



Kelionė po ES

Atradimų kelias

Žaidimo taisyklės



0. Įvadas	3
1. Žaidimo pradžia	3
2. Pasirinkti lygį.....	3
3. Pasirinkti šalį.....	5
4. Žaisti šalyje.....	5
4.a. Dėlionė.....	6
4.b. Viktorina	7
4.c. Papildomas etapas.....	7
5. Žaidimo šalyje pabaiga.....	7
6. Lygio pabaiga	7
7. Nustatymai.....	8
8. Techninės specifikacijos.....	8

0. Įvadas

Sveiki!

Šiame žaidime keliausite po Europą. Aplankysite įvairias Europos Sąjungos (ES) šalis ir tas, kurios tikisi ateityje prie jos prisijungti. Atsakysite į klausimus apie šalis, kuriose keliausite, ir daugiau apie jas sužinosite, taip pat žaisite dėlionę ir galėsite laimėti džiokerių, padėsiančių jums keliauti toliau.

Pasirengę? Pradedam!

Žaidėjų skaičius: vienas

Trukmė: maždaug 10 minučių kiekvienai šaliai

Šalys:

- 28 Europos Sąjungos valstybių narių
- Šalys kandidatės ir potencialios šalys kandidatės (šalys, norinčios ateityje įstoti į Europos Sąjungą): Bosnija ir Hercegovina, Serbija, Juodkalnija, Kosovas*, Albanija, buvusioji Jugoslavijos Respublika Makedonija ir Turkija

Žaidimas baigsis, kai bus pasirinktos visos šalys.

