

VIPO NA CESTÁCH



Hra pro 2–6 hráčů • Věk: od 5 let • Délka hry: 20 minut

Navštivte s pejskem Vipem a jeho kamarády zajímavá místa Evropy a severní Afriky a nasbírejte co nejvíce pohlednic z cest. Při jednoduché a rychlé hře si procvičíte počítání a naučíte se zábavnou formou poznávat jednotlivé státy – jejich polohu, památky a zajímavosti.

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 31 hracích karet
- 6 barevných figurek
- 1 bodová kostka

Cíl a příprava hry

Cílem hry je nasbírat co nejvíce pohlednic z cest a získat co největší množství bodů. Pokročilejší hráči mohou rovněž soutěžit o to, kdo navštíví nejvíce zemí.

Herní plán rozložte na začátku hry doprostřed mezi hráče. Hrací karty rozřídte podle rubové strany na 11 skupin patřících k jednotlivým státům. Karty po skupinách dobře zamíchejte a rozložte rubem nahoru kolem herního plánu.

Poznámka: Na rubu každé karty najdete anglický a český název státu, vlajku i slepou mapu země. Pro orientaci ve hře navíc slouží barva a zvířátko, které najdete také na herním plánu. Například Francie je fialová a jejím maskotem je kočička Betty.

Pravidla hry

Hru začíná hráč, který byl na prázdninách nejdále od domova. Pokud se hráči nedokážou dohodnout, začíná hru nejmladší hráč. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a přemístí svoji figurku na území státu, kde je vyobrazena kostka s příslušným počtem bodů. Přitom má na výběr z 3 – 4 různých států.

Příklad: Pokud hráči padne 4, může přeletět do Nizozemí, Itálie, Řecka nebo Velké Británie.

Na mapě najdete pouze kostky s hodnotou 1 – 5. Hráč, kterému padne 6, může svoji figurku přesunout na libovolný stát na mapě. **Pozor:** Hráč se po hodu musí přesunout do jiné země, i pokud mu to nevyhovuje. Například když stojí na čísle, které mu padlo, a rád by v zemi zůstal a vzal si další kartu.

Pohlednice z cest

Jakmile hráč přesune svoji figurku do nové země, může si vzít jednu z karet této země ležící vedle herního plánu. Při výběru se řídí svoji pamětí a hledá karty s nejvyšší bodovou hodnotou. Sady jednotlivých zemí obsahují 2 – 5 karet, v bodové hodnotě 1 – 3.

Postupným odebíráním karet se šance najít v určité zemi hodnotnou kartu proměňují.

Příklad: Sada Velké Británie obsahuje dvě karty o hodnotě

3 a tři karty hodnoty 1. Po odebrání dvou karet s 1 může být pro hráče výhodné zaletět si do Británie a zkusit zde získat některou ze dvou karet s 3.

Kompletní tabulku s hodnotami a stručnými popisy karet najdete na druhé straně pravidel. Písmena a – e na kartách slouží pouze k snadnějšímu vyhledání popisu v tabulce. Získané karty hráči vykládají licem nahoru před sebe tak, aby na ně ostatní hráči viděli. Přitom se mohou se spoluhráči podělit o zážitky ze svých cest.

Pozor: Pokud se hráč podle hodu kostkou není schopen přesunout do žádné země, kde by si mohl vzít kartu, kartu nezískává a na tahu je další hráč. Hráč v tomto případě může zůstat na místě nebo se přesunout do některé země, jejíž číslo hodil.

Příklad: Hráč stojí ve Francii a padla mu 2. Ve Velké Británii, Řecku ani Švýcarsku již karty nejsou, ve Francii sice ano, ale ty si vzít nemůže. Hráč se může přesunout například do Řecka. Pokud by mu v dalším tahu padla opět 2, může se vrátit pro kartu do Francie.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy si hráči rozeberou všechny karty představující pohlednice z cest. Hráči si sečtou body na kartách. Vítězem hry se stává hráč s největším počtem bodů. V případě rovnosti se hráči o vítězství dělí.

Poznámka: Hráči se mohou rozhodnout ukončit hru již v okamžiku, kdy první hráč není schopen vzít kartu nebo v okamžiku, kdy kartu nikdo nezval celé kolo.

Varianty pravidel

1/ Pro začátečníky – Při hře s menšími dětmi můžete zcela vynechat body na kartách a hrát hru pouze o to, kdo získá největší množství karet.

2/ Pro pokročilé hráče – Zkušenější hráči mohou k základním pravidlům přidat hodnocení počtu zemí, které navštívili. Po skončení hry si sečtou nejprve body na kartách. Poté otočí karty rubem nahoru a za každou navštívenou zemi si přičtou 1 bod.

Příklad: Hráč získá 17 bodů na kartách a k nim si přičte 7 bodů za různé země, které navštívil (pokud navštívil některou zemi vícekrát, další bod za ni nezískává).

Při této variantě jsou hráči nuceni zvažovat, zda se jim více vyplatí dojet do země s cennější kartou, kterou již mají, nebo raději navštívit zemi, kde ještě nebyli, ačkoli zde mohou získat méně bodů.

3/ Varianta se zakrytými kartami – V této variantě hráč získané karty států drží v ruce tak, aby na ně ostatní neviděli. Hráči si tak více procvičují paměť, neboť si musí pamatovat, které karty byly z jednotlivých zemí již odebrány.

Doporučení pro rodiče a pedagogy

V průběhu hry nebo po jejím skončení si můžete

s dětmi za pomoci hracích karet povídat o tom, zda již danou zemi navštívili, chystají se tam, popř. jaké památky znají nebo co o zemi vědí.

Příklad: „Oblíbenou italskou pizzu zná asi každý.

Jakým dalším jídlem je Itálie proslulá?“ nebo „V jaké zemi se zapaluje olympijský oheň?“

Společně vyprávění napomáhá rozvoji znalostí a vyjadřovacích schopností vašich dětí.

BODOVÉ HODNOCENÍ KARET A POPIS OBRÁZKŮ		
KARTA	HODNOTA	POPIS OBRÁZKU
Egypt a	1	Hodná mumie hledá někoho, s kým by si mohla zahrát oblíbený Backgammon.
Egypt b	1	Čáp Henry objevil v pyramidě tajnou chodbu.
Egypt c	2	Dvouhrbý velbloud Anpu je nejlepším průvodcem k pyramidám.
Egypt d	3	Vípo a přátelé navštívili pyramidu v Gíze.
Velká Británie a	1	Nadešla chvíle pro Sherlocka Holmese, aby vyšetřil ztrátu čaje v celém Londýně.
Velká Británie b	1	Všechny stopy vedou na jedno místo – do londýnské věže Big Ben.
Velká Británie c	1	Lochneská příšera Nessie je nadšená z nového kiltu.
Velká Británie d	3	Buckinghamský palác, sídlo britské královny, je neustále hlídán strážemi, tzv. Beefeaters.
Velká Británie e	3	Double-decker je typický londýnský dvoupodlažní autobus.
Rakousko a	1	Vípo, Henry a Betty navštívili Mozartovo muzeum v Salcburku.
Rakousko b	2	Stopa zloděje koruny císařovny Elizabeth zavede Vípa až k Obrím kolu ve vídeňském Práturu.
Rakousko c	3	Vípo chce chytit zloděje stůj co stůj. Třeba s pomocí koňského spřežení.
Francie a	1	Eiffelova věž je místem startu známého cyklistického závodu Tour de France.
Francie b	2	Betty spadla pařížskému malíři do barev a svojí bílo, červeno, modrou barevností připomíná francouzskou vlajku.
Francie c	3	Trasa závodu Tour de France vede také kolem Vítězného oblouku v Paříži.
Řecko a	1	Acropolis – místo, kde bohyně Athéna pomůže získat ztracený olympijský oheň.
Řecko b	2	Vípo pomohl kozlovi Dimitrivovi najít ztracený olympijský oheň. Hry mohou začít.
Řecko c	3	Zvířátka v Athénách trénují na blížící se Olympijské hry.
Itálie a	1	Vípo a přátelé přiletěli do Benátek.
Itálie b	2	Pekař Pedro dokáže připravit nejlepší těsto na pizzu v celých Benátkách.
Itálie c	3	Vípo a přátelé si v Římě pochutnávají na skvělých italských špagetách.
Švýcarsko a	1	Vípo se konečně přesvědčil na vlastní kůži, že na zasněžených švýcarských kopcích se výborně lyžuje i sáňkuje.
Švýcarsko b	3	Švýcarsko je známé svou vynikající čokoládou.
Norsko a	1	Sob Roger potřebuje získat červený nos, aby mohl létat stejně rychle jako jeho strýc Rudolf.
Norsko b	3	Vípo pomáhá Santa Clausovi najít ztracené dárky a zachránit Vánoce.
Německo a	1	Z Hamburského přístavu vyplouvají lodě co celého světa, i do vzdáleného Hong Kongu.
Německo b	3	Tradiční součástí Oktoberfestu v Mnichově je soutěž v pojídání přelíků.
Nizozemí a	1	Nizozemí - země plná větrných mlýnů a tulipánů.
Nizozemí b	3	Vípo a přátelé navštíví lišáka Vincenta, který miluje malování. Zato školu, která sídlí přímo ve větrném mlýně, z duše nenávidí.
Španělsko a	1	Vípo s přáteli navštívili španělské město Sevilla, kde si poslechli oblíbenou operu „Lazebník sevillský“.
Španělsko b	3	Madrid – město známé býčími zápasy. V místní aréně spolu soupeří býk Bill a matador Fernando.

