

JANVĀRIS

LĀSTEKU NARDI

Spēles mērķis - pārvietot visus savus kauliņus uz savu māju un noņemt tos no spēles galda. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais visus savus kauliņus noņem no galda.

Nardus spēlē divi spēlētāji uz galda, kas sastāv no divdesmit četriem šauriem trīsstūriem, ko sauc par punktiem. Trīsstūri mijas pēc krāsas, un ir sagrupēti četros sektoros pa sešiem trīsstūriem katrā. Sektorus sauc par spēlētāja māju, pagalmu, pretinieka māju un tās pagalmu. Mājas no pagalmiem atdala šķirtne. Katram spēlētājam punktus atzīmē atsevišķi, sākot no tā mājām. Tādejādi attālākais punkts būs 24., kas vienlaicīgi ir pirmais pretinieka punkts. Katram spēlētājam ir piecpadsmit vienas krāsas kauliņi, gājienu izdarīšanai tiek izmantoti divi metamie kauliņi. Kauliņu sākuma izvietojums šāds: katram spēlētājam ir pa diviem kauliņiem uz 24. punkta, pa pieciem uz 13., pa trijiem uz 8. un pa pieciem uz 6. punkta.

Lai noskaidrotu, kurš pirmais sāks spēli, katrs spēlētājs met vienu metamu kauliņu, sāk tas, kura kauliņam lielāks punktu skaits.

Spēlē dalībnieki pēc kārtas met abus kauliņus un izdara gājienu.

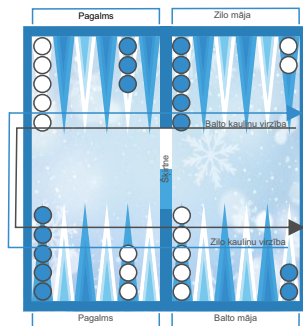
Uzmestais katra metamā kauliņa punktu skaits norāda, par cik soļiem spēlētājam jāpārvieto savi kauliņi. Kauliņi visu laiku virzāmi tikai vienā virzienā no punktiem ar lielākiem numuriem uz punktiem ar mazākiem numuriem. Ievērojot sekojošus noteikumus:

1. Kauliņu var pārvietot tikai uz atklātu punktu t.i. uz tādu punktu, ko nav aizņēmuši divi vai vairāki pretinieka kauliņi.

2. Abu kauliņu uzmestie punkti dod divu pārvietošanu izvēles iespēju. Piem., ja spēlētājam uzmesti 5+3 punkti, viņam ir izvēles iespēja izdarīt ar vienu kauliņu gājienu par 5 punktiem, bet ar otru par 3 punktiem (vai otrādi), vai ar vienu kauliņu virzīties uzreiz par 8 punktiem.

3. Ja spēlētājs uzmet dublikātu, viņš atbilstoši katra kauliņa skaitam izdara gājienus divas reizes, pārvietojot kauliņus jebkurā vēlamā kombinācijā, lai pabeigtu gājienus.

4. Spēlētājam jāizmanto abi metamā kauliņa skaitļi, kas uzkrituši, ja to atļauj noteikumi (vai visi četri skaitļi, ja uzkritis dublis). Ja iespējams izspēlēt tikai vienu skaitli, spēlētājam tas jāizdara. Ja katru skaitli atsevišķi var izspēlēt, bet nav iespējams izspēlēt abus kopā, spēlētājam jāspēlē ar lielāko skaitli.



Ja spēlētājs nevar izdarīt gājienu, tas jāizlaiž. Ja uzkritis dublis un spēlētājs nevar pilnībā izmantot visas četras iespējas, viņam jāizmanto tik, cik var.

Sitiens un nosistā kauliņa ievadišana spēlē

Ja uz punkta atrodas tikai viens jebkuras krāsas kauliņš, tas nav aizsargāts, un, ja pretinieka kauliņš nostājas šajā punktā, tas neaizsargāto kauliņu nosit. Nosisto kauliņu novieto uz šķirtnes.

Ja spēlētājam uz šķirtnes atrodas viens vai vairāki kauliņi, pirmais viņa pienākums ir ievadīt nosistos kauliņus spēlē no pretinieka mājas (t.i. no 24. punkta). Kauliņu ievada spēlē, pārvietojot to no 24.punkta uz priekšu atbilstoši uzmestajam acu skaitam uz brīvu punktu. Piemēram, uzmestas 4 un 6 acis. Spēlētājs var ievadīt spēlē nosisto kauliņu par 4 vai 6 punktiem, ja tos nav aizņēmuši divi vai vairāki pretinieka kauliņi.