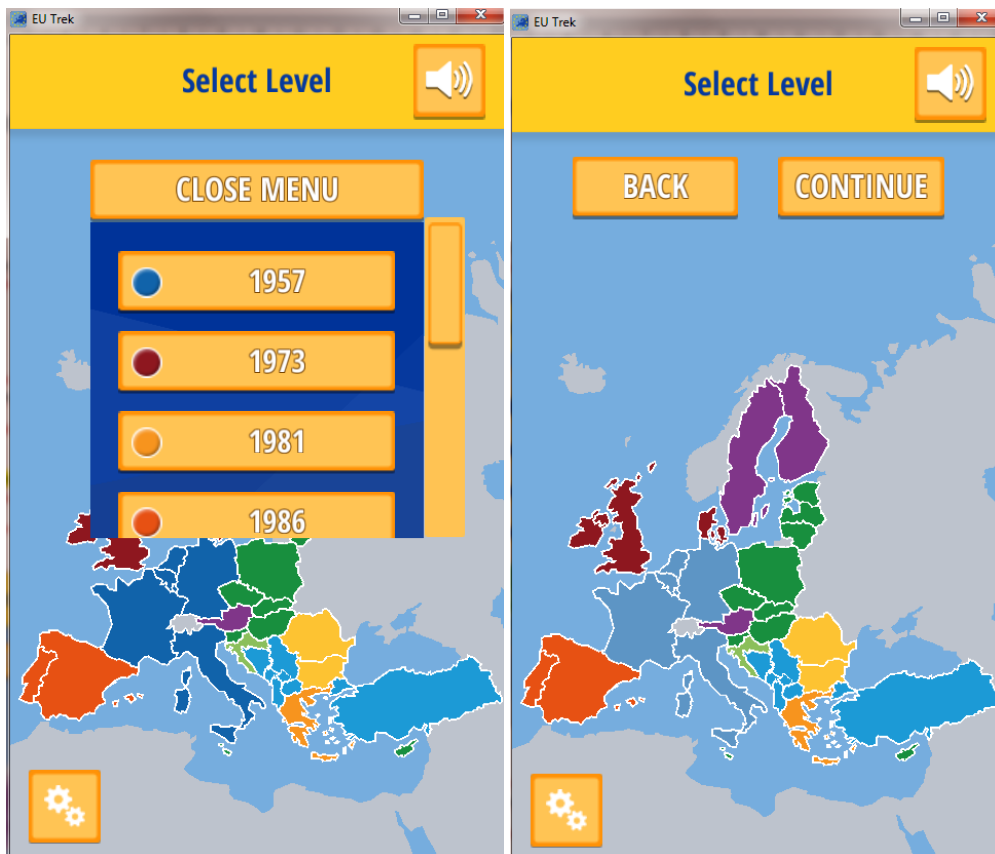
1. Žaidimo pradžia

Po trumpos įžangos ekrane pasirodys spalvotas Europos žemėlapis. Visas ryškiomis spalvomis pažymėtas šalis galima pasirinkti žaisti. Spalva žymi, kuriam lygiui šalis priklauso. ES valstybės narės yra suskirstytos į skirtingų spalvų blokus pagal tai, kuriais metais įstojo į Europos Sąjungą. Šviesiai mėlyna spalva pažymėtos šalys (Bosnija ir Hercegovina, Serbija, Juodkalnija, Kosovas*, Albanija, buvusioji Jugoslavijos Respublika Makedonija ir Turkija) šiuo metu yra šalys kandidatės arba potencialios šalys kandidatės, norinčios įstoti į ES.

2. Pasirinkti lygį

Tai galite padaryti ekrano viršuje esančiame meniu „Pasirinkite lygį“. Spustelkite ant metų ir žemėlapyje išryškės visos tais metais prie ES prisijungusios šalys.

* Šis pavadinimas nekeičia pozicijų dėl statuso ir atitinka JT ST rezoliuciją 1244 bei Tarptautinio Teisingumo Teismo nuomonę dėl Kosovo nepriklausomybės deklaracijos.



Spustelkite mygtuką „KITAS“, kad žaidimui pasirinktumėte šio lygio šalį. Spustelkite mygtuką „GRĮŽTI“, jei norite grįžti į išskleidžiamąjį meniu ir pasirinkti kitus metus ar lygį.

Spustelkite mygtuką „Šalys kandidatės ir potencialios šalys kandidatės“, jei norite žaidimui pasirinkti šalis, norinčias ateityje prisijungti prie ES.

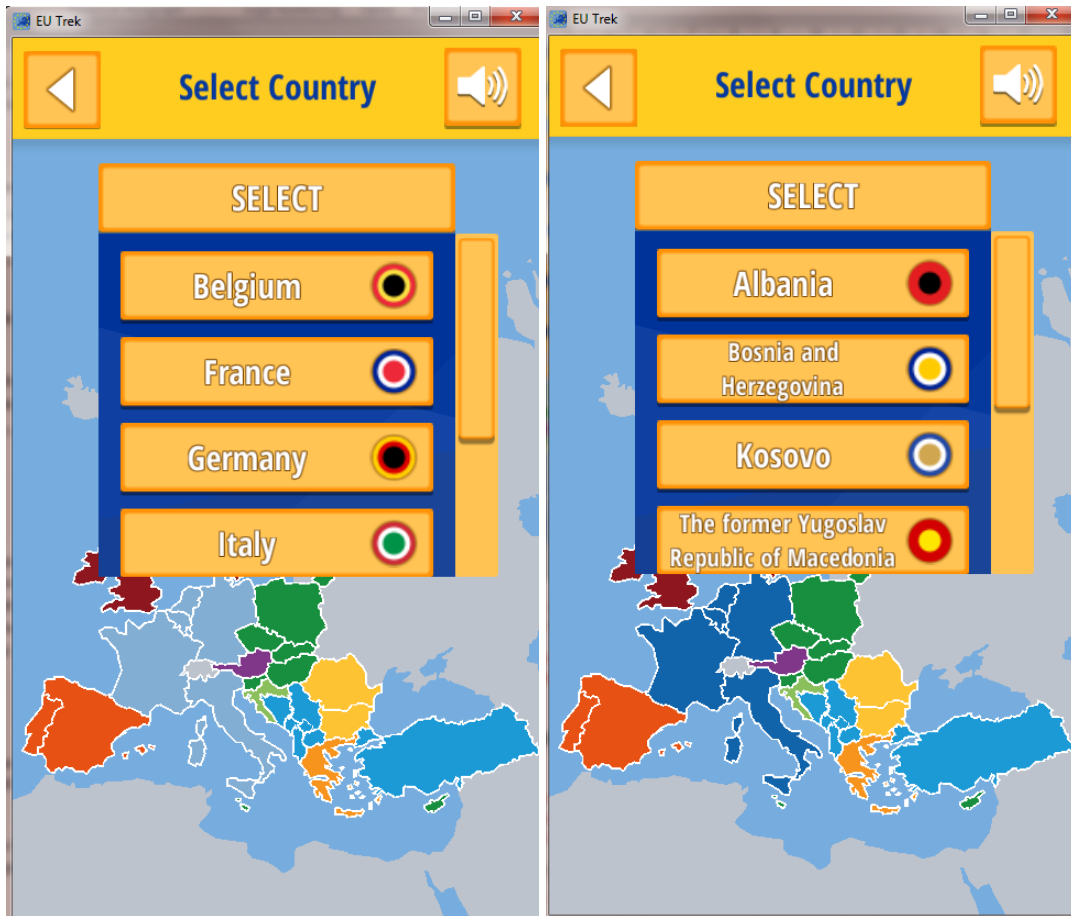
Pastaba. Nustatymų meniu (krumpliaračio simbolis ekrano apačioje, kairėje) yra prieinamas tik šiame puslapyje. Esant kitame žaidimo lange, į šį ekraną galima grįžti paspaudus mygtuką „GRĮŽTI“.

