



2 līdz 6 spēlētājiem no 7 gadu vecuma, spēles laiks: 20 minūtes

SPĒLES KOMPLEKTS

108 kārtis un spēles noteikumi.

Kārtis ir šādas:

- 9 džokeri (3 kārtis katrā no 3 krāsām) (1.a attēls);
- 3 aizlieguma kārtis (1.b attēls);
- 36 zaļas kārtis (12 kārtis katram no 3 simboliem) (1.c attēls);
- 30 dzeltenas kārtis (10 kārtis katram no 3 simboliem) (1.d attēls);
- 30 sarkanas kārtis (10 kārtis katram no 3 simboliem) (1.e attēls).

SPĒLES MĒRĶIS

Savā gājienā spēlētājs izspēlē kārti, ņemot vērā simbolu un krāsu secību. Ir jāizspēlē augstāka kārts par pēdējo, bet, ja tas nav iespējams, tad spēlētājam ir jāceļ augšā jauna kārts. Dažas no kārtīm maina spēles ritējumu un padara to spraigāku. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais tiek vajā no visām savām kārtīm.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Sajauciet visas kārtis un katram spēlētājam izdaliet septiņas. Pārējās kārtis nolieciet galda vidū ar attēlu uz leju – krājumu kaudzītē. Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs, bet pēc tam gājieni tiek veikti pulksteņrādītāja virzienā (izņemot gadījumus, ja kārtis maina spēles virzienu).

Padoms: kārtis rokās ērtāk ir sakārtot pēc simboliem nevis pēc krāsām.

SPĒLES GAITA

Pirmais spēlētājs galda vidū ar attēlu uz augšu izspēlē jebkuru no savām kārtīm. Nākamajam spēlētājam šai kārtij pa virsu ir jāizspēlē augstāka kārts (skatīt „Kāršu rangs”). Ja spēlētājs nevar izspēlēt augstāku kārti, tad viņš tā vietā paceļ sev jaunu kārti no krājumu kaudzītes. Ja šī kārts ir izspēlējama, tad spēlētājs to drīkst izspēlēt.

Spēlētājam kārti izspēlēt nav obligāti. Pat tad, ja spēlētājam rokās ir izspēlējama kārts, viņš var izvēlēties to neizspēlēt, tiesa, tādā gadījumā viņam ir obligāti jāceļ kārts no krājumu kaudzītes.

Ja spēlētājs, izspēlējot kārti, to izdara kļūdaini (izspēlē nederīgu kārti), viņam par sodu uzreiz ir jāpaceļ 3 kārtis no krājumu kaudzītes, kā arī jāizlaiž šis gājiens.

KĀRŠU RANGS

Viena kārts ir augstāka par citu, ja:

- tai ir tāds pats simbols kā iepriekšējai kārtij, bet ar augstāku krāsu un (vai);
- tai ir augstāks simbols, neatkarīgi no krāsas un (vai);
- tā ir jebkuras krāsas džokers.

Krāsu rangs (2. attēls)

Krāsas spēks ir parādīts ar simbolu skaitu tās stūrī (1 zaļai kārtij, 2 dzeltenai un 3 sarkanai).

- Zaļa krāsa ir zemāka par sarkanu un dzeltenu.
- Dzeltena ir augstāka par zaļu, bet zemāka par sarkanu.
- Sarkanā ir augstāka par dzeltenu un zaļu.

Piemērs (4. attēls):

Pēdējā izspēlētā kārts ir zaļš akmens. Nākamais spēlētājs līdž ar to drīkst izspēlēt:

- dzeltenu vai sarkanu akmeni (tas pats simbols, bet ar augstāku krāsu),
- jebkuras krāsas papīru (augstāks simbols),
- jebkuru džokeru.

Simbolu rangs (3. attēls)

- Papīrs ir augstāks par akmeni.
- Akmens ir augstāks par šķērēm.
- Šķēres ir augstākas par papīru.

Džokers



Džokeru drīkst izspēlēt uz jebkuras kārts. Spēlētājs, kurš to izspēlē, izvēlas, kādu simbolu tas attēlo priekš nākamā spēlētāja (krāsa, protams, paliek džokera krāsa).