VIPO NA CESTÁCH



Hra pre 2–6 hráčov • Vek: od 5 rokov • Dĺžka hry: 20 minút

Navštívte so psikom Vipom a jeho kamarátmi zaujímavé miesta Európy a severnej Afriky a nazbierajte čo najviac pohľadníc z ciest. Pri jednoduchej a rýchlej hre si precvičíte počítanie a naučíte sa zábavnou formou poznávať jednotlivé štáty - ich polohu, pamiatky a zaujímavosti.

Herný materiál:

- 1 herný plán
- 31 hracích kariet
- 6 farebných figúrok
- 1 bodová kocka

Cieľ a príprava hry

Cielom hry je nazbierať čo najviac pohľadníc z ciest a získať čo najväčšie množstvo bodov. Pokročilejší hráči môžu tiež súťažiť o to, kto navštíví najviac krajín. Herný plán rozložte na začiatku hry do stredu medzi hráčov. Hracie karty roztriedte podľa rubovej strany na 11 skupín patriacich k jednotlivým štátom. Karty po skupinách dobre zamiešajte a rozložte rubom hore okolo herného plánu.

Poznámka: Na rube každej karty nájdete anglický názov štátu, vlajku i slepú mapu krajiny. Pre orientáciu v hre navyše slúži farba a zvieratko, ktoré nájdete aj na hernom pláne. Napríklad Francúzska je fialová a jej maskotom je mačička Betty.

Pravidlá hry

Hru začína hráč, ktorý bol na prázdninách najďalej od domova. Ak sa hráči nedokážu dohodnúť, začína hru najmladší hráč. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a premiestni svoju figúrku na území štátu, kde je vyobrazená kocka s príslušným počtom bodov. Pritom má na výber z 3 - 4 rôznych štátov.

Príklad: Ak hráčovi padne 4, môže preletieť do Holandska, Talianska, Grécka alebo Veľkej Británie. Na mape nájdete iba kocky s hodnotou 1 - 5. Hráč, ktorému padne 6, môže svoju figúrku presunúť na ľubovoľný štát na mape.

Pozor: Hráč sa po hode musí presunúť do inej krajiny, aj keď mu to nevyhovuje. Napríklad keď stojí na čísle, ktoré mu padlo a rád by v krajine zostal a vzal si ďalšiu kartu.

Pohľadnice z ciest

Hneď ako hráč presunie svoju figúrku do novej krajiny, môže si vziať jednu z kariet tejto krajiny ležiacu vedľa herného plánu. Pri výbere sa riadi svojou pamäťou a hľadá karty s najvyššou bodovou hodnotou. Sady jednotlivých krajín obsahujú 2 - 5 kariet, v bodovej hodnote od 1 - 3. Postupným odoberaním kariet sa šance nájsť v určitej krajine hodnotnú kartu premieňajú.

Príklad: Sada Veľkej Británie obsahuje dve karty hodnoty 3 a tri karty hodnoty 1. Po odobratí dvoch kariet s 1, môže

byť pre hráčov výhodné zaletieť si do Británie a skúsiť tu získať niektorú z dvoch kariet s 3. Kompletnú tabuľku s hodnotami a stručnými popismi kariet nájdete na druhej strane pravidiel. Písmená a - e na kartách slúžia iba k ľahšiemu vyhľadaniu popisu v tabuľke. Získané karty hráči vykladajú lícom hore pred seba, tak aby na ne ostatní hráči videli. Pritom sa môžu so spoluhráčmi podeliť o zážitky zo svojich ciest.

Pozor: Ak hráč podľa hodu kockou nie je schopný presunúť sa do žiadnej krajiny, kde by si mohol vziať kartu, kartu nezískava a na ťahu je ďalší hráč.

Hráč v tomto prípade môže zostať na mieste alebo sa presunúť do niektorej krajiny, ktorej číslo hodil.

Príklad: Hráč stojí vo Francúzsku a padla mu 2. Vo Veľkej Británii, Grécku ani Švajčiarsku už karty nie sú, vo Francúzsku síce áno, ale tie si vziať nemôže. Hráč sa môže presunúť napríklad do Grécka. Ak by mu v ďalšom ťahu padla opäť 2, môže sa vrátiť na kartu do Francúzska.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď si hráči rozoberú všetky karty predstavujúce pohľadnice z ciest. Hráči si spočítajú body na kartách. Víťazom hry sa stáva hráč s najväčším počtom bodov. V prípade rovnosti sa hráči o víťazstvo delia.

Poznámka: Hráči sa môžu rozhodnúť ukončiť hru už v okamihu, keď prvý hráč nie je schopný vziať kartu alebo v okamihu, keď kartu nikto nezobral celé kolo.

Varianty pravidiel

1 / Pre začiatočníkov - Pri hre s menšími deťmi môžete úplne vynechať body na kartách a hrať hru iba o to, kto získa najväčšie množstvo kariet.

2 / Pre pokročilých hráčov - Skúsenejší hráči môžu k základným pravidlám pridať hodnotenie počtu krajín, ktoré navštívili. Po skončení hry si sčítajú najprv body na kartách. Potom otočia karty rubom hore a za každú navštívenú krajinu si pripočítajú 1 bod.

Príklad: Hráč získa 17 bodov na kartách a k nim si pripočíta 7 bodov za rôzne krajiny, ktoré navštívil (pokiaľ navštívil niektorú krajinu viackrát, ďalší bod za ňu nezískava).

Pri tejto variante sú hráči nútení zvažovať, či sa im viac oplatí prísť do krajiny s cennejšou kartou, ktorú už majú, alebo radšej navštíviť krajinu, kde ešte neboli, hoci tu môžu získať menej bodov.

3 / Variant so zakrytými kartami - V tejto variante hráč získané karty štátov drží v ruke tak, aby na ne ostatní nevideli. Hráči si tak viac precvičujú pamäť, pretože si musia pamätať, ktoré karty boli z jednotlivých krajín už odobraté.

Odporúčania pre rodičov a pedagógov

V priebehu hry alebo po jej skončení si môžete s deťmi

za pomoci hracích kariet rozprávať o tom, či už danú krajinu navštívili, chystajú sa tam, popr. aké pamiatky poznajú alebo čo o krajine vedia. **Príklad:** „Oblúbenú taliansku pizzu pozná asi každý. Akým ďalším jedlom je Taliansko preslávené? „Alebo“ V akej krajine sa zapaluje olympijský oheň? „

Spoločné rozprávanie napomáha rozvoju vedomostí a vyjadrovacích schopností vašich detí.