Piemērā baltie var ievadīt savu kauliņu spēlē, to pavirzot uz priekšu tikai par 4 punktiem uz 21.punktu, jo par 6 punktiem virzīties nav iespējams:

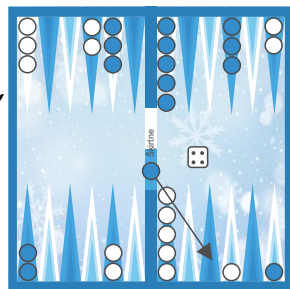
19. punktu aizņēmuši četri pretinieka kauliņi.

Ja neviens no vajadzīgajiem punktiem nav atvērts, spēlētājs zaudē gājiena kārtu. Ja spēlētājam ir vairāki nosisti kauliņi un iespēja ievadīt spēlē tikai vienu no tiem, viņš to izdara un beidz savu gājienu. Pēc tam, kad visi nosistie kauliņi no šķirtnes ir ievadīti spēlē, neizmantotās acis var izmantot jebkura sava kauliņa pārvietošanai (arī tā kauliņa kas nupat ievadīts spēlē).

Kauliņu noņemšana no galdiņa

Kad visi piecpadsmit spēlētāja kauliņi nokļuvuši savā mājā, tos sāk noņemt no galdiņa. Pēc abu metamo kauliņu uzmešanas no galdiņa noņem kauliņus, kas atrodas uz punktiem, kas atbilst uzmestajam acu skaitam. Ja, piemēram, uzmestas 6 acis, no galdiņa noņem kauliņu, kas atrodas uz 6. punkta. Ja uz punkta, kas atbilst uzmestajam acu skaitam, nav neviena kauliņa, atļauts pārvietot kauliņus no punktiem ar lielāku numuru. Ja spēlētājam ir iespēja noņemt kauliņu vai izdarīt gājienu ar citu kauliņu, viņam ir izvēles tiesības. Ja uz galdiņa nav kauliņu uz augstākas numerācijas punktiem, no galdiņa noņem kauliņu no punkta ar lielāko numuru. Ja pēc tam, kad uzsākta kauliņu noņemšana, kādu no kauliņiem nosit, tas vispirms jāievada spēlē, jāatved uz māju, un tikai tad var turpināt kauliņu noņemšanu.

Spēlētājs, kurš pirmais noņem no galdiņa visus savus kauliņus, ir uzvarētājs.



FEBRUĀRIS

SV.VALENTĪNA DIENAS VĒSTULE

2 - 4 spēlētājiem

Spēles mērķis - pirmajam sasniegt Sv.Valentīna dienas apsveikuma kartīti Nr 41.

Lai sāktu spēli, katrs spēlētājs izvēlas savu spēles kauliņu, gājienu izdarīšanai tiek izmantots viens metamais kauliņš.

Pirmais sāk spēlētājs, kuram izdevies uzmet vislielāko punktu skaitu.

Lai sāktu spēli un nostātos uz lauciņa  spēlētājam ar metamo kauliņu jāuzmet 1 vai 6. Tālāk spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienā pārvieto savu figūru uz priekšu par tik lauciņiem, cik punkti uzmeti. Ja kārtējā gājienā figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to sit un izsisto figūru pārvieto uz lauciņu Nr.1.

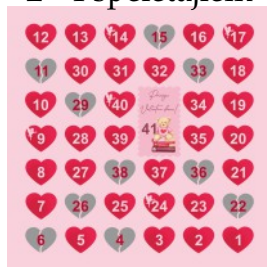
Ja spēlētājs ar metamo kauliņu uzmetis sešus punktus, viņš var turpināt gājienu un atkārtoti mest metamo kauliņu.

Figūrai apstājoties uz kāda no simbolu lauciņiem, jāizpilda gājiena norāde.

 Spēlētājam tiesības atkārtoti mest metamo kauliņu.

 Spēlētājam figūra jāpavirza divas sirsniņas atpakaļ.

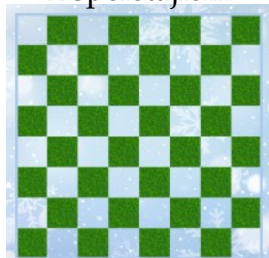
Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais nokļūst līdz lauciņam Nr. 41, pārējie turpina spēli, lai noteiktu turpmākās vietas.



