

# Vištos

Autorius Reiner Knizia

Iliustravo Nikola Kucharska

STALO ŽAIDIMO  
TAISYKLĖS

## RINKINIO SUDĖTIS

**6 vištos** – dvipusės kortelės (višta ir kiaušinis) – kiekviena višta tupi ant skirtingos spalvos kiaušinio



**7 lizdai**



**18 kiaušinių** (6 spalvų po 3 vnt.)

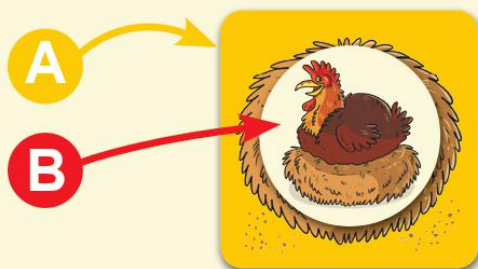


## ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidėjų užduotis – **surinkti kuo daugiau kiaušinių**. Kiaušinis gaunamas tuomet, kai atspėjama višta, tupinti ant tos pačios spalvos kiaušinio. Tačiau užduotį apsunkina tai, jog visos vištos atrodo vienodai ir dažnai keičia lizdus.

## PASIRUOŠIMAS

- A** Per vidurį stalo ratu, lanku ar eilėmis išdėliokite visus **lizdus**.
- B** **6 vištas** padėkite ant stalo (vištos piešiniu į viršų), gerai sumaišykite ir po vieną patupdykite į lizdą. Vienas lizdas turi likti tuščias.
- DĖMESIO! Nežiūrėkite, kokios spalvos kiaušinis yra kitoje kortelės su višta pusėje.**
- C** Visus **kiaušinius** padėkite šalia arba tarp lizdų klaustuku į viršų.






## ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas arba tas, kuris paskutinis matė gyvą vištą. Toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Ėjimo metu žaidėjas atlieka šiuos veiksmus:

- **atverčia vieną kiaušinio kortelę su klaustuku** ir padeda ją taip, kad visi žaidėjai matytų kiaušinio spalvą;
- nurodo vištą, kuri, jo manymu, tupi ant tos pačios spalvos kiaušinio:
  - **atverčia tos vištos kortelę** ir visiems žaidėjams parodo, kokios spalvos kiaušinis yra kitoje kortelės su višta pusėje;
  - užverčia vištos kortelę ir **perkelia ją** į lizdą, kuris ėjimo pradžioje buvo tuščias.



✓ **Jei žaidėjo atverstoje kortelėje su klaustuku ir atverstoje kortelėje su višta kiaušiniai yra vienodos spalvos, žaidėjas laimi kiaušinio kortelę su klaustuku ir pasiima ją sau.**

Tuomet tas pats žaidėjas kartoja ėjimą:

- atverčia naują kiaušinio kortelę su klaustuku;
- atverčia vieną vištos kortelę ir patikrina, ar kiaušinių spalva atverstose kortelėse sutampa.

✗ **Jei kiaušinis žaidėjo atverstoje vištos kortelėje yra kitos spalvos nei kiaušinis kortelėje su klaustuku, žaidėjas baigia savo ėjimą.**

Žaidėjas nepraranda turimų kiaušinių. Kiaušinio kortelė su klaustuku lieka gulėti atversta prie kitų kortelių su klaustuku. Toliau žaidžia kitas žaidėjas, esantis jam iš kairės. Dabar tas žaidėjas bandys atspėti vištą, tupinčią ant tokios pačios spalvos kiaušinio, kaip ir atverstoje kortelėje.