BODOVÉ HODNOTENIE KARIET A POPIS OBRÁZKOV		
KARTA	HODNOTA	POPIS OBRÁZKU
Egypt a	1	Dobrá múmia hľadá niekoho, s kým by si mohla zahrať obľúbený Backgammon.
Egypt b	1	Bocian Henry objavil v pyramide tajnú chodbu.
Egypt c	2	Dvojhrbá ťava Anpu je najlepším sprievodcom k pyramídám.
Egypt d	3	Vipo a priatelia navštívili pyramídy v Gíze.
Veľká Británia a	1	Nadišla chvíľa pre Sherlocka Holmesa, aby vyšetril stratu čaju v celom Londýne.
Veľká Británia b	1	Všetky stopy vedú na jedno miesto - do londýnskej veže Big Ben.
Veľká Británia c	1	Lochneská príšera Nessie je nadšená z nového kiltu.
Veľká Británia d	3	Buckinghamský palác, sídlo britskej kráľovnej, je neustále strážený strážami, tzv. Beefeaters.
Veľká Británia e	3	Double-decker je typický londýnsky dvojposchodový autobus.
Rakúsko a	1	Vipo, Henry a Betty navštívili Mozartovo múzeum v Salzburgu.
Rakúsko b	2	Stopa zlodca koruny cisárovnej Elizabeth zavedie Vipa až k obriemu kolesu vo viedenskom Prátri.
Rakúsko c	3	Vipo chce chytiť zlodca stoj čo stoj. Hoci aj s pomocou konského záprahu.
Francúzsko a	1	Eiffelova veža je miestom štartu známeho cyklistického závodu Tour de France.
Francúzsko b	2	Betty spadla parížskemu maliarovi do farieb a svojou bielou, červenou, modrou farebnosťou pripomína francúzsku vlajku.
Francúzsko c	3	Trasa pretekov Tour de France vedie aj okolo Víťazného oblúka v Paríži.
Grécko a	1	Acropolis - miesto, kde bohyna Aténa pomôže získať stratený olympijský oheň.
Grécko b	2	Vipo pomohol capkovi Dimitrivovi nájsť stratený olympijský oheň. Hry môžu začať.
Grécko c	3	Zvieratká v Aténach trénujú na blížiaci sa Olympijské hry.
Taliansko a	1	Vipo a priatelia prileteli do Benátok.
Taliansko b	2	Pekár Pedro dokáže pripraviť najlepšie cesto na pizzu v celých Benátkach.
Taliansko c	3	Vipo a priatelia si v Ríme pochutnávajú na skvelých talianskych špagetách.
Švajčiarsko a	1	Vipo sa konečne presvedčil na vlastnej koži, že na zasnežených švajčiarskych kopcoch sa výborne lyžuje aj sánkuje.
Švajčiarsko b	3	Švajčiarsko je známe svojou vynikajúcou čokoládou.
Nórsko a	1	Sob Roger potrebuje získať červený nos, aby mohol lietať rovnako rýchlo ako jeho strýko Rudolf.
Nórsko b	3	Vipo pomáha Santa Clausovi nájsť stratené darčeky a zachrániť Vianoce.
Nemecko a	1	Z Hamburgského prístavu vyplávajú lode do celého sveta, aj do vzdialeného Hong Kongu.
Nemecko b	3	Tradičnou súčasťou Október festu v Mníchove je súťaž v jedení pračlíkov.
Holandsko a	1	Holandsko - krajina plná veterných mlynov a tulipánov.
Holandsko b	3	Vipo a priatelia navštívia lišiaka Vincenta, ktorý miluje maľovanie. Zato školu, ktorá sídli priamo vo veternom mlyne, z duše nenávidí.
Španielsko a	1	Vipo s priateľmi navštívili španielske mesto Sevilla, kde si vypočuli obľúbenú operu „Barbier sevillský“.
Španielsko b	3	Madrid - mesto známe býčimi zápasmi. V miestnej aréne spolu súperia býk Bill a matador Fernando.

UTAZZ VIPOVAL!



A társasjáték 2 – 6 • 5 évnél idősebb játékos részére készült

Utazz Vipoval és barátaival. Ismerd meg Európa és Észak-Afrika nevezetességeit, és gyűjts össze minél több képeslapot. Egyszerű és gyors játék, melyben gyakorolhatod a számolást, megismerhetsz az országokat, városokat és legfontosabb látnivalóikat.

A doboz tartalma:

Játéktábla
31 kártya
6 bábu
dobókocka

A játék célja és előkészületek

A játékosok célja utazásaik során minél több képeslap összegyűjtése, és a lehető legtöbb pont megszerzése. A tapasztaltabb játékosok abban is versenyezhetnek, hogy ki tud több országot meglátogatni.

A játéktáblát hajtsátok szét, és tegyétek a játékosok közé az asztal közepére. A kártyákat a hátoldalon lévő ország jelölés alapján osszátok 11 csoportba. A csoportokon belül a lapokat keverjétek össze, majd képpel lefelé fordítva tegyétek egymás mellé a tábla szélén.

Megjegyzés: A kártyák hátoldalán az országok angol nevét, zászlaját és az ország vaktérképét láthatjátok. A könnyebb tájékozódás érdekében az országokat különböző színekkel és egy jellemző állattal jelöltük. Például Franciaországot a lila szín és Betty a cica jelöli a táblán és a kártyákon is.

Indulhat a játék

A játékot az kezdi, aki legmesszebb volt nyaralni. Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

A soron következő játékos dob a kockával, majd bábujaival egy olyan országra lép, amelyen a dobással megegyező értéket mutató kocka képe látható. A játékos 3-4 ország közül választhat.

Példa: Ha a játékos 4-et dob, akkor elrepülhet Hollandiába, Görögországba vagy Nagy Britanniába. A táblán az országok mellett csak 1-5-ig jelölt kockákat találni. Ha egy játékos 6-ot dob, akkor bábuját tetszőleges helyre teheti a térképen.

Figyelmeztetés: A dobást követően a játékosnak egy másik országba kell utaznia, még akkor is, ha nem szeretne. A dobás után akkor is el kell hagynia az országot, ha az adott országban egy másik számú mezőre is szívesen lépne.

Az utazások során gyűjtött képeslapok

Ha egy játékos új országba érkezik, akkor húzhat egyet a tábla mellett elhelyezett kártyákból. A választás során a játékosoknak vissza kell tudniuk emlékezni arra, hogy melyek a legnagyobb értékű lapok. Az egyes országokhoz 2-5 lap tartozik, melyek pontértéke 1-3-ig terjed. Ahogy az országhoz tartozó lapok száma fogy, úgy változik annak az esélye, hogy a játékos értékes lapot húzzon.

Példa: Nagy Britanniához két féle lap tartozik. Ezek közül kettő 3, három pedig 1 pontot ér. Az után, hogy két darab 1-es pontértékű kártyát már kihúztak, a játékosoknak megéri Nagy Britanniába repülni, és megpróbálni a maradék három kártya közül kihúzni a két 3 pontos kártya

egyikét. A kártyák pontos leírását és értékeiket a játékszabály következő oldalán találjátok. A kártyákon lévő jelölések (a-e) célja csupán, hogy segítsünk a kártyák beazonosításában.

A játékosok az általuk felfordított kártyákat képpel felfelé fordítva maguk elé teszik az asztalra, úgy hogy azokat a többi játékos is láthassa. A játékosok megbeszélhetik az utazásik során összegyűjtött élményeket. **Figyelmeztetés:** Ha dobás után egy játékos nem tud bábujaival olyan országba utazni, ahol kártyát gyűjthet, akkor abban a körben a játékos nem kap kártyát, a következő játékoson a sor, hogy dobjon. A bábu maradhat ott, ahol eddig állt, vagy elutazhat valamely ország megfelelő kockával ellátott mezőjére.

Példa: A bábu Franciaországban van, és a játékos 2-t dob. Nagy Britanniában, Görögországban és Svájcban nincs több kártya. Van még kártya Franciaországban, de ezek közül a játékos nem húzhat. A játékos elutazhat például Görögországba. Ha a következő körben a játékos ismét 2-t dob, akkor visszatérhet Franciaországba, és húzhat egy lapot.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha elfogynak a képeslapok. Mindenki adja össze a képeslapjain lévő pontokat. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Pontegyenlőség esetén az azonos pontszámú játékosok mindketten győztek.