MARTS

PAVASARA DAMBRETE

2 spēlētājiem



Spēles mērķis - izcīnīt uzvaru, sitot visus pretinieka kauliņus vai iesprostojot atlikušos.

Katram dalībniekam spēles sākumā ir 12 vienas krāsas kauliņi. Tos novieto uz pirmo triju horizontālo rindu zaļajiem lauciņiem katrā pusē. Dambretes kauliņi dalās vienkāršos kauliņos un Dāmās. Sākuma stāvoklī visi ir vienkāršie kauliņi. Kauliņš iet uz priekšu pa diagonāli uz blakus esošo brīvo lauciņu. Ja spēles gaitā kauliņš sasniedz vienu no pretējās puses pēdējās – astotās horizontāles lauciņiem, tad tas pārvēršas Dāmā, iegūstot jaunas tiesības. Katrai pusei vienlaikus drīkst būt vairākas Dāmas. Dāmai ir tiesības pārvietoties pa diagonāli vairākus lauciņus jebkurā virzienā, bet apstāties, tāpat kā vienkāršie kauliņi, tā drīkst tikai uz lauciņa, uz kura neatrodas neviens cits kauliņš, pārlēkt pāri savam kauliņam tā nedrīkst. Lai atšķirtu Dāmu no Kauliņa, Dāmu apzīmē ar dubultotiem kauliņiem, uzliekot vienu uz otra. Izdarot gājienu, kauliņam obligāti jāsit pretinieka kauliņš, ja tas atrodas uz blakus (pa diagonāli) lauciņa un lauciņš aiz pretinieka ir brīvs. Šajā gadījumā kauliņš, kurš izdara sitienu, nostājas uz brīvā lauciņa (pārlecot pār pretinieka kauliņam), bet pretinieka kauliņu noņem. Kauliņš sit uz priekšu vai atpakaļ. Ar vienu paņēmieni kauliņam jānosit tik daudz pretinieka Kauliņu, cik to atrodas sitēja ceļā. Ar vienu paņēmieni vairāku pretinieka Kauliņu sišanu vērtē kā vienu gājienu. Sitot nedrīkst ar kauliņu pārlēkt vairāk kā vienu reizi pār vienu un to pašu kauliņu.

Dāmai jāsit pretinieka kauliņš neatkarīgi no attāluma līdz tam, ja tikai kauliņš ar Dāmu atrodas uz vienas diagonāles un ja aiz kauliņa ir brīvs lauciņš. Ja aiz pretinieka kauliņa ir vairāki brīvi lauciņi no vietas, tad Dāma pēc sitiena var apstāties uz jebkura no brīvajiem lauciņiem. Ja, izdarot sitienu ar Dāmu, uz kādas no krustojošām diagonālēm vēl atrodas pretinieka kauliņi, aiz kuriem ir brīvi lauciņi, tad Dāmai ir jāturpina šo kauliņu sišana neatkarīgi no tā, cik šo kauliņu ir.

Ja ir iespējami vairāki sitieni veidi, sitējam ir tiesības izvēlēties jebkuras krustojošās diagonāles. Ja vienkāršais kauliņš, sitot pretinieka kauliņu, sasniedz, no savas puses skaitot, pēdējo – astoto horizontālo rindu un ja tam ir iespēja turpināt sišanu, tad obligāti ar to pašu gājienu sišana jāturpina, bet jau ar Dāmas tiesībām.

Par uzvarētāju tiek atzīts tas dalībnieks, kurš pirmais panāk tādu stāvokli, kurā pretiniekam nav gājienu: vai nu visi tā kauliņi ir nosisti, vai palikušie iesprostoti. Ja uzvara abām pusēm nav iespējama, partija beidzas neizšķirti.

APRĪLIS

LIELDIENU RIČU - RAČU

2 - 4 spēlētājiem



Spēles mērķis - pārvietot visas četras figūras pa ārējo celiņu un novietot tās savas krāsas iekšējā celiņā.

Lai sāktu spēli, spēlētāji izvēlas spēļu figūras un novieto tās uz attiecīgās krāsas sākuma olām.

Pirmais metamo kauliņu met jaunākais spēlētājs. Spēli var sākt un figūru izlikt uz savas krāsas ārējā celiņa olas tikai tad, ja uz kauliņa uzmet 1 vai 6.

