

# KONDIGNO

Amžius 12+  
Žaidėjai 2-6  
Trukmė 45 min

Norėdami žaisti stalo žaidimą į savo telefoną atsisiųskite „Kondigno“ mobiliąją aplikaciją. Aktyvuokite ją įvedus unikalų kodą. Naudojant šias tris skirtingas kombinacijas, programėlę galite susieti su trimis skirtingais įrenginiais

**X X X X X X X X X**

## 1. ŽAIDIMO TIKSLAS

Išsigelbėkite iš negyvenamos salos, įveikiant kuo didesnį kiekį užduočių. Galima rinktis iš 3 užduočių lygių už kuriuos skiriamas atitinkamas kiekis taškų. Geros strategijos ir ryžto čia prireiks, kadangi laimi tik vienas.



## PASIRUOŠIMAS IR PRADŽIA

- Dėžutę su mediniais pagaliukais padėkite visiems pasiekiamoje vietoje.
- Kiekvienas pasiimkite po maišelį.
- Stalo viduryje padėkite žaidimo lentą, jos centre- mobilųjį telefoną. Jis turi gulėti horizontaliai iškilusios rodyklės atžvilgiu. Rodyklė turi atsidurti po apačia įrenginio, turi būti atsukta į tuo metu užduotį atliekantį žaidėją.
- Įjunkite „Kondigno“ mobiliąją aplikaciją ir sekite jos nurodymais.



# KONDIGNO

## ŽAIDIMO EIGA

1. Pasigirsta pirmoji kliūtis, su kuria susiduria išsigelbėjusieji.
2. Pradedama žaidėjas, paskutinis skridęs lėktuvu. Toliau žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.
3. Žaidėjas renkasi iš 3 užduočių lygių. 1 lygis – įvairūs klausimai; 2 lygis – greičio reikalaujančios užduotys; 3 lygis – užduotys, verčiančios išeiti už komforto zonos.
4. Norėdamas pasirinkti užduotį už 1 tašką, žaidėjas braukia ekraną iš kairės į dešinę, renkantis užduotį už 2 taškus – iš viršaus į apačią, renkantis užduotį už 3 taškus – iš dešinės į kairę.
5. Pamišus šias, taškų pasirinkimo taisykles, paspauskite ant ekrano 2 kartus ir jos bus pakartotos.
6. Norėdami išgirsti užduoties pakartojimą, palieskite ekraną ir palaikykite, kol jis suvibruos.
7. Tam, kad užduotis būtų laikoma įvykdyta, bent pusė likusių komandos narių turi pritarti tam. Po kiekvienos užduoties vyksta balsavimas.
8. Atlikus užduotį pasiimkite atitinkamą skaičių medinių pagaliukų ir užpildykite langelį lentoje palmės figūrele. Jei užduoties neįvykdėte, tokį pat kiekį pagaliukų gražinkite iš savo maišelio į dėžutę ir lentoje esančio langelio nepildykite.
9. Užpildžius lentą palmėmis ekranas braukiamas iš apačios į viršų, lentoje esančios palmės pašalinamos, pasigirsta naujas iššūkis. Jų žaidime – šeši.

## ŽAIDIMO PABAIGA

- Pasibaigus siužetui programėlė informuoja apie žaidimo pabaigą. Žaidėjai suskaičiuoja savo turimus medinius pagaliukus. Laimi daugiausiai jų surinkęs žaidėjas.
- Norėdami žaisti iš naujo - spauskite ekrano kairiąją pusę, norint baigti žaidimą - dešinę.



ŽAIDIMŲ ERA