Megjegyzés: A játékosok megállapodhatnak abban is, hogy akkor ér véget a játék, ha valaki nem tud a dobásának megfelelő mezőkön kártyák húzni, vagy, ha egy körön keresztül senkinek sem sikerült kártyát húznia.

Variációk

1/ Kezdőknek - Ha a játékban kisgyerekek vesznek részt, akkor nem számítanak a kártyákra írt számok, csupán az számít, hogy kinek hány darab kártyát sikerült összegyűjtenie.

2/ Haladóknak - Haladó játékosok a pontok számához hozzáadhatják a meglátogatott országok számát is. Ebben az esetben a játékosok először összeadják a kártyákon lévő számokat. Ezután megfordítják a lapokat, és minden meglátogatott ország után még 1 pontot adnak az eredményükhöz.

Példa: A játékosnak 17 pontja van kártyákon lévő számok alapján, és plusz 7 pontot kap a 7 meglátogatott országért. (Hiába gyűjtött a játékos valamely országból több képeslapot is, csupán egy pontot kaphat országonként.)

Ebben a változatban a játékosoknak mérlegelniük kell, hogy akkor járnak-e jobban, ha egy országból a második, de értékesebb kártyán gyűjtik be, vagy, ha új országot keresnek fel, ahol előfordulhat, hogy alacsonyabb pontértékű lapot húznak majd.

3/ Játék letakart kártyákkal - Ebben a verzióban az összegyűjtött lapokat a játékosok a kezükben gyűjtik, tehát azokat a többiek nem láthatják. A játékosoknak tehát jobban oda kell figyelniük a lapokra, és emlékezniük kell rá, hogy mely kártyákat húzták már fel a társaik.

Javaslatok szülőknek, pedagógusoknak

A játék során és azt követően is beszélgethetnek a gyerekekkel

arról, hogy merre jártak már a kártyákon lévő helyek közül, ismerik-e a képeken lévő nevezetességeket, tudnak-e valamit az adott országról. *Példa: „Valószínűleg mindenki ismeri a finom olasz pizzát. Ismertek más olasz ételeket is?” vagy „Melyik országban őrzik az olimpiai lángot?”* A közös mesélés bővíti a gyermek ismereteit és fejleszti kommunikációs képességét.

A KÁRTYÁK ÉRTÉKE ÉS A KÉPEK BEMUTATÁSA		
ORSZÁG KÁRTYA	ÉRTÉKE	A KÉP BEMUTATÁSA
Egyiptom a	1	Múmia barátunk valakivel backgammont szeretne játszani.
Egyiptom b	1	Henry a gólya titkos alagutat fedezett fel a piramisban.
Egyiptom c	2	Anpu, a kétpúpú teve legjobb idegenvezető a piramisokhoz.
Egyiptom d	3	Gizában Vipo és barátai meglátogatták a piramisokat.
Nagy Britannia a	1	Eljött Sherlock Holmes ideje. Ki kell derítenie hová tűnt a tea Londonból.
Nagy Britannia b	1	A nyomok Londonba a Big Ben tornyához vezetnek.
Nagy Britannia c	1	Nessie, a Loch Ness-i szörny izgatott az új skót szoknya miatt.
Nagy Britannia d	3	A Buckingham Palotát az angol királynő székhelyét a beefeather-eknek nevezett testőrök védik.
Nagy Britannia e	3	London egyik nevezetessége az emeletes busz.
Ausztria a	1	Salzburgban Vipo, Henry és Betty meglátogatták a Mozart múzeumot.
Ausztria b	2	Vipo Erzsébet királynő ellopott koronáját keresi. A nyomok a bécsi Práter Parkban lévő óriáskerékhez vezetnek.
Ausztria c	3	Vipo mindenáron el akarja kapni a tolvajt. Lovashintóval talán sikerül.
Franciaország a	1	Az Eiffel toronytól indul az ismert kerékpáros verseny, a Tour de France.
Franciaország b	2	Betty belesett egy párizsi festő festékeibe, és pont úgy néz ki, mint a fehér-piros-kék francia nemzeti lobogó.
Franciaország c	3	A Tour de France útvonala áthalad a párizsi Diadalív alatt is.
Görögország a	1	Akropolisz – a hely, ahol Pallasz Athéné visszakaphatja az elveszett olimpiai lángot.
Görögország b	2	Vipo segített Alexandernek, a kecskének megtalálni az olimpiai lángot. Az olimpia elkezdődhet.
Görögország c	3	Az állatok Athénban a már a következő olimpiára edzenek.
Olaszország a	1	Vipo és barátai megérkeztek Velencébe.
Olaszország b	2	Pedro készíti a legjobb pizzát egész Velencében.
Olaszország c	3	Rómában Vipo és barátai fantasztikus olasz spagettit esznek.
Svájc a	1	Vipo végre személyesen is kipróbálhatja a szánkózást és sielést a havas svájci hegyoldalakon.
Svájc b	3	Svájc híres a finom csokoládéjáról.
Norvégia a	1	Rogernek a rénszarvasnak piros orra van szüksége, hogy olyan gyorsan tudjon repülni, mint bácsikája Rudolf.
Norvégia b	3	Vipo segít Mikulásnak az elveszett ajándékok megkeresésében.
Németország a	1	Hamburg kikötőjéből a világ összes országába indulhat hajók, még a távoli Hong Kongba is.
Németország b	3	Münchenben az Októberi Sörfesztiválon sokan esznek a perecet is.
Hollandia a	1	Hollandia – a tulipánok és szélmalomok hazája.
Hollandia b	3	Vipo és barátai meglátogatják Vincent rókát, aki szeret festeni. Az iskolát viszont nem szereti, mert szélmalomként egy helyben kell maradnia.
Spanyolország a	1	Vipo és barátai Spanyolországba Sevilla városába utaznak, ahol az operában megnézik a „Sevillai borbélyt”.
Spanyolország b	3	Madrid – a bikaviadalokról híres város. Bill a bika és Fernando a matador harcolnak egymás ellen az arénában.

REISILE VIPOGA



Spēle paredzēta 2-6 spēlētājiem no • 5 gadu vecuma

Apmeklē interesantas vietas Eiropā un Ziemeļāfrikā kopā ar suni Vipo un viņa draugiem. Sakrāj ceļojumos pēc iespējas vairāk attēlu pastkartes. Spēlējot šo vienkāršo un raito spēli, bērns apgūst skaitīšanu un iepazīst konkrētas valstis – to atrašanās vietu, pieminekļus un ievērojamas vietas jautrā veidā.

Spēle iekļautie piederumi:

- 1 spēles galds
- 31 spēles kartīte
- 6 krāsaini spēļu kauliņi
- 1 metamais kauliņš

Spēles uzdevums un gatavošanās spēlei

Spēles uzdevums ir sakrāt pēc iespējas vairāk ceļojumu pastkartes un iegūt maksimāli daudz punktus. Prasmīgākie spēlētāji var arī sacensties, lai noskaidrotu, kurš no viņiem apmeklēs visvairāk valstu.

Sākumā atlokiet spēles galds pa vidu spēlētājiem. Sašķirojiet kartītes 11 grupās pēc valstīm ar pretējo pusi uz augšu. Kārtīgi sajauciet katras grupas kartītes un izdaliet ar labo pusi uz leju ap spēles galds.

Piezīme: katras kartītes pretējā pusē būs redzams valsts nosaukums angļu valodā, valsts karogs un tukša karte. Lai labāk orientētos spēlē, uz spēles galds ir redzama noteikta krāsa un dzīvnieks. Piemēram, Francija ir violeta un tās talismans ir kaķis Betija.

Spēles noteikumi

Spēli sāk spēlētājs, kurš brīvdienas pavadījis vistālāk no mājām. Ja spēlētāji nespēj vienoties, spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs, kuram ir jāizdara gājiens, met metamā kauliņu un novieto savu kauliņu tās valsts teritorijā, kurā norādīto punktu skaits sakrīt ar metamā kauliņa punktiem. Spēlētājs var izvēlēties kādu no 3-4 dažādām valstīm.