Uz spēles laukuma vienlaicīgi drīkst atrasties visas četras spēlētāja figūras. Ja spēlētājs spēles gaitā uzmet 1 vai 6, viņam ir tiesības izvēlēties iet pa spēles ceļu uz priekšu vai izlikt kādu no uz sākuma olām esošajiem kauliņiem, kā arī mest vēlreiz, lai dotos tālāk pa spēles laukumu.

Ja kārtējā gājienā figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to ņem un izsisto figūru pārvieto uz sākuma olām.

Uz viena lauciņa var atrasties vienlaicīgi vairākas vienas krāsas figūras, kas veido barjeru pretinieka figūrām.

Kad spēlētāja figūra ir apgājusi ārējo apli un nonākusi uz savas krāsas olu groziņiem, figūras jāsakārto rindā. Ja uzņemtais punktu skaits ir lielāks par atlikušajiem lauciņiem, spēles figūra jāpārvieto uz priekšu par tik lauciņiem cik brīvi un pārējos punktus jānoskaita atpakaļ.

Spēlētājs, kurš pirmais savas figūras novietojis grozos ir uzvarētājs.

MAIJS

DĀRZA DARBI

2 - 4 spēlētājiem



Spēles mērķis - pārvietojot figūras pa ārējo taciņu un sakrāt visus dārza darbiem nepieciešamos rīkus.

Spēlētāji izvēlas septiņas vienas krāsas spēļu figūras, sākotnēji tās netiek ievirzītas spēlē.

Pirmais metamo kauliņu met jaunākais spēlētājs. Spēļu figūru drīkst uzlikt uz savas krāsas sākuma trijstūra, tad ja uz metamā kauliņa ir uzņemts 1 vai 6, pēc tam metot kauliņu vēlreiz un virzoties uz priekšu par tik punktiem, cik uzņemti uz metamā kauliņa. Spēlētājs drīkst izvēlēties kauliņu gaitas virzienu (visi spēlētāja kauliņi iet vienā virzienā). Lai uz laukuma novietotu katru nākamo figūru, spēlētājam nepieciešams uzņemst 1 vai 6. Uzņemot attiecīgo punktu skaitu, spēlētājs drīkst izvēlēties ievirzīt jaunu figūru spēlē vai iet uz priekšu ar citu figūru. Ja spēlētājam uz spēles ceļa nav nevienas figūras, (ir tikai rokās vai uz ziedlapiņām), lai ievirzītu jaunu spēlē, viņš drīkst metamo kauliņu mest trīs reizes.

Uz spēles laukuma vienlaicīgi drīkst atrasties visi septiņi spēles kauliņi. Spēlētājs, kurš ar figūru ir uzkāpis uz savas krāsas darbarīka to novieto pa vidu uz attiecīgās ziedlapiņas, kas apzīmē iegūto rīku.

Ja spēlētājs nonāk uz taciņas trijstūra (neskaitot kauliņa ievirzīšanu spēlē), tam jārīkojas atbilstoši norādei.



Spēlētājs izvēlas trūkstošo darbarīku un novieto kauliņu uz ziedlapiņas.



Spēlētājam viens no iegūtajiem darbarīkiem jānoņem no laukuma.

Spēlētājs, kurš pirmais visas savas figūras novietojis uz ziedlapiņām laukuma vidū, ir uzvarētājs.

JŪNIJS

SAULGRIEŽU SVĒTKU APLIS

2 - 4 spēlētājiem



Spēles mērķis - pārvietojot figūras pa saules zīmes laukumu nonākt vidū uz savas krāsas kvadrāta.

Katrs spēlētājs izvēlas divas vienas krāsas spēļu figūras un novieto tās uz attiecīgās krāsas kvadrātiem.

Pirmais metamo kauliņu met jaunākais spēlētājs. Gājienu var sākt tikai tad, ja uzmet 1 vai 6. Tālāk spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienā pārvieto savu figūru pulksteņa rādītāja virzienā par tik lauciņiem, cik punkti uzmeti.

Ja kārtējā gājienā figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to sit un izsisto figūru pārvieto uz sākuma kvadrātu. Lai nonāktu uz saules zīmes iekšējā apla, spēlētājam nepieciešams uzkāpt uz savas krāsas kvadrāta.

Ja spēlētājs nonāk uz kāda no simbolu lauciņiem, tam jārikojas atbilstoši norādei.



Spēlētājs izdara vēl vienu gājienu.



