



Skaiti ar lācēniem

SPĒLĒTĀJI:

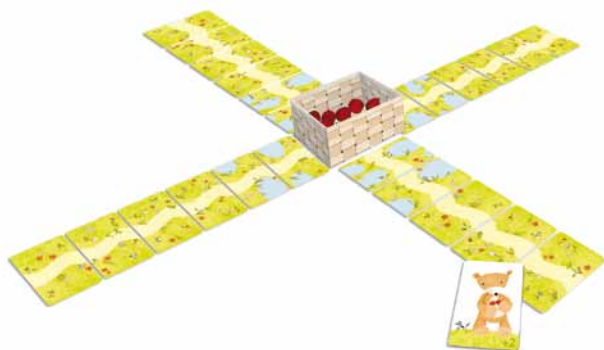
Visvairāk prieka gūsiet, ja spēlēsiet četratā. Taču ir iespējams spēlēt arī vienam pašam, divatā vai trijotā.

SPĒLES MĒRĶIS:

Spēlētājiem jāpalīdz lācēniem salasīt pēc iespējas vairāk meža zemeniņu. Spēle uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās uz aukliņas savērsts visvairāk zemeniņu.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI:

Novieto groziņu ar 28 meža zemenītēm galda vidū. Katrs spēlētājs pie kādas no groziņa malām izveido taciņu – sānu pie sāna novieto 6 kārtis, kā redzams attēlā. Kārtis ir jānovieto ar pļavas attēlu uz augšu (un lācēna attēlu uz leju). Vistuvāk groziņam jānovieto **2 kārtis ar taciņu un diķi** un pēc tam **4 kārtis tikai ar taciņu**. Katrs spēlētājs saņem vienu aukliņu un iesien tās galā mezglu, lai zemenītes neaizmuktu.



SPĒLES GAITA:

Sākot ar jaunāko spēlētāju, spēlētāji pēc kārtas veic gājienus pulkstenrādītāju virzienā. Savā gājiņā spēlētājs paņem no savas taciņas gala pirmo kārti (vistālāk no groziņa), apgriež to ar lācēna attēlu uz augšu un noliek sev priekšā. Uz katras kārtis attēlots lācēns, kas tur rokā zināmu skaitu zemeniņu. Zemeniņu skaits ir arī uzrakstīts kārts apakšējā labajā stūrī (skat. attēlu). Spēlētājs paņem no groziņa tik zemeniņu, cik attēlots uz viņa kārts:

1. Ja kārti attēlotais lācēns tur ķepās **vienu** meža zemenīti, uz kārts ir rakstīts **+1**. Spēlētājs paņem no groziņa **vienu** meža zemenīti un uzver to uz savas aukliņas.
2. Ja kārti attēlotais lācēns tur ķepās **divas** meža zemenītes, uz kārts ir rakstīts **+2**. Spēlētājs paņem no groziņa **divas** meža zemenītes un uzver tās uz savas aukliņas.
3. Ja kārti attēlotais lācēns tur ķepās **trīs** meža zemenītes, uz kārts ir rakstīts **+3**. Spēlētājs paņem no groziņa **trīs** meža zemenītes un uzver tās uz savas aukliņas.
4. Ja kārti attēlotais lācēns tur ķepās **četras** meža zemenītes, uz kārts ir rakstīts **+4**. Spēlētājs paņem no groziņa **četras** meža zemenītes un uzver tās uz savas aukliņas.
5. Ja kārti attēlotais lācēns tur ķepās **piecas** meža zemenītes, uz kārts ir rakstīts **+5**. Spēlētājs paņem no groziņa **piecas** meža zemenītes un uzver tās uz savas aukliņas.



NU SĀKAS JAUTRĪBA!

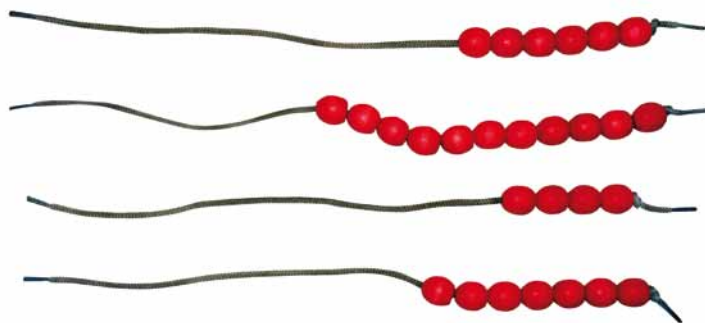
1. Ja kārti attēlotais lācēns ir nostājies sāniski – pagriezies pa labi vai pa kreisi – spēlētājam ir jāpaņem no savas aukliņas tik zemeniņu, cik ir lācēna izstieptajā ķepā, un jāiedod tam spēlētājam, kurš sēž tajā virzienā, kurā ir pagriezies lācēns. Atdotāmo zemeniņu skaits ir arī uzrakstīts uz kārts: ja lācēna izstieptajā ķepā ir **viens** zemenīte, tad uz kārts attiecīgi ir rakstīts **-1**. Savukārt ja uz kārts attēlotas **divas, trīs** vai **četras** meža zemenītes, tad uz kārts ir rakstīts atbilstoši **-2, -3** vai **-4**.
2. Ja spēlētājam jāatdod vairāk zemeniņu nekā ir palicis uz viņa aukliņas, viņš atdod, cik viņam ir, un izstājas no spēles.
3. Ja kārti attēlotajam lācēnam ķepā **nav nevienas** zemenītes, viņš tās visas ir apēdis! Tādā gadījumā spēlētājs ne saņem, ne viņam ir jāatdod kāda zemenīte. Uz šīs kārts apakšējā labā stūrī ir rakstīts **0**.

Par meža zemeniņu došanu visi spēlētāji priecājas kopā ar lācēnu, jo tas ir dāvināšanas prieks!



VARIANTI:

Pirms uzsākt spēli, spēlētāji var nolemt, kā notiks dališanās ar zemenītēm. Var sekot norādījumiem uz kārts, var katru reizi brīvi izvēlēties, kam dot (neņemot vērā, uz kuru pusi pagriezies lācēns), vai vienkārši atlikt zemenītes atpakaļ groziņā.



SPĒLES BEIGAS:

Spēle ir galā, kad visas taciņas kārtis ir pagrieztas ar lācēna attēlu uz augšu. Uzvar spēlētājs, uz kura aukliņas savērsts visvairāk meža zemeniņu. Sāciet skaitīt!

IETEIKUMS:

Ja spēlētāji vēl neprot skaitīt, nolieciet aukliņas vienu pie otras, lai tādējādi novērtētu, kuram savērsts visvairāk meža zemeniņu.



Autors: Laima Kikutienē
Ilustrācijas: Silva Jankauskaitē
 Brain Games SIA
 Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
 T.: (+371) 67334034
 info@brain-games.com
 www.brain-games.com



„SAVAS TAKAS” ir ko
 Didžioji g. 4,
 LT-01128 Vilnius
 info@logis.lt
 www.logis.lt

© 2009 Brain Games
 © 2009 „SAVAS TAKAS” ir ko