Piemēram: ja spēlētājs uzmet 4, viņš var lidot uz Holandi, Itāliju, Grieķiju vai Lielbritāniju. Kartē norādīti metamie kauliņi, kuru punkti ir 1-5. Ja spēlētājs uzmet 6, viņš var novietot savu kauliņu jebkurā valstī uz kartes.

Uzmanību: pēc metamā kauliņa izmešanas spēlētājiem jāpārvietojas uz citu valsti arī tad, ja tā nepatīk. Piemēram, kad spēlētāja kauliņš atrodas uz skaitļa, kuru tikko uzmetis ar metamā kauliņu, un viņš vēlas palikt šajā valstī, jāpaņem vēl viena kartīte.

Ceļojumu pastkartes

Tiklīdz spēlētājs pārvieto spēles kauliņu uz jaunu valsti, viņš var paņemt vienu no attiecīgās valsts kartītēm, kuras atrodas blakus spēles galdam. Izvēloties kartīti, spēlētājiem jāliek lietā atmiņa un jāmeklē kartītes ar lielāko punktu skaitu. Atsevišķu valstu komplekti ietver 2-5 kartītes ar punktu skaitu no 1-3. Pakāpeniski paņemot kartītes, iespēja atrast vērtīgāko kartīti konkrētajā valstī mainās

Piemēram: Lielbritānijas komplektā ir iekļautas divas kartītes ar 3 punktiem un trīs kartītes ar 1 punktu. Kad ir paņemtas divas kartītes ar 1 punktu, spēlētājam ir izdevīgi lidot uz Lielbritāniju un mēģināt iegūt kādu no divām kartītēm ar 3 punktiem. Noteikumu otrā pusē atradīsiet tabulu ar kartīšu punktu skaitu un īsiem aprakstiem.

Burti a-e uz kartītēm tikai palīdz atrast aprakstu tabulā. Spēlētāji noliek iegūtās kartītes ar labo pusi uz augšu sev priekšā, lai citi spēlētāji varētu tās redzēt. Spēlētāji var dalīties ceļojumu iespaidos.

Uzmanību: ja pēc tam, kad ir izmests metamais kauliņš, spēlētājs nevar pāriet ne uz vienu valsti, kur var paņemt kartīti, kartīte netiek saņemta un spēli turpina nākamais spēlētājs. Šādā gadījumā spēlētājs var palikt tur, kur atrodas pašlaik, vai arī pārvietoties uz jebkuru valsti, kuras skaitlis ir uzņemts.

Piemērs: spēlētājs ir Francijā un ar metamā kauliņu uzmet 2. Lielbritānija, Grieķijā un Šveicē vairs nav kartīšu; Francijai ir vēl kartītes, bet spēlētājs nevar tās ņemt. Spēlētājs var pārvietoties, piemēram, uz Grieķiju. Ja spēlētājs atkal uzmet 2 nākamajā gājienu, viņš var atgriezties

Spēles beigas

Spēle beidzas tiklīdz spēlētāji ir paņēmuši visas kartītes, kas ir kā ceļojumu pastkartes. Katrs spēlētājs saskaita uz kartītēm norādītos punktus. Spēlētājs ar lielāko punktu skaitu ir uzvarētājs. Gadījumā, ja punktu skaits ir vienāds ar vēl kādu spēlētāju, uzvaru dala uz pusēm.

Piezīme: spēlētāji var izlemt beigt spēli jau tad, kad ir kāds spēlētājs, kurš nevar paņemt kartīti pirmo reizi, vai tad, kad neviens nav paņēmis nevienu kartīti kādā no gājienu apliem.

Noteikumu versijas

1/ Iesācējiem – ja spēlētāji mazāki bērni, varat neskaitīt kartīšu punktus un spēlēt tikai, lai iegūtu pēc iespējas vairāk kartīšu.

2/ Prasmīgiem spēlētājiem – prasmīgāki spēlētāji pamata noteikumus var papildināt ar apmeklēto valstu skaita vērtējumu. Spēles beigās spēlētāji vispirms saskaita savu kartīšu punktus. Pēc tam apgriezī kartītes ar labo pusi uz leju un pieskaita 1 punktu par katru apmeklēto valsti. **Piemēram:** spēlētājs ir iegūvis 17 punktus uz kartītēm un pieskaita 7 punktus par dažādām apmeklētajām valstīm (ja spēlētājs ir apmeklējis vienu valsti vairākas reizes, par to neiegūst vairāk punktus). Spēlējot šajā versijā spēlētājiem

jāapsver, vai ir vērts doties uz valsti ar vērtīgāku kartīti, kas viņiem jau ir, vai labāk apmeklēt valsti, kurā vēl nav bijuši, taču tur iegūto punktu skaits būs mazāks.

3/ Versija ar aizklātām kartītēm – šajā versijā spēlētāji valstu kartītes tur rokās, lai citi spēlētāji tās neredzētu. Tā spēlētāji vairāk trenē atmiņu, jo ir jāatceras, kādas kartītes no konkrētās valsts jau ir paņemtas.

Leteikumi vecākiem un pedagogiem

Spēles laikā vai pēc tās varat aprunāties ar bērniem, izmantojot kartītes, par to, vai viņi ir jau apmeklējuši vai vēl apmeklēs attiecīgo valsti, kuru no pieminekļiem viņi ir iepazinuši vai ko ir uzzinājuši par kādu valsti. **Piemēram:** "Iespējams, ka visi zina, kas ir populārā itāļu pica. Kāds cits ēdiens ir padarijis Itāliju tik slavenu? Vai "Kurā valstī tiek aizdegta Olimpiskā uguns?" Vienkārši stāsti palīdzēs papildināt bērnu zināšanas un prasmi izteikties.

KARTIŠU PUNKTI UN ATTĒLU APRAKSTI		
VALSTS KARTĪTE	VĒRTĪBA	ATTĒLA APRAKSTS
Ēģipte a	1	Labā māmiņa meklē kādu, ar ko kopā spēlēt iemīļoto bekgemonu spēli.
Ēģipte b	1	Stārķis Henrijs ir atklājis slepenu tuneli piramidā.
Ēģipte c	2	Divkupru kamielis Anpu ir labākais ceļvedis uz piramidām.
Ēģipte d	3	Vīpo ar draugiem apmeklē Gizas piramidas.
Lielbritānija a	1	Pienācis laiks Šerlokam Holmsam izmeklēt tējas pazušanu visā Londonā.
Lielbritānija b	1	Visi ceļi ved uz vienu vietu – Londonas Bigbenu.
Lielbritānija c	1	Lohnesa ezera briesmonis Nesija ir priecīga par jaunajiem skotu svārciņiem.
Lielbritānija d	3	Bekingemas pili, Britu karalienes rezidenci, pastāvīgi apsargā sargi, tā sauktie biffteri.
Lielbritānija e	3	Divstāvēgais autobuss ir tipisks Londonas autobuss.
Austrija a	1	Vīpo, Henrijs un Betija ir apmeklējuši Mocarta muzeju Zalcburgā.
Austrija b	2	Imperatores Elizabetes kroņa zagļa pēda aizvedis Vīpo līdz Vīnes Prātera parka lielajam ratam.
Austrija c	3	Vīpo grib noķert zagli par visu cenu. Varbūt zirgu komanda palīdzēs.
Francija a	1	Eifeļa tornis ir Tour de France, populārā velobrauciena sākuma punkts.
Francija b	2	Betija ir iekritusi Parīzes gleznotāja krāsās un tagad atgādina Francijas karogu, jo ir baltā, sarkanā un zilā krāsā.
Francija c	3	Tour de France sacikšu maršrutā ir iekļauta arī Parīzes Triumfa arka.
Grieķija a	1	Akropole – vieta, kur dieviete Atēna varēja iegūt zaudēto Olimpisko uguni.
Grieķija b	2	Vīpo palīdzēja āzim Dimitrivam atrast pazudušo Olimpisko uguni. Spēles var sākties.
Grieķija c	3	Atēnu dzīvnieki trenējas gaidāmajām Olimpiskajām spēlēm.
Itālija a	1	Vīpo ar draugiem ir ieradies Venēcijā.
Itālija b	2	Maiznieks Pedro var pagatavot labāko picas miklu visā Venēcijā.
Itālija c	3	Vīpo ar draugiem bauda lielisko itāļu spageti Romā.
Šveice a	1	Vīpo beidzot var klātienē baudīt sniegaino Šveices kalnu piedāvājumu, slēpošanu un braucienus ar kamanīņām.
Šveice b	3	Šveice ir valsts, kura ir slavēta arī ar izcilu šokolādi.
Norvēģija a	1	Briedim Rodžeram jātiek pie sarkana deguna, lai spētu lidot tikpat ātri kā onkulis Rūdofls.
Norvēģija b	3	Vīpo palīdz Santa Klausam atrast pazudušās dāvanas un glābt Ziemassvētkus.
Vācija a	1	Kuģi iziet no Hamburgas ostas uz visām pasaules valstīm, tostarp arī uz tālo Honkongu.
Vācija b	3	Minhenes Oktoberfest neatņemama sastāvdaļa ir bagelu ēšanas sacensības.
Holande a	1	Holande – vējdzirnavu un tulpu valsts.
Holande b	3	Vīpo ar draugiem apciemo lapsu Vinsentu, kuram patīk gleznot. Bet viņam nepatīk skola, kas atrodas tieši vējdzirnavās.
Spānija a	1	Vīpo ar draugiem apmeklē Spānijas pilsētu Sevilju, kur viņi noskatījās operu "Seviļas bārdzīnis.
Spānija b	3	Madride – pilsēta, kuru raksturo korīdas. Vērsis Bils un matadors Fernando viens ar otru cīnās vietējā arēnā.