Spēlētājs izlaiž nākamo gājienu.



Uzkāpjot uz savas krāsas attiecīgā laukuma, spēlētājs savu kauliņu pārvieto uz tāda paša iekšējā apla kvadrāta.



Uzkāpjot uz savas krāsas attiecīgā laukuma, spēlētājs savu figūru novieto centrā.

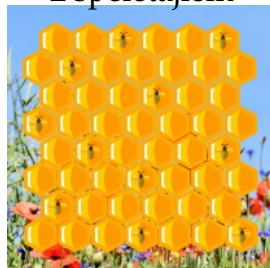
Ja uz metamā kauliņa skaits uzmetts lielāks, jāturpina skaitīt un jāvirza pa iekšējo apli uz priekšu.

Spēlētājs, kurš pirmais abas savas figūras novietojis centrā, ir uzvarētājs.

JŪLIJS

VASARAS MEDUS

2 spēlētājiem



Spēles mērķis - vienā rindā vai pa diagonāli novietot savas krāsas piecus spēles kauliņus.

Lai sāktu spēli, katrs paņem vienas krāsas 15 spēļu figūras.

Spēli sāk jaunākais spēlētājs, novietojot vienu no saviem kauliņiem uz izvēlētas šūnas.

Pretinieka uzdevums bloķēt un apturēt rindas veidošanos, kā arī veidot savu piecu kauliņu rindu.

Lai bloķētu pretinieka uzvaru, spēlētājs savā gājienā var novietot kauliņu uz šūnas, kur atrodas bite, tādā veidā no laukuma noņemot vienu pretinieka kauliņu, kurš saskaras ar bites šūnas laukumu.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais izvietojis vienas krāsas četrus kauliņus rindā vai pa diagonāli.

AUGUSTS

SEŠI RINDĀ

Spēles mērķis - būt pirmajam, kurš novieto sešas spēļu figūras rindā vai pa diagonāli.

Lai to izdarītu jāizpilda norādītais sportiskais vai izaicinājuma uzdevums. Spēles sākumā, katrs paņem vienas krāsas 11 spēļu kauliņus. Pirmais spēli sāk jaunākais spēlētājs.

Izdarot savu gājienu, spēlētājs met divus metamos kauliņus, viena kauliņa punktu skaits norāda uz leju, otrs pa labi, piemēram, 6 un 4 , tad seši uz leju un četri pa labi (vai otrādi). Attiecīgi spēlētājs savu figūru novieto uz gaiši zilā laukuma, pirms tam izdarot 10 pietupienus.

Lai noliktu figūru uz noteiktā laukuma, vispirms jāizpilda atbilstošais uzdevums. Lai noliktu kauliņu uz izaicinājuma lauciņa - spēlētājam jāuzvar uzdevumā spēlētājam pa kreisi, ja uzvar otrs, tas iegūst laukumu.

Ja sportiskais laukums jau aizņemts - jāmet vēlreiz, līdz izdodas uzvest tādu punktu salikumu, kur laukums ir brīvs. Ja tiek uzvests punktu skaits, un kauliņu iespējams novietot uz izaicinājuma lauciņa, kurš ir aizņemts, spēlētāji atkārtoti sacenšas savā starpā, lai noskaidrotu, kura kauliņš tiks novietots uz attiecīgā lauciņa.

Ja laukums ir brīvs, bet spēlētājs to nevēlas izmantot, to var atdot nākamajam spēlētājam un pats mest vēlreiz, attiecīgi nākamais spēlētājs savu gājienu jau ir izdarījis. Ja neviens no spēlētājiem šo lauciņu izmantot nevēlas, gājiens tiek izlaists.

Izaicinājuma uzdevumi



Veiksme - spēlētāji izspēlē akmens, šķēres, papīrs, laukumu iegūst tas spēlētājs, kurš ticis pie trīs uzvarām.



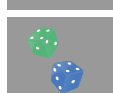
Sacensība - kurš no spēlētājiem pirmais trīs reizes iemetīs metamo kauliņu krūzē.



Sacensība - noteikto laukumu iegūs tas spēlētājs, kurš pirmais uzbūvēs torni no septiņiem spēles kauliņiem.



Veiksme - spēlētāji met metamo kauliņu, laukumu iegūst tas spēlētājs, kurš pirmais sasniegs 20 punktu summu.