Nustatymų meniu galima rasti žaidimo instrukcijas, teisinį pranešimą ir parinktį iš naujo paleisti žaidimą.



3. Pasirinkti šalį

Kai pasirinksite lygį, kitas žingsnis – pasirinkti šalį. Ar pirmiausia pasirinkote metus? Tai šalys, tais metais įstojusios į ES. Ar pirmiausia pasirinkote „šalys kandidatės ir potencialios šalys kandidatės“? Tai šalys, norinčios ateityje prisijungti prie ES.



Pasirinkite šalį, kurioje norite žaisti pirmiausia. Baigę pasirinktą žaidimą, būsite gražinti atgal į šį sąrašą, iš kurio galėsite pasirinkti kitą to paties lygio šalį. Taip pat galite grįžti vienu etapu atgal ir pasirinkti kito lygio šalį.

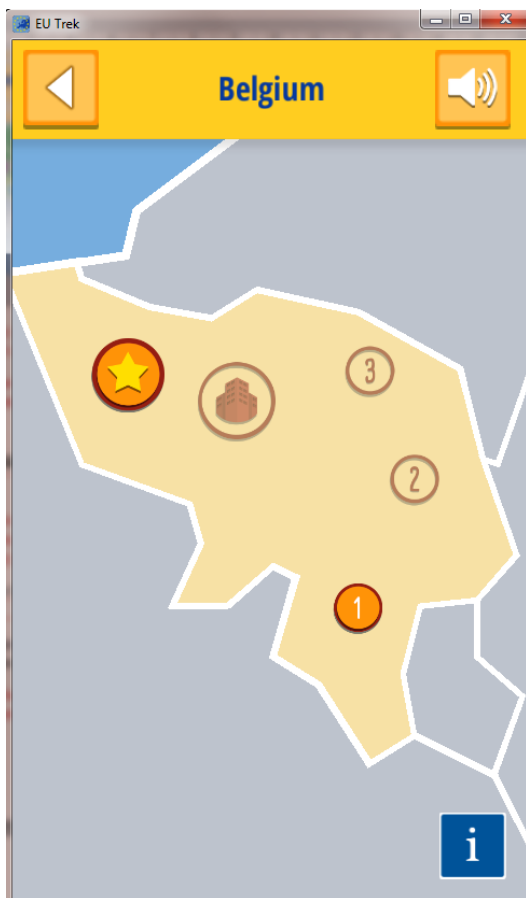
Kai pasirinksite šalį, ji padidės ekrane. Kad pradėtumėte žaisti, spustelėkite mygtuką „TĖSTI“. Bet kuriuo metu galite spustelėti mygtuką „GRĮŽTI“ ir pasirinkti kitą šalį.

4. Žaisti šalyje

Patekę į šalį, pamatysite tris lygius (pažymėtus 1, 2 ir 3), kuriuos turite pereiti, kad pasiektumėte sostinę. Paeiliui žaisite dëlionę ir viktoriną. Kad pradėtumėte žaisti, spustelėkite „1“.

