

Saistoša stratēģijas spēle 2—12 spēlētājiem no 7 gadu vecuma.

Spēles komplekts: ● Spēles laukums ● 104 *Sequence* kārtis  
● 48 zili žetoni ● 48 zaļi žetoni ● 48 sarkani žetoni.

### Spēles dalībnieki

Spēlē var piedalīties 2—12 spēlētāji, ja to kopskaits dalās ar 2 vai 3 (2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 vai 12). 2 vai 3 spēlētāji var spēlēt individuāli. Ja spēlētāju skaits ir lielāks par 3, jāveido komandas. Komandu skaits nedrīkst pārsniegt 3.

### SPĒLE 2 SPĒLĒTĀJIEM VAI 2 KOMANDĀM

#### Spēles mērķis

Uzvar tas spēlētājs (vai tā komanda), kas pirmais(-ā) saliek 2 *sequences*.

*Sequence* ir nepārtraukta 5 vienas krāsas žetonu rinda uz spēles laukuma — taisnā līnijā vertikāli, horizontāli vai pa diagonāli.

#### Sagatavošanās spēlei

- Spēlētāji izvēlas katrs savas krāsas žetonu komplektu un trešo noliek malā.
- Komandu spēlei katrā komandā jābūt vienādam spēlētāju skaitam. Abu komandu spēlētāji pamīšus sasēžas ap spēles galdu.
- Katrs spēlētājs paceļ vienu kārti un tas, kuram tikusi vājākā kārts, ir dalītājs (Dūži ir stiprākā kārts).
- Dalītājs sajauc kārtis un iedala katram spēlētājam attiecīgo skaitu kāršu saskaņā ar tabulu (skat. blakus). Atlikušās kārtis noliek uz galda kaudzītē ar attēlu uz leju. Spēlētāji paņem savas kārtis un nevienam tās nerāda.
- Spēles laukumu novieto uz galda, blakus paredzot vietu paceļamo kāršu kaudzītei, žetoniem un katra spēlētāja izspēlēto kāršu kaudzītei.
- Spēli sāk spēlētājs, kas sēž pa kreisi no dalītāja. Spēlētāji veic gājienus pēc kārtas pulksteņrādītāju virzienā.

Kāršu skaits spēlētājiem

Spēlētāju skaits	Kārtis katram
2	7
4	6
6	5
8	4
10	3
12	3

## Spēles gaita

- Spēlētājs savā gājienā izvēlas vienu no kārtīm, kas viņam ir rokā, un noliek to sev priekšā uz galda ar attēlu uz leju. Tā būs pirmā kārts šī spēlētāja izspēlēto kāršu kaudzītē. Šai kāršu kaudzītei ir jābūt redzamai visiem spēlētājiem.
- Pēc tam spēlētājs uzliek vienu no saviem žetoniem uz šai kārtij atbilstošas vietas spēles laukumā.
- Gājiena beigās spēlētājs paceļ jaunu kārti no kaudzītes.

**Esi uzmanīgs!** Pēc tam, kad Tu esi uzlicis savu žetonu uz spēles laukuma, Tev ir jāpaceļ kārts. Ja Tu neesi paņēmis savu kārti, pirms nākamais spēlētājs ir izdarījis gājienu un pacēlis savu kārti, Tu zaudē tiesības pacelt kārti un Tev ir jāspēlē līdz beigām ar mazāk kārtīm kā citiem.

## Spēles laukums

Katra kārts, izņemot Kalpus (skat. tālāk) uz spēles laukuma ir attēlota divreiz. Spēlētājs var likt savu žetonu uz jebkura no šiem attēliem, ja tas ir brīvs (uz tā nav cita žetona).

## Laimīgie lauciņi

Lauciņi spēles laukuma stūros ir Laimīgie lauciņi. Jebkurš spēlētājs vai komanda var šos lauciņus izmantot kā savas krāsas žetonus. Stūra lauciņu savas *sequences* veidošanai var izmantot vienlaikus vairāki spēlētāji.

