išrinkite vieną žaidėją, kuris apvers visas veikėjų korteles ant stovo. Kiekvieno ėjimo metu jis atskleis veikėją ir paliks kortelę atverstą. Žaidėjas, kuris turi tokią pačią veikėjo kortelę savo bingo kortelėje, gali uždengti ją žaidimo figūrėle.

**KAIP LAIMĖTI**

Būk pirmas žaidėjas, surinkęs 3 figūrėles vienoje eilėje savo bingo kortelėje, ir laimėsi! Bingo! Kad būtų smagiau, galima uždengti kortelių kraštus ir padaryti „X“ ar „H“ ženklą Hariui Poteriui!

**SLĖPYNĖS: (B, I, J, K)** 2 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A ir išdėliokite veikėjų korteles (žr. įprastą paruošimą). Tuomet:

1. Kiekvienas žaidėjas paima po 1 slėpynių kortelę, 1 pilies kortelę ir 2 segtukus. Slėpynėms reikia tuščios žaidimo lentos su langeliais šone.

2. Padėkite slėpynių kortelę, žaidimo lentą ant stalo ir užmaukite segtuką ant kortelės viršaus.

Tuomet įstatykite kitą žaidimo kortelę, kad pilis būtų viršuje, į segtuką iš viršaus.

3. Kiekvienas žaidėjas paima 3 figūrėles su veikėjais, tačiau nerodo kitiems žaidėjams, kokius veikėjus jis turi. Likusios figūrėlės lieka bendroje krūvoje.

**ŽAISKIME!**

Ėjimo metu išsirinkite kortelę, kurią atversite ant stovo. Tikslas yra rasti kortelę, atitinkančią vieną iš veikėjų ant turimų figūrėlių. Kai pamatysite veikėją ant kortelės, nerodydami kitiems žaidėjams, padėkite atgal į tą pačią vietą nugarėlę į viršų. Jei atvertėte jums reikalingą veikėją, pasižymėkite vietą ant slėpynių kortelės su tą veikėją atitinkančia figūrėle. Taip pat galite pasižymėti patikrintą vietą su figūrėle iš bendros krūvos.

**KAIP LAIMĖTI**

Laimi pirmasis žaidėjas, radęs visus 3 veikėjus!

**ŠAŠKĖS: (C, K)** 2 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą B (žr. įprastą paruošimą). Tuomet kiekvienas žaidėjas paima 7 tos pačios spalvos šaškių figūrėles ir 5 šluotų figūrėles. Dėkite šaškių figūrėles ant lentos, geltonas ant šviesių langelių, o raudonas ant tamsių langelių.

**ŽAISKIME!**

Žaidimą pradeda geltonos figūrėlės. Jūs bandote perkelti savo užkerėtas figūrėles į paskutinę eilę (priešininko pusėje). Užkerėtos figūrėlės yra figūrėlės su šluotomis! Jos turi specialių savybių. Jos gali judėti į priekį du langelius ARBA vieną langelį atgal, visuomet įstrižai. Paprastos šaškių figūrėlės gali judėti tik vieną langelį į priekį įstrižai. Jei kito žaidėjo figūrėlės užkerta kelią, gali jas peršokti! Galima peršokti, jei langelis už tos figūrėlės yra tuščias. Peršokę per šaškių figūrėlę, nuimkite ją nuo lentos.

**KAIP LAIMĖTI**

Laimi pirmasis žaidėjas, kuriam pavyko perkelti užkerėtą figūrėlę į paskutinę eilę!

**SPALVOTOS LENKTYNĖS: (C, H, K)** 2 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą B (žr. įprastą paruošimą). Tuomet:

1. Kiekvienas žaidėjas paima po 5 figūrėles su šluotomis ir 3 tos pačios spalvos Kvidičo lankus. Padėkite 2 šluotas antroje eilėje ir 3 šluotas trečioje eilėje. Kvidičo lankus išdėliokite pirmoje eilėje.

2. Padėkite kritlį, muštuką ir šmaukštą lentos centre (žiūrėkite paveiksliuką).

**ŽAISKIME!**

Išsirinkite žaidėją, kuris eis pirmas. Savo ėjimu galima atlikti du veiksmus.

**Kaip judėti:** braukite šluotą per bet kokį langelių skaičių ARBA pakelkite šluotą ir pajudėkite 3 langelius. Galite judėti į bet kurį langelį lentoje ir judinti 2 skirtingas šluotas ar vieną šluotą savo ėjimo metu. Pirmas langelis, ant kurio nusileisite pirmo ėjimo metu, padės nuspręsti, kaip atlikti antrą ėjimą!

KAI ŠLUOTA NUSILEIDŽIA ANT LANGELIO IR JIS YRA…

**TUŠČIAS:** nieko neatsitinka.

**JAME YRA KRITLYS:** paimkite kritlį ir uždėkite ant savo šluotos viršaus. Ši dviguba figūrėlė dabar gali įmušti tašką, jei nusileis ant Kvidičo lanko!

**JAME YRA PRIEŠININKO ŠLUOTA:** perkelkite jo šluotą į šalia esantį tuščią langelį. Jūsų šluota užėmė jo šluotos vietą. Jūs ir priešininkas niekada negalite dalintis langelio (galima peršokti per priešininką). Jei priešininko šluota turi kritlį, pavokite jį ir uždėkite ant savo šluotos!

