Kelią pastojo upė, pilna alkanų purpurinių krokodilų! „Mes juos įveiksim!“ – surėkė Jangomiras. „Dėkiosi...“ – atsilipė Oldorminas.

PURPURINIŲ KROKODILŲ UPĖ

Vikrumas – 7, jėga – 8.

Du metimai vienam bandymui (vikrumas / jėga)

PERGALĖ! Pagalba upė įveikta. Kuriam pasiseker? Užsirašykit!

O štai ir Mįslių Drakonas. Čik tas, kas atspės mįsles, galės toliau keliauti – net didžiausia jėga jo nenugalėsi!

MĮSLIŲ DRAKONAS

Išmintis – 8, patirtis – 7.

Du metimai vienam bandymui (išmintis / patirtis).

PERGALĖ! „Šaunūs riteriai, imkite magišką kardą, priėsiantį 2 taškus jėgos!“ Kas laimėjo? Kokiu būdu? Užsirašykit!

Ir štai dvokiantis trolio urvas! „Man regis, mes turėtume kautis kartu!“ – pasiūlė Oldorminas.

URVINIS TROLIS

Išmintis – 12, patirtis – 13,

jėga – 12, vikrumas – 16.

Taisyklių papildymas: paskutinį išbandymą riteriai turi įveikti kartu. Kiekvienas riteris meta kiekvienai kategorijai, jų rezultatai sumuojami. 4 kategorijos, 8 metimai vienam bandymui.

„Briedauuukkkk!“ – sukaukė trolis ir kritto. „Aš manau, kad mano jėgos neužteks...“ – atsiklausė Jangomiras. „O aš abejoju savo išmintimi!“ – atsilipė Oldorminas. „Bet mes kartu laimėjome!“

PERGALĖ!

Diskusijai:
Aptark su draugais / tėvais: ar galėjo riteriai įveikti šias kliūtis po vieną? Kaip jiems pasiseker? Ar mes turėtume nuvertinti vyresnius žmones, nes jėgos trūksta vikrumo ar jėgos?

Justinas Žilinskas · Reinis Pētersons

Du riteriai

Vaidmenų žaidimas!

TAISYKLĖS

Jums reikės įprastinio 6 akių kauliuko. Kai pasakojime sutiksite iššūkį, pirmiausia meskite kauliuką, kad išrinktumėte, kuris riteris mėgins jį įveikti. Nelyginiai skaičiai (1, 3, 5) teks Jangomirui, o lyginiai (2, 4, 6) – Oldorminui. Tada meskite kauliuką, kad gautumėte taškus, kuriuos pridėsite prie taškų, kurie riteriui jau priskirti (žr. pirmą istorijos puslapį). Tada juos susumuokite ir įvertinkite, ar iššūkis įveiktas. Jeigu taip – eikite prie kito iššūkio, jei ne – kartokite riterio pasirinkimą, ir tada vėl bandykite įveikti iššūkį. Gali būti, kad reikės ne vieno karto! Atkreipkite dėmesį, kad 3 iššūkio taisyklės – papildytos!

PAVYZDYS

Kad atgautumėte žiedą iš šarkos vagilės, reikės bent 5 išminties taškų. Pirmu metimu išmetėte 1, vadinasi, iššūkio vykdyti eis Jangomiras. Jis turi 0 išminties taškų, bet kitas kauliuko metimas rodo 4. Taigi, Jangomiras jau turės 4 išminties taškus (0+4=4). Tačiau to neužteks įveikti iššūkį (4<5). Gal kitam riteriui pasiseks geriau? Šįsyk išmetėte 2, taigi, iššūkio imsis Oldorminas. Jis irgi išmetė 4 taškus, bet kadangi jo išmintis yra 3, vadinasi, jis turės 7 taškus išminties (3+4=7), ir to užtenka apmulkinti šarką! (7>5) Žiedas atgautas, keliaujame toliau!

Kas išgelbės Tamsiojo slėnio gyventojus nuo stipraus ir gudraus juos kankinančio trolio?! Gal Jangomiras – jaunas ir vikrus it vilkas – bei Oldorminas – senas, bet nepėsčias?!

JANGOMIRAS		OLDORMINAS	
Jėga	3	Jėga	1
Vikrumas	3	Vikrumas	1
Išmintis	0	Išmintis	3
Patirtis	1	Patirtis	5

Visus Baltijos šalių autorių knygiukus rasite čia:
WWW.TINYBOOKS.EU

© Tekstas Justinas Žilinskas
© Iliustracijos Reinis Pētersons

Projektą remia: BALTIC CULTURE FUND
VAIKŲ ŽEMĖ vaikuzeme.lt
MAC MOKYKLŲ TOBULINIMO CENTRAS
Eesti Lastekirjanduse Keskus Estonian Children's Literature Centre
LATVIAN LITERATURE
LCI Lithuanian Culture Institute
iBby LATVIA
CHILD PSYCHOLOGY CENTER
iBby LIETUVA LITHUANIA

© Tiny Books from Baltic Authors, 2021