Veiksme - spēlētāji met metamo kauliņu, laukumu iegūst tas kuram izdodas uzvest lielāko punktu skaitu.

2 - 3 spēlētājiem

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

SEPTEMBRIS SKOLAS SOMA

2 - 4 spēlētājiem



Spēles mērķis - pārvietojot figūras pa ārējo taciņu un sakrāt visus atbilstošās krāsas skolas piederumus.

Katrs spēlētājs izvēlas 8 vienas krāsas figūras, katrā stūrī uz bāzes laukuma novietojot divus kauliņus.

Pirmais metamo kauliņu met jaunākais spēlētājs. Gājienu izdara, metot metamo kauliņu un izvēlēto savas krāsas figūru pavirzot pulksteņa rādītāja virzienā par tik lauciņiem, cik punkti uzkrituši.

Katrā gājienā spēlētājs izvēlas virzīt to kauliņu, kurš šķiet izdevīgāk.

Uz spēles ceļa vienlaicīgi drīkst atrasties visi spēles kauliņi.

Spēlētājs noteikto skolas priekšmetu ir ieguvis, ja uzkāpis uz savas krāsas matemātiskās darbības un tās rezultāts sakrīt ar rezultāta skaitli, kurš atrodas spēles centrā pie attiecīgās krāsas somas. Ja rezultāts sakrīt, spēlētājs šo kauliņu novieto vidū uz attiecīgā simbola. Ja simbols jau aizņemts, gājienu turpina nākamais spēlētājs.

Ja spēlētājs spēles gaitā uzmet 1 vai 6, viņam ir tiesības mest vēlreiz. Ja kārtējā gājienā figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to sit un izsisto figūru pārvieto uz tuvāko bāzes laukumu stūrī.

Ja spēlētājs virzoties pa spēles ceļu nonāk uz bāzes laukuma, tam jārikojas atbilstoši norādei.



Spēlētājs izvēlas trūkstošo skolas piederumu un novieto kauliņu uz atbilstošā laukuma.



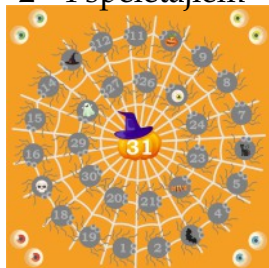
Spēlētājam viens no iegūtajiem priekšmetiem jānoņem no laukuma. Un sava figūra jānovieto uz izvēlēta bāzes laukuma.

Spēlētājs, kurš pirmais visas savas figūras novietojis laukuma vidū, ir uzvarētājs.

OKTOBRIS

HALOVĪNA ZIRNEKĻU TĪKLS

2 - 4 spēlētājiem



Spēles mērķis - pārvietojot figūras pa zirnekļu ceļu, lai nonāktu līdz svētku ķirbim.

Spēlētāji izvēlas divas vienas krāsas kauliņus un novieto tos uz atbilstošās krāsas sākuma laukumiem.

Pirmais sāk spēlētājs, kuram izdevies uzvest vislielāko punktu skaitu.

Lai sāktu spēli un nostātos uz lauciņa  spēlētājam ar metamo kauliņu jāuzmet 1 vai 6, pēc tam metot kauliņu vēlreiz un virzoties uz priekšu par tik punktiem, cik uzmeti. Lai figūru ievirzītu spēlē gājienam ir tīs mēģinājumi, arī tad, ja spēlētājam viens kauliņš jau nonācis līdz svētku ķirbim, bet otrs atrodas uz sākuma lauciņa. Tālāk spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienu pārvieto savu figūru uz priekšu par tik lauciņiem, cik uzmeti punkti. Ja spēlētājs spēles gaitā uzmet 1 vai 6 viņam ir iespēja izvēlēties iet uz priekšu vai ievirzīt spēlē otru kauliņu, kā arī pēc gājiena izdarīšanas mest vēlreiz. Uz spēles laukuma vienlaicīgi drīkst atrasties abi spēles kauliņi. Ja kārtējā gājienu figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to sit un izsisto figūru pārvieto uz sākuma laukumiem. Spēlētāja abi kauliņi drīkst atrasties uz viena lauciņa, tā veidojot barjeru, lai pretinieks šos kauliņus nevar nokaut. Figūrai apstājoties uz kāda no simbolu lauciņiem, jāizpilda gājiena norāde.



Spēlētājs drīkst mest vēlreiz.



Nākamajā gājienu spēlētājs met divreiz un iet tik zirneklišus uz priekšu, cik sanāk punktu summa.