Ja tiek izmantots stūra lauciņš, *sequences* izveidošanai vajadzīgi vēl tikai četri žetoni.

## Kalpi

Kāršu kavā ir 8 Kalpi — daži ar divām acīm, citi ar vienu. Spēlētājs savā gājienā var izspēlēt jebkuru no saviem Kalpiem atbilstoši saviem stratēģiskajiem plāniem.

Kalpi ar divām acīm ir trak! Izspēlējot divacaino kalpu, spēlētājs noliek šo kārti savā izspēlēto kāršu kaudzītē un uzliek savu žetonu jebkurā brīvā vietā uz spēles laukuma.

Vienacainie kalpi ir blēži! Izspēlējot vienacaino kalpu, spēlētājs noliek šo kārti savā izspēlēto kāršu kaudzītē un noņem no spēles laukuma jebkuru pretinieka žetonu, izņemot žetonu no pabeigtas *sequences*. Kad spēlētāja vai komandas *sequence* ir pabeigta, to nedrīkst izjaukt.

## Tukšās kārtis

Ja spēlētājam rokā ir kārts, kurai atbilstošie abi lauciņi uz spēles laukuma ir aizņemti, tā ir Tukšā kārts, un to var apmainīt pret jaunu kārti.

Spēlētājs savā gājienā noliek tukšo kārti savā nolikto kāršu kaudzītē, paziņo, ka ir nolīcis Tukšo kārti, un paceļ jaunu kārti no kaudzītes. Vienā gājienā var apmainīt tikai vienu Tukšo kārti.

Pēc tam spēlētājs turpina savu gājienu kā parasti.

## Spēles uzvarētāji

Pirmais spēlētājs vai komanda, kas izveido 2 *sequences*, ir uzvarējis, un spēle ir beigusies!

**Atceries**, ka Tu vari izmantot jebkuru pirmās *sequences* žetonu savas otrās *sequences* veidošanā.

## Papildus noteikums

Pie spēles galda nerunā un nedod padomus komandas biedriem. Ja komandas loceklis brīdina biedru, lai tas neizdara kļūdainu gājieni, katram komandas loceklim ir jānoliek viena kārts.

## Grūtāks variants

Šajā variantā drīkst noņemt no spēles laukuma jebkuru pretinieka žetonu, arī tādu, kas ir iesaistīts pabeigtā *sequencē*.

## SPĒLE 3 SPĒLĒTĀJIEM VAI 3 KOMANDĀM

Spēle notiek tāpat, kā 2 spēlētājiem vai 2 komandām, ievērojot tālāk aprakstītās izmaiņas noteikumus.

## Spēles mērķis

Uzvar tas spēlētājs (vai tā komanda), kas pirmais(-ā) saliek 1 *sequenci*.

## Sagatavošanās spēlei

Spēlētāji sadalās trijās komandās ar vienādu spēlētāju skaitu. Spēlētāji ap spēles galdu sēž pamišus tā, lai katrs trešais būtu vienas komandas loceklis.

## Spēles uzvarētāji

Pirmais spēlētājs vai komanda, kas izveido 1 *sequenci* ir uzvarējis, un spēle ir beigusies!

### Kāršu skaits spēlētājiem

Spēlētāju skaits	Kārtis katram
3	6
6	5
9	4
12	3



Apmeklē Brain Games mājas lapu internetā — [www.prataspeles.lv](http://www.prataspeles.lv). Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, un forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem.

Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu nerodi atbildi noteikumu grāmatīnā, raksti Brain Games Gudriniekam uz [gudrinieks@prataspeles.lv](mailto:gudrinieks@prataspeles.lv)!

Ikvienai spēlei, ko izdod Brain Games, ir spēkā mūža garantija. Ja kāda no spēles sastāvdaļām ir pazudusi vai sabojāta un ir nepieciešams aizvietot šo detaļu, sazinies ar mums.

SIA Brain Games  
Adrese: Atlasa 10, Rīga, LV-1026

Tālrunis: 67334034; fakss: 67334064  
E-mail: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)

© Brain Games 2010