Piemērs (5. attēls):

Pēdējā izspēlētā kārts ir zaļš akmens. Silvija izspēlē dzeltenu džokeru un pasaka „papīrs”, kas nozīmē, ka nākamajam spēlētājam ir jāizspēlē augstāka kārts par dzeltenu papīru (piemēram, zaļas šķēres).

Aizlieguma kārts



Šo kārti nav iespējams izspēlēt! No tās var tikt vajā tikai tad, kad tiek izspēlēta kāda īpašā kārts.

Īpašās (trakās) kārtis

Uz dažām kārtīm ir kāds īpašais simbols. Šie simboli ietekmē spēles gaitu.



Spēlēt vēleiz vai mainīt virzienu

Spēlētājs drīkst vai nu izspēlēt vēl vienu kārti vai arī mainīt spēles virzienu. Ja viņš izvēlas spēlēt vēleiz, bet viņam tomēr nav kārts, ko izspēlēt, tad viņam ir jāceļ kārts no krājumu kaudzītes.



Būt ātrākajam

Mērķis ir būt ātrākajam spēlētājam, kurš uz šīs kārts izspēlē derīgu kārti. Spēle pēc tam turpinās ar to spēlētāju, kurš bija visātrākais, un viņa izspēlēto kārti. Ja neviens spēlētājs kārti nevar izspēlēt, spēle turpinās kā parasti.

Svarīgi: spēlētājs, kurš pats izspēlēja ātruma kārti, šajā ātruma sacensībā piedalīties nedrīkst.



Pacelt 3 kārtis

Nākamajam spēlētājam ir jāpaceļ 3 kārtis un jāizlaiž gājiens, izņemot tad, ja viņš var izspēlēt džokeru vai kādu citu kārti ar tādu pašu īpašo simbolu.

- Ja viņš izspēlē džokeru, tad tas atceļ „+3” simbolu un spēle turpinās kā parasti.
- Ja viņš izspēlē citu kārti ar „+3” īpašo simbolu, tad nākamais spēlētājs paceļ $3+3=6$ kārtis. Protams, ja viņš izspēlē džokeru, tad tas atceļ šo simbolu, bet ja viņš izspēlē citu kārti ar „+3” simbolu, tad nākamajam spēlētājam ir jāceļ 9 kārtis utt.



Iedot kārti

Spēlētājs, kurš izspēlē kārti ar šo īpašo simbolu, izvēlas kādu kārti no savām rokām un iedod to citam spēlētājam pēc savas izvēles. Šim spēlētājam, saņemot kārti, ir jāpasaka „paldies”, citādi viņam par sodu jāpaceļ vēl 3 kārtis no krājumu kaudzītes.



Samainīt kārtis

Spēlētājs visas savas kārtis samaina ar kāda cita spēlētāja visām kārtīm.

SPĒLES BEIGAS

Spēlētājs, kurš pirmais izspēlē visas savas kārtis, kļūst par uzvarētāju.

Spēli ir iespējams spēlēt vairākas reizes, skaitot punktus. Tādā gadījumā vienas partijas uzvarētājs saņem nulle punktu un kļūst par nākamās partijas pirmo spēlētāju. Pārējie spēlētāji punktus saņem atkarībā no tā, kādas kārtis viņiem palika neizspēlētas rokās:

- katra zaļā kārta – 10 punkti;
- katra dzeltenā kārta – 20 punkti;
- katra sarkanā kārta – 30 punkti;
- katrs džokers vai aizlieguma kārta – 50 punkti.

Uzvarētājs ir spēlētājs, kuram pēc, piemēram, 5 partijām ir vismazāk punktu.

VARIANTI JAUNĀKIEM SPĒLĒTĀJIEM

1. Spēlējiet bez īpašajām un aizlieguma kārtīm, kā arī neņemiet vērā krāsu. Viena kārta ir augstāka par citu tikai atkarībā no simbola, citas īpašības ignorējot.
2. Kad šis variants ir saprasts, pievienojiet spēlei arī īpašās kārtis.
3. Pēc tam šim variantam pievienojiet arī krāsu rangus.