Kiekvienos šalies žaidimas vyksta pagal tokią pačią struktūrą:

- Dëlionė
- Viktorina
- Dëlionė
- Galutinė viktorina (sostinė)
- Papildomas etapas (pasirenkama viktorina) – jį galima žaisti bet kuriuo metu esant šalyje.



Spustelėkite mėlyną mygtuką „i“, jei norite daugiau sužinoti apie šalį, kurioje esate. Bet kuri šalis, kurioje jau žaidėte, žemėlapyje pažymima tamsiai mėlyna spalva (ES valstybės narės) arba pilka spalva (šalys kandidatės arba potencialios šalys kandidatės). Tai padės jums matyti, kurias valstybes dar galite pasirinkti žaidimui.

4.a. Dėlionė

Žaisdamas dėlionę žaidėjas turės į vieną eilę sujungti bent tris tos pačios spalvos ir formos simbolius, kad galėtų išardyti blokus. Žaidimas pamažu sunkės atsižvelgiant į laiką, taškus, ledą ir ėjimus.

- **Laikas.** Žaidimas baigsis arba žaidėjas pralaimės, kai baigsis nustatytas laikas. Likęs laikas rodomas ekrano apačioje, dešinėje.
- **Taškai.** Laimima, kai ardant blokus surenkama nustatyta taškų suma. Surinkti taškai rodomi ekrano apačioje, kairėje.
- **Ledas.** Tai į ledą panašūs blokai. Jie turės būti išardyti perkeliant detales ir sudarant trijų ar daugiau vienodų simbolių eilę. Laimima, kai visi ledo blokai išardomi. Ledo blokų, kuriuos reikia išardyti, skaičius rodomas ekrano apačioje, dešinėje.
- **Ėjimai.** Laimima, kai surenkama nustatyta taškų suma arba per turimus ėjimus suardomi visi ledo blokai. Likusių ėjimų skaičius rodomas ekrano apačioje, dešinėje.

Įveikus viktorinas galima gauti tris skirtingas dėlionės pagalbas: „Laikas+/Ėjimas+“, „Linijos pašalinimas“ ir „Spalvos pašalinimas“.

- **„Laikas+/**Ėjimas+**“** – dėlionės pradžioje skiriama daugiau nei nustatyta laiko arba ėjimų.
- **„Linijos pašalinimas“** – pašalinami visi vienos eilutės arba stulpelio blokai.
- **„Spalvos pašalinimas“** – pašalinami visi vienos spalvos blokai.

4.b. Viktorina

Žaidėjui bus užduota įvairių klausimų apie pasirinktą šalį. Visi klausimai pateikiami su keliais atsakymų variantais: vienas klausimas ir keturi galimi atsakymai, iš kurių tik vienas teisingas.

Prie kai kurių klausimų pateikiama papildomos informacijos: kai pasirenkamas atsakymas, iššoka naujas langas su informacija. Prie kai kurių klausimų yra simbolis, kurį spustelėjus parodoma nuotrauka ar multimedijos informacija, kad žaidėjui būtų lengviau rasti teisingą atsakymą.

Žaidėjui taip pat gali padėti džiokeriai, kuriuos galima laimėti žaidžiant dėlionę arba papildomą etapą. Džiokeriai yra trijų rūšių:

- **Praleisti klausimą** – bus automatiškai parinktas teisingas atsakymas.
- **50:50** – bus automatiškai pašalinti du neteisingi atsakymai.
- **Bandyti dar kartą (žvaigždutės simbolis)** – jei pasirinktas neteisingas atsakymas, žaidėjas galės bandyti dar kartą.

Žaidėjas turės teisingai atsakyti į bent tris iš penkių viktorinos klausimų, kad baigtų žaidimą. Jei teisingai atsakomą į visus penkis klausimus, bus atrakinta dėlionės pagalba.

Jei šią užduotį seksis atlikti gerai, galėsite laimėti džiokerių, kurie jums padės viktorinoje, ir atvirksčiai.