REISILE VIPOGA



2-6 mängijale vanuses • 5 aastat ja vanemad

Külastage koos koer Vipo ja tema sõpradega huvitavaid kohti Euroopas ja Põhja-Aafrikas ning koguge oma reisidelt nii palju piltpostkaarte kui võimalik. Lihtsa ja kiire mängu jooksul õpitakse lõbusal viisil arutama ning tundma erinevaid riike – nende asukohta, monumente ja vaatamisväärsusi.

Mängukomplektis:

- 1 mängualus
- 31 mängukaarti
- 6 eri värvi nuppu
- 1 täring

Mängu eesmärk ja ettevalmistamine

Mängu eesmärk on koguda oma reisidelt nii palju piltpostkaarte kui võimalik ja saada maksimumarv punkte. Edasijõudnud mängivad võivad võistelda ka selle, kes külastab kõige rohkem riike. Pange mängualus mängijate vahele lauale. Sorteeri ge kaardid riikide kaupa tagurpidi 11 hunnikusse. Segage kaardid hoolikalt ja pange need, pealmine pool allapoole, mängualuse ümber. **NB!** Iga kaardi tagaküljel on riigi nimi inglise keeles, riigi lipp ja kontuurkaart. Mängu lihtsustamiseks on mängualal ka spetsiaalne värv ja loom. Näiteks Prantsusmaa värv on lilla ja selle maskott on kass Betty.

Mängureeglid

Mängu alustab mängija, kes on oma puhkuse kodust kõige kaugemal veetnud. Kui mängijad selles kokkuleppele jõuda ei suuda, siis alustab mängu kõige noorem mängija. Mängija, kelle kord on, viskab täringut ja liigutab oma mängunuppu vastavalt täringul visatud silmade arvule ühe riigi territooriumile. Mängijal on võimalik valida 3-4 eri riigi hulgast.

Näide: Kui mängija viskab täringuga silmade arvuks 4, siis võib ta lennata Madalmaadesse, Itaaliasse, Kreekasse või Suurbritanniasse.

Kaardil on toodud ainult täringu silmade väärtused 1-5. Kui mängija viskab täringul silmade arvuks 6, siis võib ta oma mängunupu ükskõik millisele kaardil olevale riigile panna. **Hoiatus:** Pärast täringu viskamist peavad mängijad teise riiki liikuma, isegi juhul, kui nad seda ei taha. Näiteks kui nad juba seisavad numbril, mille nad parajasti viskasid ja tahaksid sinna riiki jääda ja uue kaardi võtta, kuid see ei ole lubatud.

Postkaardid reisidelt

Kui mängija on nupuga uude riiki liikunud, võtab ta mängualaua kõrval olevast selle riigi kaardihunnikust ühe kaardi. Kaarti võttes peavad mängijad kasutama oma mälu ja püüdma võtta kaarti, mis annab kõige rohkem punkte. Iga riigi kohta on 2-5 kaarti, mis annab 1-3 punkti. Kaarte järjest ära võttes võimalused selle riigi kohta väärtuslikku kaarti

saada muutuvad. **Näide:** Suurbritannia kohta on kaks kaarti väärtusega 3 punkti ja kolm kaarti väärtusega 1 punkt. Pärast kahe 1-punktilise kaardi äravõtmist on mängijal kasulik lennata Suurbritanniasse ja püüda endale saada kaht 3-punktilist kaarti. Tabeli kaartide väärtuste ja lühikirjeldustega leiate mängureeglite tagaküljelt. Kaardidel olevad tähed a-e on mõeldud ainult kirjelduste lihtsamaks leidmiseks tabelist.

Mängijad panevad oma kaardid tagumine külg ülespoole lauale, nii et vastasmängija neid ei näe. Seda tehes võivad nad teistega oma reisekogemusi jagada.

Hoiatus! Kui mängija ei saa pärast täringu viskamist liikuda ühtegi riiki, kus ta kaardi võtta saaks, siis ei saa ta ühtegi kaarti ja mängujärg läheb järgmisele mängijale. Sel juhul võib mängija jääda oma praegusesse asukohta või liikuda sellesse riiki, mille silmade arvu ta täringul viskas.

Näide: Mängija on Prantsusmaal ja on visanud täringul silmade arvuks 2. Suurbritannia, Kreeka ja Šveitsi kohta rohkem kaarte saadaval ei ole. Prantsusmaa kohta on kaarte, kuid neid mängija võtta ei saa. Mängija võib liikuda näiteks Kreekasse. Kui mängija järgmisel korral täringul silmade arvuks uuesti 2 viskab, siis võib ta Prantsusmaale tagasi minna ja sealt kaardi võtta.

Mängu lõpp

Mängu lõppenu, kui kõik reisipostkaardid on mängijate käes. Mängijad liidavad kaardidel olevad punktid kokku. Võitja on mängija, kes saab kõige rohkem punkte. Võrdse punktide arvu korral on võitjad mitu mängijat. **NB!** Mängu võib lõpetada ka siis, kui üks mängija kaarti võtta ei saa, või siis, kui terve ringi jooksul ükski mängija kaarti võtta ei saanud.

Variatsioonid reeglites

1/ Algajatele – väiksemate lastega mängides ei pea kaardidel olevaid punkte kokku arutama, vaid piisab ka lihtsalt kaartide arvu kokkulugemisest.

2/ Edasijõudnutele – kogenumad mängijad võivad lisada kaardidel olevatele punktidele ka külalastatud riikide arvu. Pärast mängu lõppu loevad mängijad kõigepealt kokku kaardidel olevad punktid. Seejärel panevad nad kaardid õigetpidi lauale ja lisavad iga külalastatud riigi kohta 1 punkti. **Näide:** Mängija sai kaardidelt 17 punkti ja lisab erinevate külalastatud riikide eest 7 punkti (ühe riigi mitu korda külalastamise eest lisapunkte ei saa). Selliste reeglite järgi mängides peavad mängijad kaaluma, kas on kasulikum külalastada riiki, kust on võimalik saada kõige väärtuslikum kaart, või riiki, kus nad veel käinud ei ole, kuigi sealt saab vähem punkte.

