

*Mesk iššūkį savo smegenims: išbandyk save naudodamasis vis sudėtingesnio lygio schemomis ar lenktyniaudamas su kitais žaidėjais!*



# Turinys

*16 kaladėlių*

*48 kortelės*

*4*

**Kaladėlės** padalytos į grupes po 4 pagal taškelio ant vieno iš 6 paviršių spalvą (raudonas, žalias, mėlynas, oranžinis). Ant pirmosios pusės pavaizduoti ėjimai ir gėlės.



**Kortelėse** pateiktos 3 sudėtingumo lygių schemos (16 schemų kiekviename lygyje).

Kitoje pusėje nurodytas sudėtingumo lygis (1 žalias – lengvas, 2 oranžinis – vidutinis, 3 raudonas – sudėtingas). Priekinėje pusėje, viršuje kairėje nurodytas schemos numeris, viršuje dešinėje – sudėtingumo lygis, viduryje – gėlė, o apačioje – naudotinų kaladėlių skaičius.

Jei norite **išspręsti schemą,** reikia sujungti kortelėje esančias gėles sudėjus reikiamas kaladėles (žr. tolesnį puslapį). Sprendime turi būti **tik vienas** ėjimas, kuris prasideda ir baigiasi gėle; **gėlės gali būti tik tokios,** kokios nurodytos kortelėje.

*Schemos numeris Sudėtingumo lygis*

*Gėlės Sprendimas*

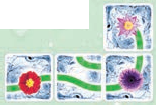
*Naudotinų kaladėlių skaičius*

*Negalimi ėjimai*

*Nesulygiuotos kaladėlės*

*3 kaladėlės*

*vietoje 4*



*Galimi ėjimai Papildoma gėlė*

# Versija 1 žaidėjui



Paimkite 4 vienos spalvos kaladėles ir spręskite vieną schemą po kitos, pradėję nuo pirmos didėjimo tvarka.

# Versija 2–4 žaidėjams

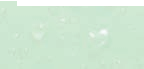
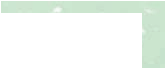
**Pasiruošimas**

Kiekvienas paimkite po 4 vienos spalvos kaladėles.

Išdėliokite apverstas korteles, padalykite jas į tris krūveles pagal sudėtingumo lygį, tada krūveles sumaišykite.

Ištraukite 4 kiekvieno lygio korteles ir sudėkite jas į krūvelę stalo viduryje: aukščiausiai padėkite 1 lygio korteles, viduryje 2 lygio korteles, o apačioje – 3 lygio korteles.

*Pradinė nuostata esant 4 žaidėjams*



# Eiga

Vienas žaidėjas atverčia kortelę ir visi puola dėlioti turimas kaladėles, kad išspręstų schemą: pirmas sudėliojęs sušunka „Freeze“ ir **nedelsiant sustabdo žaidimą**! Jei žaidėjas schemą išsprendė teisingai, laimi kortelę ir apvertęs padeda ją į šalį; jei ne, nedelsiant pašalinamas iš žaidimo, o žaidimą tęsia kiti žaidėjai. Jei lieka vienas žaidėjas, jis laimi kortelę.

Išsprendę pirmąją schemą, taip pat žaiskite ir su kitomis kortelėmis.

# Žaidimo pabaiga

Kai stalo viduryje nebelieka kortelių, žaidimo partija baigiasi. Suskaičiuokite turimų kortelių taškus (lengvos kortelės – 1 taškas, vidutinio lygio kortelės – 2 taškai, sudėtingos kortelės – 3 taškai): laimi surinkęs daugiausia taškų.



# Variantai

1. Patys pasirinkite kortelių kiekį ir sudėtingumo lygį: pavyzdžiui, kad būtų sudėtingiau, galite žaisti su 8 kortelėmis iš 2 lygio ir 8 kortelėmis iš 3 lygio.
2. Kiekvienam žaidėjui padalykite po 12 kortelių, kurios gali būti įvairių sudėtingumo lygių. Pirmas išsprendęs savo schemą laimi kortelę. Kitas korteles reikia išimti iš žaidimo.
3. Kiekvienam žaidėjui padalykite po 5 korteles. Pirmas išsprendęs savo schemą, išima savo kortelę, o kiti pakiša savo korteles po krūvele. Laimi pirmas likęs su viena kortele.

**Sprendimai**

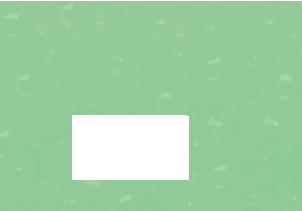
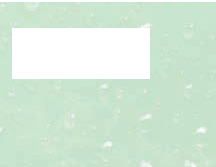


Tolesniuose puslapiuose pateikti schemų sprendimai.

Galimas tik vienas kiekvienos schemos sprendimas, t. y. vienai schemai yra tik vienas kortelių derinys. Kai kuriais atvejais korteles galima išdėlioti keliais būdais: tolesniuose puslapiuose pateikta viena nuostata.

Sprendimus galite peržiūrėti ir savo išmaniajame įrenginyje, nuskaitę šį greitojo atsako kodą.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

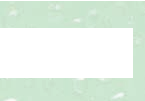
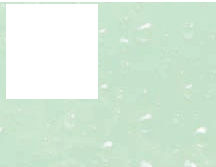


**1 2**

**3 4**

**5 6**

**7 8**

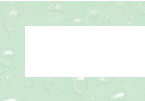


**9 10**

**11 12**

**13 14**

**15 16**

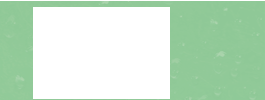
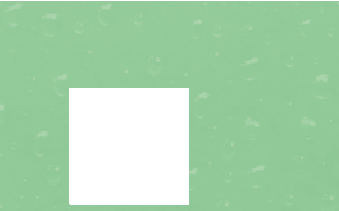


**17 18**

**19 20**

**21 22**

**23 24**

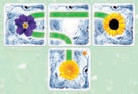
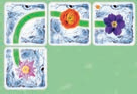
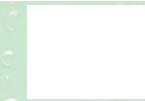
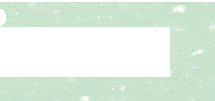


**25 26**

**27 28**

**29 30**

**31 32**

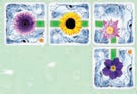
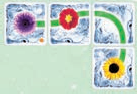
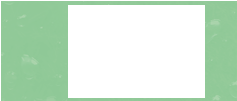


**33 34**

**35 36**

**37 38**

**39 40**



**41 42**

**43 44**

**45 46**

**47 48**



|  |  |
| --- | --- |
| ***Klientų aptarnavimas***  Tel: 02.82.52.52  *www.clementoni.com/it/form/*  Išorinė kortelių plėvelė:  LDPE 4 – PLASTIKO RŪŠIAVIMAS  Patikrinkite savo savivaldybės nuostatas. | Išsaugokite, kad galėtumėte peržiūrėti prireikus  **Clementoni** S.p.a.  Zona Industriale Fontenoce s.n.c. 62019 Recanati (MC) - Italy  Tel: +39 071 75811 [*www.clementoni.com*](http://www.clementoni.com)  V70418 |