



LT

VYRAI AR MOTERYS?



TURINYS

Žaidimo lenta, 2 sukimo strėlytės, 2 žaidimo figūrėlės, 400 kortelių, smėlio laikrodis.

TIKSLAS

Žaidimo metu vyrų komanda bando nugalėti moterų komandą ir atvirksčiai. Tai pasiekama teisingai atsakant į klausimus apie priešingą lytį. Komanda, pirmoji pasiekusi FINIŠO langelį, laimi.

PASIRUOŠIMAS

Sukimo strėlytės yra pritvirtintos prie žaidimo lentos joms skirtose vietose. Žaidėjai turi sudaryti dvi komandas – vieną iš vyrų, kitą iš moterų. Komandos sau gali susigalvoti patrauklius ir pergalingus pavadinimus.

Kortos suskirstomos į keturias skirtingas malkas: „Moterų“ kortos, „Vyrų“ kortos, „Problemu“ kortos ir „Sprendimų“ kortos. „Santykių“ kortos yra sumaišomos atskirai, abi komandos pasiima po 3 „Sprendimo“ kortas. Moterų komanda pasideda „Moterų“ kortas priešais save, vyrų komanda padaro tą patį su „Vyrų“ kortomis. „Santykių“ kortos padedamos ant stalo taip, kad abi komandos galėtų jas pasiekti. Žaidimo figūrėlės padedamos ant STARTO langelio. Žaidimas prasideda!

KAIP ŽAISTI

Žaidimą pradeda moterys. Moterų komanda bando pasiekti FINIŠO langelį raudonu taku, vyrai – mėlynu. Prieš kiekvieną ėjimą patikrinama komandų figūrėlių vieta. Jei ji yra:



Tuščiam langelyje, priešininkų komanda ima kortą iš savosios malkos ir užduoda klausimą apie savo lytį.

- o Jei komanda **atsako teisingai**, suka strėlytę, paeina tiek langelių, kiek ji parodo ir laukia sekančio ėjimo.
- o Jei komanda **atsako neteisingai**, jie vis tiek paeina per vieną langelį į priekį, tačiau po to jų ėjimas baigiasi.



Šuktelėjimo langelyje, komanda suka rodyklę ir laukia užduoties!



Paiškinimas! – Komanda išrenka vieną narį, kuris bus aiškintoju. Aiškintojas paima kortą iš komandos malkos, kiti apverčia smėlio laikrodį, o aiškintojas bando paaiškinti komandos nariams žodį taip, kad jie atspėtų, kol nesibaigė laikas. Aiškintojas negali vartoti žodžio, kurį aiškina, ar frazės dalies. Jei komandos nariai atspėja teisingai, kol nesibaigė laikas, komanda gauna papildomą ėjimą.



• **Lengvas išsisukimas** – Priešininkai paima kortą iš einančios komandos malkos ir užduoda tai komandai klausimą. Jei komanda atsako teisingai, suka strėlytę ir eina į priekį.



• **Santykiai** – Komanda, kuri turi ėjimą, paima kortą iš „Problemu“ malkos ir perskaito garsiai tekstą. Abi komandos pasirenka po vieną savo turimą „Sprendimo“ kortą. Abi komandos perskaito siūlomus sprendimus. Po to kortos atverčiamos ir palyginami jų simboliai. KOČELAS laimi prieš VANDENĮ (nes kočėlas plūduriuoja), VANDUO laimi prieš GRAŽTĄ (nes įvyksta trumpas jungimas, kai ant gražto patenka vanduo), GRAŽTAS laimi prieš KOČELĄ (nes gali jame pragręžti skylę). Laimėjusi komanda gauna papildomą ėjimą. Jei yra lygiosios, nei viena komanda negauna ėjimo, ėjimai baigiasi.

Kai užduotis pasibaigia, ėjimas pereina kitai komandai.

STOP LANGELIS

Šiame langelyje komanda elgiasi taip pat, kaip ir tuščiam langelyje, išskyrus tai, kad abi komandos čia turi sustoti net jei strėlytė ir perkeltų komandą į priekį.



Iš šio langelio galima išeiti tik tada, kai pateikiamas teisingas atsakymas. Neteisingai atsakiusi į klausimą komanda turi laukti kito ėjimo ir pabandyti atsakyti dar kartą.

LAIMĖJIMAS

Laimi komanda, pirma pasiekusi FINIŠO langelį. Jei FINIŠĄ pirmos pasiekia moterys, vyrai gauna finalinį ėjimą, kurio metu taip pat stengiasi pasiekti FINIŠĄ. Jei jiems pavyksta, žaidimas baigiasi lygiosiomis, kurių metu kiekvienas žaidėjas užduoda po klausimą, kol į kurį nors nebus atsakyta.