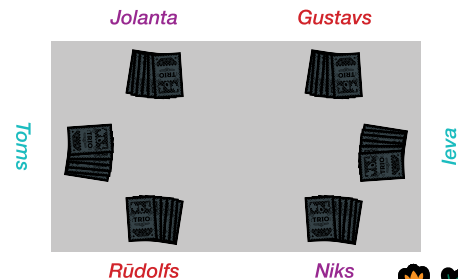


KOMANDU SPĒLE (TIKAI 4 VAI 6 SPĒLĒTĀJIEM)

Ievēro šādas izmaiņas standarta noteikumus:

✦ SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- Izveidojiet komandas ar 2 spēlētājiem katrā no tām — 2 komandas 4 spēlētāju spēlē un 3 komandas 6 spēlētāju spēlē. Pārinieki sēž viens otram pretī, nevis blakus.



6



- Sajauc un aizklātas izdali **visas** kārtis. Neviena kārts netiek novietota galda vidū.
- Kad kārtis ir sakārtotas noteiktajā secībā, tu vari **apmainīt** vienu kārti ar savu pārinieku. Visas komandas to var darīt vienlaikus.

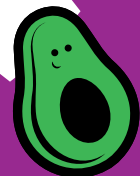
Kāršu apmaiņa: ja abi pārinieki vēlas apmainīt kārtis, viņi katrs slepenībā izvēlas vienu no savām kārtīm, tās aizklātas vienlaikus nodod viens otram un diskrēti ievieto pareizajās vietās savās rokās.

Saziņa: kāršu apmaiņa ir vienīgā saziņa starp pāriniekiem. Visu citu veidu saziņa (zīmīgi acu skatieni, spēršana zem galda, rādīšana, kur rokā tiek novietota apmainītā kārts utt.) ir aizliegta.

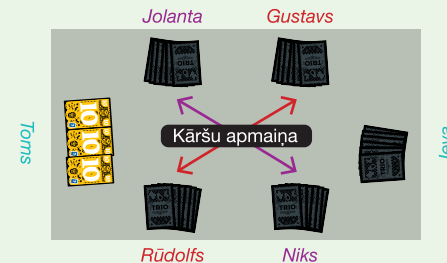
✦ SPĒLES GAITA

- Katru reizi, kad kāda no komandām iegūst trio, pretinieku komanda(-s) var vēlreiz veikt **kāršu apmaiņu**.
- Abu pārinieku iegūtie trio tiek skaitīti kopā. Iesakām šos trio turēt vienuviet uz galda priekšā vienam no pāriniekiem.

7



Piemērs Toms gājiens: viņš palīdz Jolantai viņas lielāko skaitli (10), tad palīdz savai pāriniecei Jevai viņas lielāko skaitli (10) un pēc tam atklāj savu lielāko skaitli (10). Zilā komanda iegūst šo trio un pārējās 2 komandas var veikt kāršu apmaiņu.



✦ SPĒLES BEIGAS

Komanda uzvar, tiklīdz ir ieguvusi:

- 3 trio vai 2 trio ar saistītiem skaitļiem atkarībā no izvēlēta spēles varianta (**VIENKĀRŠAIS** vai **PIKANTAIS**) VAI
- trio ar skaitli 7!



© 2024 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



Autors: Kaja Mijano
Ilustrācijas: Lora Mišo

7+

3-6

15 min

✦ **SPĒLES KOMPLEKTS:** 36 KĀRTIS

SPĒLES NOTEIKUMI

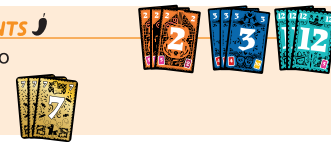
✦ SPĒLES MĒRĶIS

Iegūsti kāršu trio (trio veido 3 vienādas kārtis), pirms to izdara tavi pretinieki.

