

## Žaidimai arba išėjimai

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	49

Yra maždaug 3-5 etapai (priklausomai nuo vadovų skaičiaus). Kiekvienas postas turi kelis numerius, už skirtingus numerius žaidėjai turi išspręsti skirtingas užduotis. Postai paskirstomi name ir aplink jį. Bilietus (1x, 2x, 3x) pildo prie posto esantis vadovas.

## Žaidimų laukas

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	49

### Žaidimų laukas

### Žaidimo eiga

- maždaug 5 grupės po 3 žmones > 15 žaidėjų
- Kiekviena grupė išsitraukia savo pradinį kvadratą
- Kiekviena grupė nupiešia savo tikslinį lauką (kitiems nematom?)
- Pirmiausia kiekviena grupė turi atsakyti į klausimą, kuriame nurodytas pradinio lauko numeris.

- Jei atsako teisingai, jie gauna bilietą kitam žjimui. Yra 1x, 2x, 3x bilietai, t. y. jei yra 2x bilietas, kita grupė (laisvu pasirinkimu) taip pat turi keliauti ta pačia kryptimi.
- pavyzdžiui, jei A grupė keliauja iš 24 į 25, turi 3x bilietą ir kaip keleivius paskyrę B ir C grupes, jos taip pat turi būti perkeltos vienu tarpu į dešinę.
- Jei atsakymas neteisingas, jie turi grąžinti paskutinį laukelį (A pavyzdžiu - į 24 laukelį, B ir C lieka savo vietoje) ir pasirinkti naują kryptį, pvz., 31 arba 17. Jei tuo tarpu A grupė iš 25 lauko perkli kitos grupės, jie vis tiek turi grąžinti į 24 laukelį, jei atsakymas neteisingas (t. y. jie visada turi grąžinti į tą laukelį, kuriame paskutinį kartą teisingai atsakė užduotį)
- Kai grupė pasiekia tikslinį laukelį, ji traukia iš krvelės naują tikslinį laukelį ir apie tai praneša žaidimo vadovui.
- Žaidimo vadovas užrašo visus atskiras grupių žjimus, kad neteisingų atsakymų atveju galėtų pakartoti keli.
- Laimi ta grupė, kuri pasiekia daugiausia tikslinių laukų.

## Stulpeliai

Yra maždaug 3-5 postai (priklausomai nuo vadovų skaičiaus). Kiekviename poste yra keli skaičiai, o žaidėjai turi išspręsti skirtingus uždavinius skirtingiems skaičiams. Postai paskirstomi name ir aplink jį. Žetonus (1x, 2x, 3x) užpildo prie posto esantis lyderis.

## Medžiaga

- Žaidimo lenta (ant popieriaus, maždaug stalo dydžio)
- Žaidimo figūrės
- Skaičių kortelės (kiekvienam laukui skirta po vieną kortelę, taigi 49)
- Popierius bilietams
- Medžiaga stulpeliams

## Šaltinio nuoroda

Viršelio nuotrauka: [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

Žaidimo idėja: su [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!