Spēlētājs izlaiž nākamo gājienu.



Ja spēlētājs nav pirmais, tad noliek savu kauliņu vienu lauciņu priekšā, tam kurš ir.



Spēlētājam sava figūra jāpavirza trīs zirneklišus atpakaļ.



Spēlētājs savu figūru pavirza piecus zirneklišus uz priekšu.



Spēlētājam ar noteikto figūru jāatgriežas uz lauciņa Nr.1.



Spēlētājs nākamajā gājienu uzņemto punktu skaitu iet atpakaļ.

Spēlētājs, kurš pirmais abas figūras novietojis laukuma vidū uz svētku ķirbja, ir uzvarējis.

NOVEMBRIS

VALSTS SVĒTKI - APCEĻO LATVIJU

Spēles mērķis - pirmajam apceļot Latviju, izmantojot valsts kontūras lauciņus un republikas pilsētu ceļojumu.

Lai sāktu spēli, katrs spēlētājs izvēlas savu spēles kauliņu, gājienu izdarīšanai tiek izmantots viens metamais kauliņš.

Pirmais sāk spēlētājs, kuram izdevies uzvest lielāko punktu skaitu.

Lai sāktu spēli un nostātos uz lauciņa **1** spēlētājam ar metamo kauliņu jāuzmet 1 vai 6, pēc tam metot kauliņu vēlreiz un virzoties uz priekšu par tik punktiem, cik uzvesti uz metamā kauliņa. Tālāk spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienā pārvieto savu figūru uz priekšu par tik lauciņiem, cik punkti uzvesti.

Figūrai apstājoties uz lauciņa, kura cipars iekrāsots zelta krāsā jāpavirzās trīs soļus uz priekšu, savukārt uzkāpjot uz lauciņa, kura tas apzīmēts ar melnu krāsu, jāpaiet trīs soļi atpakaļ.

Kad spēlētājs ar savu kauliņu ir apgājis Latvijas kontūru un nonācis uz lauciņa **30**, tas var sākt apceļot pilsētas.

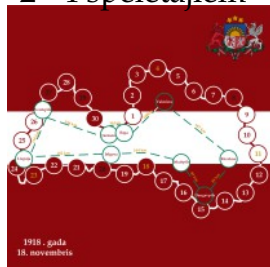
Ja kārtējā gājienā figūra nonāk uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tad to sit un izsisto figūru pārvieto uz lauciņu **1** vai apceļojot pilsētas uz Rīgas lauciņa.

Lai no lauciņa **30** nonāktu uz Rīgas lauciņu un turpinātu virzīties tālāk, pa pilsētu lauciņiem, spēlētājam savā gājienā ir jāuzmet cipars 1 vai 6, pilsētu ceļojuma laikā vienam gājienam ir trīs mēģinājumi.

Spēlētājam, kurš pirmais atgriezies uz Rīgas lauciņa un varētu savu figūru noņemt no spēles laukuma, katrā gājienā ir viens mēģinājums, lai uz kauliņa uzvestu 1 vai 6.

Tas, kuram pirmajam izdodas savu spēles kauliņu noņemt no laukuma ir uzvarētājs, pārējie turpina spēli, lai noteiktu turpmākās vietas.

2 - 4 spēlētājiem



DECEMBRIS

ZIEMASSVĒTKU CEĻŠ

Spēles mērķis - pirmajam nokļūt līdz pēdējam spēles lauciņam «Priecīgus Ziemassvētkus un Laimīgu Jauno gadu!».

Pirmais spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēli sāk no pirmā lauciņa, uzmetot 1 vai 6. Spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienā pārvieto savu figūru uz priekšu par tik lauciņiem, cik rāda metamais kauliņš. Ja spēlētājs uzmet 6, tad viņam ir tiesības uz vēl vienu gājienu.

Figūrai apstājoties uz kāda no simbolu lauciņiem, jāizpilda tā gājiena norāde, attiecīgi uz augšu vai leju.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais nokļūst līdz novēlējuma lauciņam.

Pārējie turpina spēli, lai noteiktu turpmākās vietas.

Ja pēdējā līnijā uzņemto punktu skaits ir lielāks par vajadzīgo, lai nonāktu uz pēdējā lauciņa, tad atlikušie punkti jānoskaita atpakaļ un jāmēģina vēlreiz.

2 - 4 spēlētājiem