VIENKĀRŠAIS VARIANTS

→ Vai nu **jebkuri** 3 trio

→ Vai trio ar skaitli 7

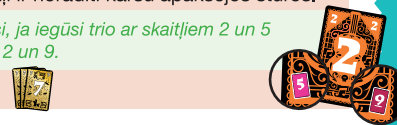


PIKANTAIS VARIANTS

→ Vai nu **2 trio ar saistītiem skaitļiem** (no jau iegūtajiem trio). Saistītie skaitļi ir norādīti kāršu apakšējās stūros.

Piemēram, uzvarēsi, ja iegūsi trio ar skaitļiem 2 un 5 vai trio ar skaitļiem 2 un 9.

→ Vai trio ar skaitli 7





SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- Sajauc kārtis un aizklātas izdali spēlētājiem atbilstoši tabulā ietvertajiem norādījumiem.

Spēlētāju skaits	3	4	5	6
Kāršu skaits katram spēlētājam	9	7	6	5
Kāršu skaits galda vidū	9	8	6	6

Atlikušās kārtis novieto galda vidū ar attēlu uz leju līdzās citu citai.

- Katrs spēlētājs paceļ savas kārtis un sakārto tās secībā no mazākā skaitļa līdz lielākajam, nerādot tās citiem.

- Vienojieties, vai spēlēsiet **VIENKĀRŠO** vai **PIKANTO** variantu.

- Spēli sāk spēlētājs, kurš visnesenāk ir ēdis avokado. Pēc tam spēle turpinās virzienā pa kreisi.

2



SPĒLES GAITA

Savā gājienā spēlētājs pa vienai atklāj skaitļu kārtis. Spēlētājam gājiens ir jāpārtrauc, tiklīdz tiek atklāti 2 dažādi skaitļi. Ja skaitļi sakrīt, spēlētājs turpina gājienu, līdz ir atklāti 3 vienādi skaitļi.

Spēlētājs savā gājienā var izvēlēties, vai atklāt kārti:

A no galda vidus

Spēlētājs apvērš ar attēlu uz augšu jebkuru galda vidū esošo kārti.

VAI

B no cita spēlētāja vai savas rokas.

Spēlētājs var atklāt kārti ar **mazāko** vai **lielāko** skaitli no savas rokas vai pajautāt to pretiniekam. Izvēlēta kārta ar attēlu uz augšu tiek novietota uz galda.



3

Spēlētāja gājiens var beigties divējādi:

- vai nu spēlētājs iegūst kāršu trio un pabeidz gājienu, paņemot 3 atklātās kārtis un novietojot tās sev priekšā,
- vai arī atklātais skaitlis nesakrīt ar iepriekšējo, un tā rezultātā visas atklātās kārtis ir jāatliek atpakaļ to vietās — galda vidū ar attēlu uz leju un/vai jāatdod to īpašniekam(-iem).

Abos gadījumos spēli turpina nākamais spēlētājs.

Svarīgi!

- Vienu un to pašu darbību var atkārtot vairākas reizes.** Piemēram, palūdz citam spēlētājam atklāt viņa lielāko skaitli un tad vēlreiz palūdz atklāt lielāko skaitli no viņa rokā atlikušajām kārtīm.
- Arī tad, ja spēlētājs atklāj kārti pats no savas rokas, **tai ir jābūt kārtij ar vismazāko vai vislielāko skaitli** (tā NEKĀDĀ GADĪJUMĀ nedrīkst būt kārta no rokā esošo kāršu vidus).
- Ja spēlētājam savā gājienā rokā vairs nav kāršu, viņš turpina spēli, izmantojot galda vidū esošās kārtis un savu pretinieku kārtis.

Piemērs Toma gājiens: viņš palūdz Nikam viņa mazāko skaitli (1), tad palūdz levai viņas mazāko skaitli (2). Viņa gājiens uzreiz beidzas. Abas dažādās kārtis tiek atdotas to īpašniekiem un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

4



SPĒLES BEIGAS

Spēlētājs uzvar, tiklīdz ir ieguvis:

- 3 trio vai 2 trio ar saistītiem skaitļiem atkarībā no izvēlēta spēles variantā (**VIENKĀRŠAIS** vai **PIKANTAIS**) **VAI**
- trio ar skaitli 7 (kas ir pārrāks par visiem citiem trio!).

5

