

Anja Wrede

# KAKIS ĀRĀ - PELES MĀJĀ

Spēle 2 - 5 spēlētājiem no 5 gadu vecuma.



## SPĒLES NOTEIKUMI

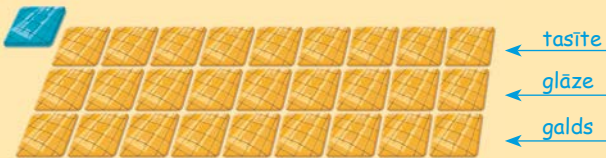
**SPĒLES IDEJA.** Tiklīdz kā kaķis iziet no mājas, pelēm sākas svētki – tās kāpelē pa galdam un slapstās gar glāzēm. Tās izložņā it visu...

**SPĒLES KOMPLEKTS** – 54 kārtis: 27 kārtis ar zilu aizmuguri un 27 kārtis ar dzeltenu aizmuguri, spēles noteikumi.



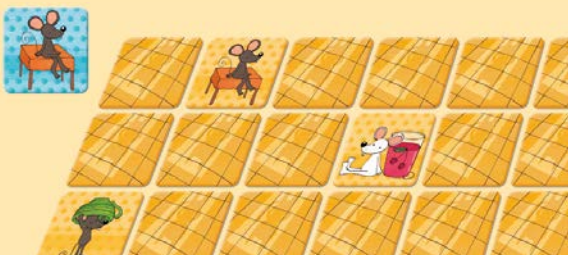
**SPĒLES MĒRĶIS** – minēt un atcerēties. Katrā raundā viens no spēlētājiem ir Stāstītājs. Stāstītājam ir jāapraksta viena kārtis, ko redz tikai viņš, sākumā atklājot peles krāsu, pēc tam priekšmetu un visbeidzot peles atrašanās vietu. Pārējie spēlētāji klausās stāstītājā, un, ja kāds no viņiem uzmin tieši to kārti, kuru stāstītājs apraksta, viņš saņem šo kārti kā savu atlīdzību. Tomēr visu laiku ir jāuzmanās, jo jebkurā brīdī var parādīties kaķis! Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 5 kārtis.

**SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI.** Spēlētāji sajauc kārtis ar zilo aizmuguri un novieto tās kaudzītē ar attēlu uz leju.



Dzeltenās kārtis spēlētāji izkārtot trīs rindās pa 9 kārtim katrā pēc šādiem noteikumiem – vienā rindā tiek novietotas visas kārtis, kurās ir redzama tasīte ar osu, nākamajā rindā kārtis, kurās redzama glāze, bet pēdējā rindā kārtis, kurās redzams galds. Arī šīs kārtis novieto ar attēlu uz leju. Spēlētāji ap laukumu sasēžas tā, lai visi brīvi varētu redzēt novietotās kārtis.

**SPĒLES GAITA.** Spēli uzsāk visvecākais spēlētājs – viņš pirmajā raundā darbojas kā stāstītājs. Viņš paņem virsējo zilo kārti un to aplūko, citiem nerādot. Pēc tam viņš pārējiem spēlētājiem pasaka, kāds dzīvnieks tur ir attēlots. Ja tā ir pele, tad stāstītājs pasaka, kādā krāsā ir šī pele, piemēram, "Pele ir pelēka". Pēc tam visi pārējie spēlētāji pēc kārtas atver pa vienai kārtij. Ja spēlē piedalās tikai divi vai trīs spēlētāji, tad katrs drīkst atvērt divas kārtis.



• Ja kāds no spēlētājiem atver tieši tādu pašu kārti, kāda ir rokās stāstītājam, tad stāstītājs atklāj savu rokās esošo kārti un noliek to atpakaļ spēles kastē. Savukārt spēlētājs, kurš atvēra pareizo dzelteno kārti, patur to sev un novieto sev priekšā, savukārt visas pārējās kārtis atkal pagriež ar attēlu uz leju.

- Ja nevienam no spēlētājiem neizdodas atvērt tādu pašu kārti, kāda ir rokās stāstītājam, tad visas atvērtās kārtis paliek ar attēlu uz augšu un raunds turpinās. Stāstītājs tad pasaka, kāds objekts ir redzams attēlā, piemēram, "Kārti ir redzams galds". Tāpat kā iepriekš katrs spēlētājs tagad atver vēl vienu kārti (vai divas kārtis, ja ir 2 vai 3 spēlētāji). Ja tagad kāds spēlētājs atver pareizo kārti, tad ir jāveic tādas pašas darbības, kā aprakstīts augstāk.
  - Tomēr ja arī šajā reizē neviens spēlētājs nav atvēris īsto kārti, tad stāstītājs pasaka peles atrašanās vietu, piemēram, "Pelēka pele sēž uz galda". Tāpat kā iepriekš spēlētāji atver jaunās kārtis.
- Ja kāds no spēlētājiem atver pareizo kārti, tad ir jāveic tādas pašas darbības, kā aprakstīts iepriekš, bet ja neviens spēlētājs arī šoreiz neatrod tādu pašu kārti, kāda ir rokās stāstītājam, tad stāstītājs šo kārti patur sev.



- Uzmanību! Ja kāds no spēlētājiem atver kārti ar kaķa nevis peles attēlu, visas peles nobīstas. Visiem spēlētājiem, izņemot stāstītāju, tagad ir jāapskrien apkārt galdam un jāpaspēžas atpakaļ savā iepriekšējā vietā. Stāstītājs tad savu kārti ar zilo aizmuguri patur sev un novieto sev priekšā.



- Ja uz Stāstītāja atvērtās zilās kārtis ir redzams kaķis, tad viņš uzreiz pasaka, kas tieši ir redzams bildē, piemēram, "Uzmanību! Tas ir kaķis uz galda!". Visi spēlētāji pēc kārtas tagad atver pa vienai kārtij. Tāpat kā iepriekš – ja kāds no spēlētājiem atver kārti ar tieši tādu pašu attēlu, tad viņš to patur sev un attiecīgā zilā kārtis tiek ielikta atpakaļ kastē, savukārt ja neviens spēlētājs tādu kārti neatver, tad zilo kārti sev patur stāstītājs. Visas atvērtās dzeltenās kārtis atkal pagriež ar attēlu uz leju un par stāstītāju kļūst nākamais spēlētājs pulkstenrādītāja virzienā.

**SPĒLES BEIGAS.** Spēle beidzas, tiklīdz kāds no spēlētājiem ir iegūvis 5 kārtis – viņš kļūst par spēles uzvarētāju.

## VARIANTI

Ja spēli vēlaties padarīt vienkāršāku, tad var:

izņemt ārā kārtis ar kaķa attēlu;

spēlēt tikai ar kārtīm, kurā redzam galds un glāzes.

Ja spēli vēlaties padarīt sarežģītāku, tad spēlētājs, atverot pareizo kārti, dzelteno kārti atstāj uz galda ar attēlu uz leju, bet sev paņem attiecīgo zilo kārti.

## BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Izplatītājs: Brain Games SIA,  
Atlasa iela 10, Rīga, LV-1026, Latvija.  
Tālrunis: (+371) 67334034,  
info@brain-games.com,  
www.brain-games.com

LOGIS™

© 2008 «Savas takas» ir ko  
Dizīdžiji 4, LT-01128 Vilnius, Lituānija