**JAME YRA KVIDIČO LANKAS:** jei šluota neša kritlį, jūs įmušėte tašką! Jei neturite kritlio, nieko neatsitinka.

**JAME YRA ŠAUKŠTAS:** jei įmušėte 3 taškus ir pagavote šmaukštą, jūs laimėjote žaidimą! Jei neturite 3 taškų, bet nusileidote ant šmaukšto, galite dar kartą perkelti savo šluotą (net jei jau atlikote savo 2 veiksmus ėjimo metu).

**JAME YRA MUŠTUKAS:** Oi, oi! Taip gali nutikti, jei šluota nusprendė netyčia ten nusileisti. Jūsų ėjimas iš karto baigiasi (net jei vienas dar buvo likęs).

ĮVARTIS!!! Kai įmušate, nuimkite Kvidičo lanką, ant kurio nusileidote, nuo lentos ir laikykite šalia savęs. Padėkite kritlį į jo pradinę vietą lentos centre.

**KAIP LAIMĖTI**

Įmuškite 3 taškus su kritliu ir pagaukite šmaukštą, kad laimėtumėte Kvidičo taurę!

**KRYŽIUKAI-NULIUKAI: (E, F, G, H)** 2 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A (žr. įprastą paruošimą). Tuomet kiekvienas žaidėjas paima 15 tos pačios spalvos veikėjų korteles. Užverskite korteles ir padėkite jų krūvelę priešais save.

**ŽAISKIME!**

Išsirinkite, kuris žaidėjas eis pirmas. Savo ėjimo metu traukite 3 korteles ir savo veikėjų krūvelės ir pasirinkite vieną iš jų, padėkite ją į tuščią vietą ant stovo. Galite dėkite korteles yra 9 tuščius tarpelius žaidimo lentos centre. Padėję savo kortelę, likusias 2 korteles padėkite į panaudotų kortelių krūvą. Kai pasibaigs jūsų turimos korteles, naudokite korteles iš panaudotos krūvos. Galite išsitraukti veikėjo kortelę, kurią jūsų priešininkas jau padėjo ant stovo, tada jūs galite padėti savo kortelę vietoje priešininko kortelės!

**KAIP LAIMĖTI**

Laimi žaidėjas, pirmas sudėjęs 3 veikėjų kortelių į eilę!

**SPALVŲ DERINIMAS: (D)** 2-4 žaidėjai

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A (žr. įprastą paruošimą). Tuomet paimkite 15 tos pačios spalvos veikėjų kortelių (nugarėle į viršų) ir padėkite priešais stovą. Imkite bet kurias 2 korteles iš krūvos ir dėkite ant stovo, kad matytumėte veikėją. Išmaišykite žaidimo korteles ir padalinkite kiekvienam žaidėjui po 5, likusias korteles padėkite centre.

**ŽAISKIME!**

Kad pradėtumėte žaidimą, vienas žaidėjas turi padėti kortelę iš rankos į centrą, sukuriant žaidžiamų kortelių krūvą. Savo ėjimo metu turite padėti tos pačios spalvos kortelę, kuri yra žaidžiamų kortelių krūvos viršuje. Jei neturite reikalingos spalvos ar burtininko kozirio savo rankoje, traukite kortelę. Burtininko koziris yra kortelė su tokiu pačiu veikėju, kuris yra padėtas ant stovo.

Burtininko kozirį galima dėti ant bet kokios spalvos. Padėjus burtininko kozirį, visos kortelės žaidžiamų kortelių krūvoje yra dedamos į panaudotų kortelių krūvą. Pakeiskite sutapusią veikėjo kortelę ant stovo kita kortele. Pradėkite naują žaidžiamų kortelių krūvą su bet kuria kortele iš savo rankos. Jei nebeturite kortelių, naudokite korteles iš panaudotos krūvos.

**KAIP LAIMĖTI**

Laimi pirmas žaidėjas, kuris nebeturi kortelių rankoje!

**„GO-FISH“: (E, F, G, H) 2-4 žaidėjai**

**PARUOŠIMAS**

Paruoškite žaidimo lentą A. Išdėliokite 15 tos pačios spalvos veikėjų kortelių, veikėjo puse į viršų, ant stovo. Išmaišykite žaidimo korteles. Tuomet padalinkite kiekvienam žaidėjui po 5 korteles, o likusias padėkite į centrą.

**ŽAISKIME!**

Visi ieško 3 vienodų kortelių. Reikia dviejų žaidimo kortelių ir veikėjo kortelės su tuo pačiu paveiksliuku. Savo ėjimo metu paklauskite kito žaidėjo, ar jis turi jums reikalingą kortelę rankoje. Žaidimo kortelės su dviem paveiksliukais yra LAUKINĖS kortelės ir gali būti naudojamos su bet kuriuo paveiksliuku! Jei kitas žaidėjas neturi jums reikalingos kortelės, traukite naują. Palaukite kito ėjimo, kad rastumėte reikalingas korteles. Jei žaidėjas turi jums reikalingą kortelę, atiduoda ją jums. Paimkite atitinkančią kortelę nuo stovo, kad turėtumėte rinkinį. Kiti negali panaudoti to paveiksliuko.

**KAIP LAIMĖTI**

Pirmas žaidėjas, 3 kartus surinkęs vienodas korteles, laimi! Jei pasibaigė kortelės, žaidimas baigiasi ir laimi žaidėjas, turintis daugiausia derinių.

**ĮSPĖJIMAS:** UŽSPRINGIMO PAVOJUS – smulkios dalys. Netinka vaikams iki trijų metų.