3/ Peidetud kaartidega mängimine – Mängija hoiab oma riikide karate käes nii, et teised mängijad neid ei näe. Nii treenivad mängijad rohkem oma mälu, sest nad peavad meeles pidama, millised kaardid riikide kohta juba võetud on.

sevad külastada, milliseid monumente nad teavad või mida nad selle riigi kohta teavad. **Näide:** „Kindlasti teavad kõik populaarset pitsat, mis on pärit Itaaliast. Millised toidud sealt veel pärit on?“ või „Millises riigis süüdatakse olümpiatuli?“ Sellised vestlused annavad lastele uusi teadmisi ning õpetavad ennast väljendama.

Nõuanded õpetajatele ja lapsevanematele

Mängu ajal või pärast mängu lõppu võite lastega kaartide abil vestelda sellest, kas nad on seda riiki juba külastanud või kavat-

KAARTIDE PUNKTID JA PILTIDE KIRJELDUSED		
RIIK	PUNKTID	KIRJELDUS
Egiptus a	1	Heatahtlik muumia otsib kedagi, kellega koos oma lemmikmängu kabet mängida.
Egiptus b	1	Toonekurg Henry avastas püramiidist salakäigu.
Egiptus c	2	Kaksküürkaamel Anpu on püramiidides parim teejuht.
Egiptus d	3	Vipo ja tema sõbrad külastasid Giza püramiide.
Suurbritannia a	1	Sherlock Holmes peab uurima, kuhu kogu Londoni tee kadunud on.
Suurbritannia b	1	Kõik teed viivad ühte kohta – Londoni Big Beni juurde.
Suurbritannia c	1	Loch Nessi koletis Nessie on oma uue šoti seeliku üle põnevil.
Suurbritannia d	3	Buckinghami paleed, Inglismaa kuninganna asupaika, valvavad kogu aeg valvurid, keda nimetatakse beefeateriteks.
Suurbritannia e	3	Kahekoruselised bussid on Londonis tavalised.
Austria a	1	Vipo, Henry ja Betty külastasid Mozarti muuseumi Salzburgis.
Austria b	2	Keisrinna Elizabethi krooni varga jälitamine viib Vipo Viinis asuva Prater pargi hiiglasliku ratta juurde.
Austria c	3	Vipo tahab varga iga hinna eest kinni püüda. Äkki hobused aitavad teda seejuures.
Prantsusmaa a	1	Eiffeli torni juurest algab populaarne jalgrattavõistlus Tour de France.
Prantsusmaa b	2	Betty on langenud Pariisi kunstniku küüsi ning meenutab oma valge-puna-sinise värviga Prantsusmaa lippu.
Prantsusmaa c	3	Tour de France'i marsruut kulgeb ka Triumfkaare alt läbi.
Kreeka a	1	Akropol – koht, kus jumalanna Athena kadunud olümpiatule kätte saada võib.
Kreeka b	2	Vipo aitab kits Dimitril kadunud olümpiatuld leida. Olümpiamängud võivad alata.
Kreeka c	3	Ateena loomad teenivad eelseisvateks olümpiamängudeks.
Itaalia a	1	Vipo ja tema sõbrad jõudsid Veneetsiasse.
Itaalia b	2	Pagar Pedro valmistab Veneetsia parimat pitsatainast.
Itaalia c	3	Vipo ja tema sõbrad naudivad Roomas suurepäraseid spagette.
Šveits a	1	Lõpuks saab Vipo isiklikult kogeda, et lumistes Šveitsi mägedes on suurepärase suusatada ja kelgutada.
Šveits b	3	Šveitsi tuntakse suurepärase šokolaadi poolest.
Norra a	1	Põhjapöder Roger vajab punast nina, et lennata sama kiiresti, kui tema onu Rudolf.
Norra b	3	Vigo aitab jõuluvanal kadunud kingitused leida ja jõulud päästa.
Saksamaa a	1	Hamburgi sadamatest suunduvad laevad kogu maailma, sealhulgas kaugesse Hong Kongi.
Saksamaa b	3	Müncheni Oktoberfesti traditsiooniline osa on soolakringlite söömise võistlus.
Madalmaad a	1	Madalmaad – tuulikute ja tulpide riik.
Madalmaad b	3	Vipo ja tema sõbrad külastavad rebane Vincentit, kes armastab maalida. Tuulikus asuvat kooli ta aga lausa vihkab.
Hispaania a	1	Vipo ja tema sõbrad külastasid Hispaania linna Sevillat, kus nad kuulasisid ooperit „Sevilla habemeajaja“.
Hispaania b	3	Härg Bill ja härjavõitleja Fernando võitlevad kohalikul areenil teineteise vastu.

VIPO KELIONĖS



Žaidimas 2-6 asmenims • 5 metų amžiaus ir vyresniems žaidėjams

Kartu su šuniuku Vipo ir jo draugais aplankykite įdomias Europos ir Šiaurės Afrikos vietas ir surinkite kiek įmanoma daugiau atvirukų iš savo kelionių. Žaisdami paprastą ir greitą žaidimą lavinsite skaičiavimo įgūdžius ir linksmoje formoje susipažinsite su atskiromis šalimis: jų vieta, paminklais ir vaizdingomis vietomis.

Žaidimo detalės:

- 1 žaidimo lenta
- 31 žaidimo korta
- 6 spalvotos figūrėlės
- 1 kauliukas

Žaidimo tikslas ir pasiruošimas

Žaidimo tikslas yra surinkti kiek įmanoma daugiau atvirukų iš savo kelionių bei surinkti maksimalų galimą taškų skaičių. Labiau pažengę žaidėjai gali varžytis, kuris iš jų aplankys daugiau šalių.

Iš pradžių išlankstykite žaidimo lentą ir padėkite ją viduryje tarp žaidėjų. Surošiuokite kortas į 11 grupių, priklausančių atskiroms šalims. Gerai sumaišykite kortas grupėse ir išdėliokite jas užverstas aplink žaidimo lentą.

Pastaba: Nugarinėje kiekvienos kortos pusėje rasite užrašytą šalies pavadinimą anglų kalba, šalies vėliavą ir tuščią žemėlapi. Kad būtų lengviau orientuotis žaidime, taip pat ant žaidimo lentos yra konkretūs gyvūnai ir spalvos. Pavyzdžiui: Prancūzija pažymėta violetine spalva, o katė Betė yra jos talismanas.

Žaidimo taisyklės

Toliausiai nuo namų atstogavęs žaidėjas pradeda žaidimą. Jeigu žaidėjai nesusitartų, tuomet žaidimą turėtų pradėti jauniausias žaidėjas. Savo eilės sulaukęs žaidėjas meta kauliuką ir perkelia savo figūrėlę į tą šalies teritoriją, kur pavaizduotas kauliukas su atitinkamu taškų skaičiumi. Žaidėjas gali rinktis iš 3-4 skirtingų šalių.

Pavyzdys: Jeigu žaidėjas išmeta 4, jis gali skristi į Olandiją, Italiją, Graikiją arba Didžiąją Britaniją.

Žemėlapyje pavaizduotas tik kauliukas su 1-5 taškais.

6 išmetęs žaidėjas gali statyti savo figūrėlę ant bet kurios žemėlapyje esančios šalies.

Išpėjimas: Metę kauliuką žaidėjai privalo vykti į kitą šalį, net jei tai jiems ir nepatinka. Pavyzdžiui, jeigu jie stovi ant tik ką išmesto skaičiaus ir norėtų pasilikti šalyje ir imti kitą kortą.

Atvirukai iš kelionių

Vos tik žaidėjas perkelia savo figūrėlę į naują šalį, jis gali paimti vieną tos šalies netoli žaidimo lentos esančią kortą. Rinkdamiesi žaidėjai privalo vadovautis atmintimi ir ieškoti kortų su daugiausia taškų. Atskiros šalys turi 2-5 kortas, kurių vertė 1-3 taškai. Palaipsniui imant kortas, tikimybė ištraukti vertingą kortą konkrečioje šalyje kinta.