Džiokerius (viktorinai) ir pagalbą (délionei) galima panaudoti tik kartą ir juos reikia laimėti iš naujo, kad būtų galima vėl panaudoti. Nėra galimybės išsaugoti panaudotą džiokerį ar pagalbą.

4.c. Papildomas etapas

Papildomas etapas (žvaigždutės formos mygtukas) – tai papildoma viktorina, kurią galima žaisti bet kuriuo metu esant šalyje. ES šalių atveju pateikiami klausimai apie šalis, norinčias prie ES prisijungti ateityje – apie šalis kandidates ir potencialias šalis kandidates. Žaidžiant šalių kandidačių ar potencialių šalių kandidačių lygį, papildomo etapo klausimai yra apie Europos Sąjungą.



Papildomo etapo klausimų teisingai atsakyti neprivaloma. Papildomo etapo pabaigoje žaidėjas automatiškai gaus džiokerį, nesvarbu kiek surinks taškų. Laimėtą džiokerį galima panaudoti žaidžiant bet kurią viktoriną.

5. Žaidimo šalyje pabaiga

Kai baigsite su konkrečia šalimi susijusią viktoriną ir dėlionę, jums bus pasiūlyta pasirinkti kitą šalį – arba iš to paties lygio (tie patys ES valstybių narių įstojimo metai arba kita šalis, norinti ateityje prisijungti prie ES, jeigu žaidžiama su šalimis kandidatėmis ir potencialiomis šalimis kandidatėmis), arba galėsite žaidimui pasirinkti bet kurią kitą šalį, net jei lygis skirtingas. Iš vieno žaidimo ekrano į kitą galite pereiti spustelėję mygtuką „GRĮŽTI“. Kai baigiama žaisti šalyje, jos pavadinimas šalių sąrašė tampa pilkas ir jos nebegalima pasirinkti žaisti. Joje vėl galima pasirinkti žaisti, jei žaidimas paleidžiamas iš naujo per nustatymų meniu.

6. Lygio pabaiga

Kai žaidėjas baigia žaisti visose konkrečiaus lygio šalyse, tas lygis tampa pilkas meniu „Pasirinkite lygį“, o žemėlapyje šalys pažymimos tamsiai mėlyna spalva (jei tai ES valstybės narės) arba pilka spalva (jei tai šalys kandidatės ir potencialios šalys kandidatės). Jei baigiamas ES valstybių narių lygis, prieš pereinant į kitą lygį žaidėjui bus pasiūlyta apsilankyti vienoje iš šalių, norinčių ateityje prisijungti prie

ES. Atsakęs į klausimus, susijusius su viena iš šalių kandidačių ir potencialių šalių kandidačių, žaidėjas grįš į ekraną „Pasirinkite lygį“, kur jis galės tęsti kelionę, pasirinkdamas kitą lygį ar šalį.

Baigto lygio negalima pakartoti, kol žaidimas nepaleidžiamas iš naujo.

7. Nustatymai

Nustatymų meniu, žaidėjas turi galimybę žaidimą paleisti iš naujo, paspaudęs mygtuką „Pradėti žaisti iš naujo“. Pasirinkus šią parinktį visi išsaugoti žaidimai bus ištrinti. Po šio veiksmo programą paleiskite iš naujo. Be to, žaidėjas gali dar kartą perskaityti instrukcijas, kurios parodomos pirmą kartą žaidžiant.

8. Techninės specifikacijos

Yra dvi žaidimo versijos: internetinė ir autonominė (neinternetinė).

Internetinę versiją galima žaisti **ES interneto svetainėje** visose įprastose ir naujausiosiose naršyklėse (pvz., „Microsoft Edge“ „Mozila Firefox“ ir „Google Chrome“). Nereikia papildomų konfigūracijų ar specialių naudotojo teisių.

Autonominę arba neinternetinę žaidimo versiją galima atsisiųsti iš **Europos Komisijos** svetainės. Įdiegimo rinkmena veikia visose naujausiose „Windows“ operacinėse sistemose. Du kartus spustelėję atsiųstą rinkmeną, vykdykite įdiegimo instrukcijas. Įdiegtą žaidimą galima paleisti spustelėjus jo nuorodą.