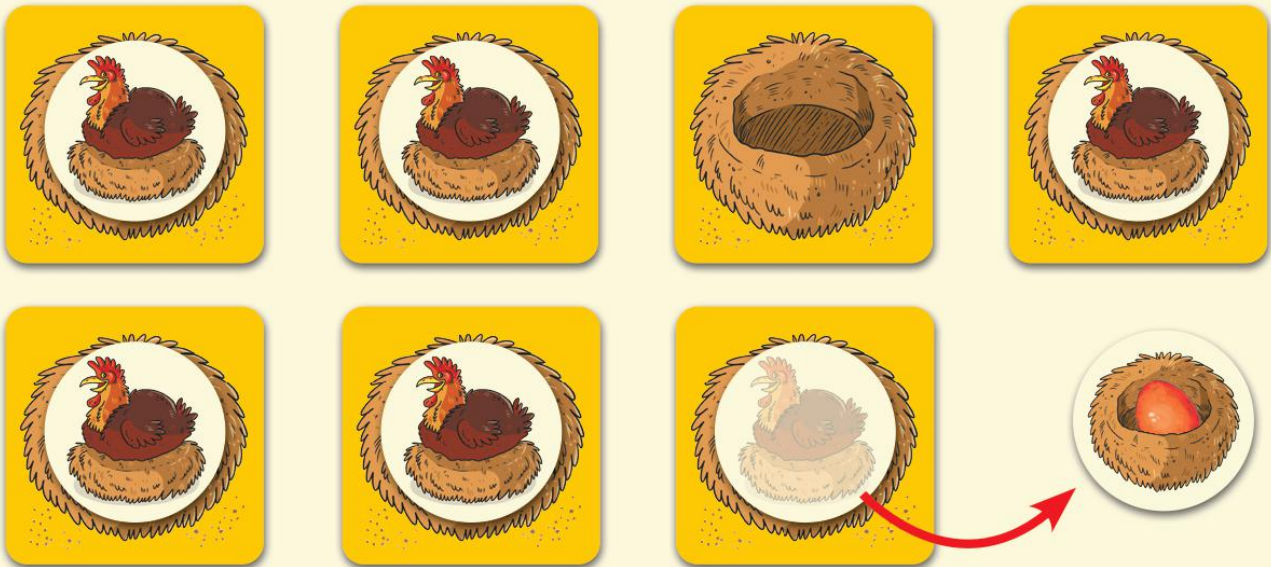


## PAVYZDYS

A) Žaidėjas atverčia kortelę su klausukiu. Joje yra **raudonos** spalvos kiaušinis.



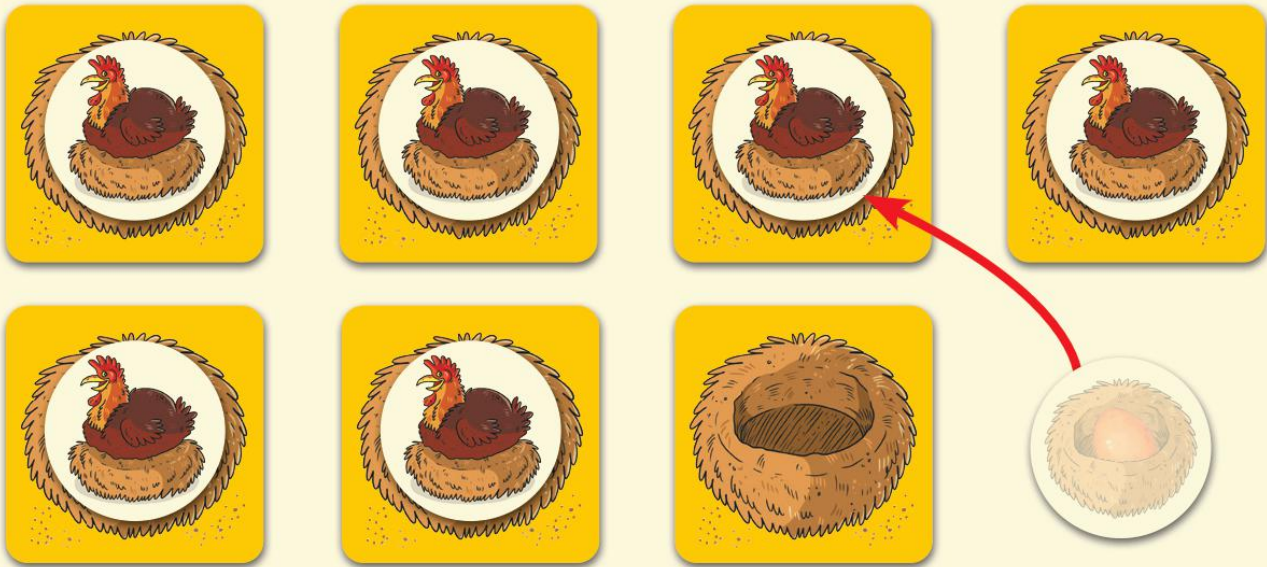
B) Žaidėjas stengiasi atspėti, kuri višta tupi ant **raudono** kiaušinio.  
Atverčia vieną vištos kortelę – višta peri **raudoną** kiaušinį!



C) Žaidėjas laimi atverstą kiaušinio kortelę. Jis pasiima šią kortelę sau.



D) Žaidėjas užverčia vištos kortelę ir padeda ją į lizdą, kuris jo ėjimo pradžioje **buvo tuščias**.



Atminkite, jog atverstą vištos kortelę kaskart reikia padėti į kitą lizdą. Stenkitės įsidėmėti ant kokios spalvos kiaušinio kuri višta tupi.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai žaidėjai pasiima visas kiaušinių korteles. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kiaušinių.

Leidėjas ir platintojas Lietuvoje UAB „Kamratas“,  
Barskūnų k., Jauniūnų sen., LT-19155 Širvintų raj.,  
tel. +37068690003, info@kamratas.lt, www.kamratas.lt

© UAB Kamratas, 2023  
© Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2018  
© Dr Reiner Knizia, 2018. All rights reserved





4+  
Žaidėjų  
amžius

2-5  
Žaidėjų  
skaičius

20'  
Žaidimo  
trukmė