Pavyzdys: Didžiosios Britanijos kortų rinkinyje yra dvi kortos,

kurių vertė yra 3, ir trys kortos, kurių vertė 1. Pašalinus dvi 1 taško vertės kortas žaidėjui būtų naudinga keliauti į Didžiąją Britaniją ir mėginti ištraukti bet kurią iš dviejų 3 taškų vertės kortų. Visą lentelę su kortų vertėmis ir trumpais aprašymais rasite kitoje šių taisyklių pusėje. Ant kortų esančios raidės nuo a iki e yra skirtos tik tam, kad būtų lengviau rasti aprašymą lentelėje. Žaidėjai turi sudėti savo turimas kortas priešais save atverstas, kad kiti galėtų jas matyti. Tuo metu žaidėjai gali dalintis savo kelionių patirtimi.

Išpėjimas: Jeigu metęs kauliuką žaidėjas negali keliauti į jokią šalį, kur galėtų imti kortą, jis/ji negauna jokios kortos, oėjimas pereina kitam žaidėjui. Tokiu atveju, žaidėjas gali pasilikti ten, kur yra, arba pereiti į bet kurią šalį, kurios numerį išmetė.

Pavyzdys: Žaidėjas yra Prancūzijoje ir išmetė 2. Didžiojoje Britanijoje, Graikijoje ir Šveicarijoje kortų daugiau nėra; kortų yra likę tik Prancūzijoje, tačiau žaidėjas jų imti negali. Žaidėjas gali keliauti, pavyzdžiui, į Graikiją. Jeigu žaidėjas kituėjimu dar kartą išmestų 2, jis galėtų grįžti į Prancūziją ir paimti kortą.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai žaidėjai surenka visas korteles. Sudedami ant kortų esantys taškai. Daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi. Surinkus vienodai taškų, pergale atitenka abiemis. **Pastaba:** Žaidėjai gali susitarti nutraukti žaidimą, kai kuris nors pirmą kartą nebegalės imti naujos kortos, arba kai praėjus ratui niekas nepaėmė jokios kortos.

Taisyklių variantai

1. Pradedantiesiems – žaidžiant su mažesniais vaikais galima visiškai ignoruoti kortų taškus ir žaisti tik dėl didžiausių kortų skaičiaus.

2. Labiau pažengusiems žaidėjams – labiau patyrę žaidėjai prie pagrindinių taisyklių gali pridėti jų aplankytų šalių vertes. Baigus žaidimą iš pradžių sudedami kortų taškai. Tuomet kortos sudedamos nugarine puse į viršų ir pridodama po 1 tašką už kiekvieną aplankytą šalį. **Pavyzdys:** Žaidėjo kortų taškų suma lygi 17, prie šios sumos dar pridodami 7 taškai už skirtingas aplankytas šalis (jeigu žaidėjas vienoje šalyje lankėsi keletą kartų, taškai bus duodami tik už pirmą apsilankymą). Žaidžiant pagal šį taisyklių variantą žaidėjai privalo atsižvelgti į tai, ar labiau apsimoka keliauti į didesnės vertės kortą turinčią šalį, kurioje jau lankėsi, ar geriau būtų keliauti į dar

neaplankytą šalį, nepaisant to, kad ten galima ištraukti mažesnės vertės kortą.

3. Variantas su užverstomis kortomis – Žaidžiant pagal šį taisyklių variantą žaidėjai kortas laiko rankose taip, kad kiti jų negalėtų matyti. Tokiu būdu žaidėjai lavina savo atmintį, nes jie privalo atsiminti, kokios kortos jau paimitos iš atskirų šalių.

Patarimai tėvams ir mokytojams

Žaidimo metu arba jam pasibaigus galite kalbėti su vaikais apie tai, ar jie jau aplankė ar aplankys atitinkamą šalį, paklausti, kuriuos paminklus jie žino arba ką jie žino apie šalį. *Pavyzdys:* „Turbūt visi žino apie populiarias Italijos picas. Koks kitas patiekalas išgarsino Italiją? arba „Kurioje šalyje uždegamas olimpinis deglas?“ Bendro pobūdžio istorijos lavina vaikų protą ir gebėjimą išreikšti save.

KORTŲ TAŠKŲ VERTĖS IR PAVEIKSLĖLIŲ APRAŠYMAI		
ŠALIES KORTA	VERTĖ	PAVEIKSLĖLIO APRAŠYMAS
Egiptas a	1	Geroji mumija ieško, su kuo pažaisti jos mėgstamą žaidimą trik trak.
Egiptas b	1	Gandras Henris piramidėje atrado slaptą tunelį.
Egiptas c	2	Kupranugaris Anpu yra geriausias gidas po piramides.
Egiptas d	3	Vipo su draugais aplankė Gizos piramides.
Didžioji Britanija a	1	Atėjo laikas Šerlokui Holmsui iširti, kas visame Londone pradangino arbatą.
Didžioji Britanija b	1	Visi pėdsakai veda į vieną vietą - Londono Big Ben'ą
Didžioji Britanija c	1	Lochneso pabaisa Nesė yra sužavėta naujojo kildo.
Didžioji Britanija d	3	Bekingemo rūmai, Britanijos karalienės buveinė, nuolat saugoma dvaro rūmų sargybinų.
Didžioji Britanija e	3	Dviaukštis autobusas yra tipinis Londono autobusas.
Austrija a	1	Vipo, Henris ir Betė aplankė Mocarto muziejų Zalcburge.
Austrija b	2	Imperatorienės Elžbietos karūnos vagies pėdsakai nuves Vipo prie Didžiojo rato Prater parke Vienoje.
Austrija c	3	Vipo nori pagauti vagį bet kokia kaina. Galbūt jam padės arklų komanda?
Prancūzija a	1	Eifelio bokštas yra populiarių dviračių lenktynių Tour de France starto vieta.
Prancūzija b	2	Betė įkrito į Paryžiaus dailininko dažus ir dabar nusidažiusi balta, raudona ir mėlyna spalvomis yra panaši į Prancūzijos vėliavą.
Prancūzija c	3	Tour de France lenktynių trasa tai pat driekiasi pro Triumfo arką Paryžiuje.
Graikija a	1	Akropolis – tai vieta, kur deivė Atėnė gali atgauti prarastą olimpinę ugnį.
Graikija b	2	Vipo padėjo ožiui Dimitriv surasti prarastą olimpinę ugnį. Žaidynės gali būti pradėtos.
Graikija c	3	Atėnų gyvūnai treniruojasi ir ruošiasi artėjančioms olimpinėms žaidynėms.
Italija a	1	Vipo su draugais atvyko į Veneciją.
Italija b	2	Kepėjas Pedro kepa geriausią picą visoje Venecijoje.
Italija c	3	Vipo su draugais Romoje mėgaujasi puikiais itališkais spageti makaronais.
Šveicarija a	1	Pagaliau Vipo pats gali patirti slidinėjimo ir važinėjimosi rogutėmis ant snieguotų Šveicarijos kalnų malonumus.
Šveicarija b	3	Šveicarija yra žinoma dėl savo nuostabaus šokolado.
Norvegija a	1	Elnias Rodžeris turi nusidažyti savo nosį raudonai, kad galėtų skristi taip pat greitai kaip ir jo dėdė Rudolfas.
Norvegija b	3	Vipo padeda Kalėdų seneliui surasti pamestas dovanas ir išgelbėja Kalėdas.
Vokietija a	1	Iš Hamburgo uosto laivai plaukia į visas pasaulio šalis, netgi į tolimąjį Honkongą.
Vokietija b	3	Apskritų bandelių valgymo varžybos yra Miunchene vykstančio Oktoberfest festivalio tradicinė dalis.
Olandija a	1	Olandija – vėjo malūnų ir tulpių šalis.
Olandija b	3	Vipo su draugais aplanko tapyti mėgstantį lapiną Vincentą. Vincentas nekenčia malūne įsikūrusios mokyklos.
Ispanija a	1	Vipo su draugais apsilankė Sevilijos mieste Ispanijoje, kur stebėjo operą „Sevilijos kirpėjas“.
Ispanija b	3	Madridas – koridorius pagarsėjęs miestas. Bulius Bilas ir matadoras Fernandas varžosi vietos arenoje.