



# Novuss

## Komplektā ietilps:

Spēles galds, divas kijas, kauliņu komplekts (32+2).

## Spēles ideja:

Uzveikt pretinieku pirmajam iesitot kabatās visus savus spēles kauliņus.

Spēle iespējama divatā (vienspēle) vai četratā (dubultspēle).

## Sākuma stāvoklis.

☒ Spēlētāji sakārto kauliņus uz galda noliekot tos cieši blakus citu citam pie pašas apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē. Pēc tam nostājas galda pretējā pusē un spēlētājs, kuram ir pirmā sitienu tiesības, novietojis ripu savas puses apmales zonā, sitot ar kiju pa to, izdara sitienu pa kauliņiem.

## Speciālie termini

☒ Tumšais laukums - josla gar apmali spēlētāja pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē.

☒ Tumšais kauliņš - kauliņš, kurš atrodas šī spēlētāja tumšajā laukumā un tā caurumā nav redzama tumšā laukuma norobežojošā līnija.

☒ Gaišais kauliņš - spēlētāja kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav tumšajā laukumā.

☒ Sitiens pareizs - ja ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;  
ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu kauliņu;  
ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu kauliņu, kurš atrodas vidusapli;  
jebkurš savādāks sitiens uzskatāms par sodāmu.

## Spēle

☒ Pirms sitienu spēlētājs noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, kuru norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas.

☒ Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā.

☒ Kad ripa nolikta uz galda, bet sitiens vēl nav izdarīts, spēlētājam ir tiesības ar roku mainīt ripas stāvokli vai arī nolikt to citā vietā.

☒ Mērķējot kija nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri. Ja rodas šaubas par kijas stāvokli, tad arī ar roku nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri.

☒ Spēlētāja atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart galda virsmu, bet tikai tā apmali.

☒ Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Aizliegts izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu.

☒ 13.7 Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. Izdarot sitienu pa kauliņiem, ripa atpakaļgājienā nedrīkst pārslidēt savas puses apmales zonas līniju, t. i., kad ripas caurumā vairs nav redzama zonas līnija, izņemot gadījumus, ja spēlētājam ir kāds tumšais kauliņš.

☒ Pēc sekmīga sitienu, kad maisiņā iekritis viens vai vairāki savi kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, spēlētājs turpina sitienu sēriju.



☒ Ja sitiena rezultātā ripa vai kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai kauliņa caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, kauliņu novieto uz krusta līnijas, vidū starp kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu kauliņš pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki kauliņi, tad kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš.

### Tiešie un atsitiena sitienu.

☒ Spēlētājs ar tiešu sitienu drīkst sist **visus savus gaišos** kauliņus, un ripai skarot kādu no tiem, pēc tam tā var skart jebkuru savu vai pretinieka kauliņu.

☒ Spēlētājs ar atsitiena sitienu drīkst sist visus savus kauliņus.

☒ Tumšos kauliņus nedrīkst sist ar tiešu sitienu, tos drīkst izsist vienīgi:

ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo apmali;

ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;

ar savu gaišo kauliņu;

ar vairāku kauliņu palīdzību, ripai vispirms skarot savu gaišo kauliņu;

ar atsitieniem pret sānu apmali, ja kauliņš ir centra aplī.

☒ Spēlētāju nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem kauliņiem, ja viņam nav gaišo kauliņu.

☒ Ja spēlētājs izsit pretinieka tumšo kauliņu, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.

☒ Vienspēlēs aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo kauliņu atliek iepriekšējā stāvoklī, neaizskarot pārējos izkustinātos kauliņus, bet spēlētāju soda.

### Soda kauliņš

☒ Spēlētājs zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu šādos gadījumos:  
pēc sodāma sitiena;

ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skar pretinieka kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka kauliņu;

ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir tieši sitami kauliņi, vispirms skar pretinieka kauliņu;

ja ripa iekrīt maisiņā;

ja ripa pārlec pāri galda apmalei;

☒ Soda kauliņu uzliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretspēlētāja pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, kauliņu noliek pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos kauliņus. Ja kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, soda kauliņu uzliek tajā pusē, kur mazāk sodāmā spēlētāja kauliņu, bet, ja abās pusēs šo kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais kauliņu skaits. Ja arī šis skaits ir vienāds, tad tajā pusē, no kuras izdarīts sitiens. Ja jāizliek uzreiz divi vai vairāki soda kauliņi, tad pirmo novieto uz apmales zonas viduslīnijas, bet pārējos, kā minēts iepriekš.

☒ Ja spēlētājam uz galda ir visi astoņi kauliņi, soda kauliņu neuzliek, bet skaita parādu.

☒ Ja ir vairāki parāda kauliņi, tad tos izliek visus uzreiz. Ja visus parāda kauliņus nevar izlikt, tad izliek, cik ir iespējams, bet neizliktie paliek kā parāds.



### ☒ **Sitienu tiesību zaudējums.**

#### ☒ Spēlētājs zaudē sitienu tiesības:

- ja ar kārtējo sitienu spēlētājs neiedzen maisiņā nevienu savu kauliņu;
- ja spēlētājs kopā ar savu kauliņu iedzen maisiņā kādu no pretinieka kauliņiem;
- ja sitienu rezultātā pāri apmalei pārlec kāds savējais vai pretinieka kauliņš, vai arī tas paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;
- ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek soda kauliņu;

### **Vienspēle.**

#### ☒ Setā uzvar spēlētājs, kurš pirmais sadzen maisiņos visus savus kauliņus

Ja spēlētājs, kuram ir pirmā sitienu tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitienu tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus kauliņus, setu pārspēlē, mainot galda puses un pirmā sitienu tiesības.

☒ Ja spēlētājs ar pareizi izdarītu sitienu kopā ar savu pēdējo kauliņu maisiņā iesit arī pretinieka pēdējo kauliņu, sets tiek anulēts un sākts no jauna. Ja spēlētājs šajā gadījumā izpelnās soda kauliņu, viņam setā piešķir zaudējumu.

### **Dubultspēles.**

☒ Dubultspēlēs katrs spēlētājs cenšas iesist maisiņos ne tikai savus, bet arī partnera kauliņus. Setā uzvar pāris, kurš pirmais to izdara.

☒ Uz dubultspēli attiecas visi vienspēles noteikumi, izņemot, kad spēlētājs ar tiešu sitienu iesit pretinieka kauliņu viņu aizmugures zonā. Dubultspēlē par šādu pārkāpumu izliek tikai soda kauliņu.

### **Spēles rezultāts.**

☒ Uzvar tas kurš pirmais iesitis visus savus kauliņus. Četri rindā ir ātra stratēģijas spēle, kas paredzēta loģikas, uzmanības un telpiskās domāšanas treniņam.

Spēle paredzēta diviem spēlētājiem, katrs izvēlas savas krāsas ripas.

Secīgi pēc kārtas, spēlētāji izdara gājienu, ieslidinot vienu savas krāsas ripu kādā no vertikālajām rindām.

Izdarot gājienu spēlētājs cenšas ne tikai salikt četras savas krāsas ripas vienā rindā, bet arī novērst pretinieka uzmanību un izjaukt viņa plānus.

Rindu iespējams salikt, horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli.

Uzvar tas spēlētājs, kuram pirmajam izdodas sarindot četras savas krāsas ripas.

Vēlam veiksmi!