

## Spēles komplekts



88 kārtis: 4 lokomotīves, 84 vagoni.

## Spēles ideja un mērķis

Katram spēlētājam priekšā atrodas vilciens, kas sastāv no lokomotīves un septiņiem vagoniem, kas sakārtoti dilstošā secībā. Savā gājiņā spēlētājs var vai nu paņemt jaunu vagonu, ar ko aizstāt kādu no esošajiem, vai arī izmantot kārts īpašo spēju, lai mainītu savu vagonu secību vai pat izņemtu vagonus no citu spēlētāju vilcieniem. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš sava vilciena vagonus sakārto augošā secībā.

## Sagatavošanās spēlei

- Katrs spēlētājs saņem vienu lokomotīves kārti (neizmantotās lokomotīvu kārtis tiek atliktas atpakaļ kastē).
- Visas vagonu kārtis rūpīgi sajauc un katram spēlētājam izdala septiņas. Pārējās tiek noliktas galdā vidū krājumu kaudzītē ar attēlu uz leju.
- Katrs spēlētājs savas septiņas kārtis sakārto sev priekšā vienā rindā dilstošā secībā no kreisās puses uz labo. Lokomotīvi katrs spēlētājs noliek rindas kreisajā pusē.
- Pirmais spēlētājs tiek noteikts pēc nejaušības principa.
- Sākot ar šo spēlētāju un turpinot pulksteņa rādītāja virzienā, katrs spēlētājs paceļ kārtis no krājumu kaudzītes:
  - 1. spēlētājs — 1 kārti,
  - 2. spēlētājs — 2 kārtis,
  - 3. spēlētājs (ja ir) — 3 kārtis,
  - 4. spēlētājs (ja ir) — 4 kārtis.
- Sākot ar pirmo spēlētāju un turpinot pulksteņa rādītāja virzienā, katrs patur vienu no šīm kārtīm pēc izvēles, pārējās noliek izlietoto kārtu kaudzītē. Paturēto kārti spēlētājs novieto savā rindā, ar to **aizvietojot** vienu no rindā jau esošajām kārtīm. Aizvietotās kārtis tiek noliktas ar attēlu uz augšu blakus krājumu kaudzītei.
- Ja kādā brīdī blakus krājumu kaudzītei atrodas divas kārtis ar vienādu īpašo spēju, abas šīs kārtis tiek noliktas izlietoto kārtu kaudzītē.

Tagad jūs esat gatavi uzsākt spēli!

attēlota uz šīs kārtis. Pavisam ir 8 dažādas īpašās spējas, kas aprakstītas tālāk sadaļā „Īpašās spējas”.

### Citi noteikumi

- Ja kādā spēles brīdī blakus krājumu kaudzītei ar attēlu uz augšu atrodas divas kārtis ar vienādu īpašo spēju, tās abas uzreiz tiek noliktas izlietoto kārtu kaudzītē.
- Kārtis izlietoto kārtu kaudzītē tiek liktas ar attēlu uz leju, un šo kaudzīti nedrīkst caurskatīt.
- Ja kādā brīdī krājumu kaudzītē beidzas kārtis, tad rūpīgi sajauc visas izlietoto kārtu kaudzītē esošās kārtis, un no tām izveido jaunu krājumu kaudzīti.
- Ja nav pieejama neviena kārts, ko izmantot otrajai darbībai, tad spēlētājam ir iespēja veikt tikai pirmo darbību — pacelt kārti.
- Lokomotīves kārtis ir tikai kā atgādinājums tam, kurā vietā spēles beigās būtu jāatrodas kārtij ar vismazāko skaitli. Lokomotive neskaitās vagonam, līdz ar to tā netiek ņemta vērā gadījumā, ja kāda īpaša spēja atsaucas uz kārtu skaitu vai pozīciju vagonu rindā (skatīt tālāk).

1

2



## Spēles gaita

Spēlētāji veic gājienu, sākot ar pirmo spēlētāju un turpinot pulksteņa rādītāja virzienā. Katrā gājiņā jāveic viena no divām iespējamajām darbībām. Kad spēlētājs to ir veicis, ir nākamā spēlētāja kārtā, un tā tālāk.

### Darbības

1) **Pacelt kārti** — spēlētājs paceļ virsējo kārti no krājumu kaudzītes. Šī kārtis jānovieto savā vagonu rindā, aizvietojot vienu no tajā esošajām kārtīm. Aizvietotā kārtis ir jānoliek blakus krājumu kaudzītei ar attēlu uz augšu — tās īpaša spēja kļūst pieejama jebkuram spēlētājam.

VAI

2) **Izmantot kārts īpašo spēju** — spēlētājs izvēlas jebkuru no kārtīm, kas ar attēlu uz augšu stāv blakus krājumu kaudzītei, noliek šo kārti izlietoto kārtu kaudzītē un izmanto spēju, kas

3

## Spēles beigas un uzvara

Spēle beidzas, tiklīdz kārtis kāda spēlētāja vagonu rindā ir sakārtotas augošā secībā no kreisās puses uz labo. Šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju.

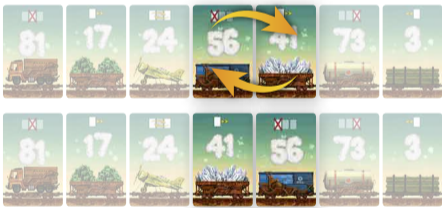


4

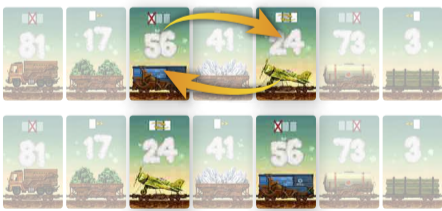
## Īpašās spējas



Samainīt vietām **jebkuras 2 blakus esošas** kārtis savā rindā.



Samainīt vietām jebkuras 2 kārtis savā rindā, starp kurām ir **tieši viena kārts**.



5



Iznemt rindas kreiso malējo kārti.



Iznemt rindas vidējo kārti (ceturtu no abiem galiem).



Iznemt rindas labo malējo kārti.

Katrs spēlētājs izņem no savas rindas attiecīgo kārti (izņemot gadījumā, ja tā ir pasargāta, skatīt tālāk). Izņemtās kārtis ar attēlu uz augšu tiek noliktas blakus krājumu kaudzītei, un to īpašās spējas jebkurš spēlētājs var izmantot otrajai darbībai.

**Svarīgi!** Ja pēc šīs spējas izmantošanas krājumu kaudzītei blakus ir divas vai vairāk kārtis ar vienādu īpašo spēju, tās tiek noliktas izlietoto kārtu kaudzītē pa pāriem (proti, ja kārtu ar vienādu īpašo spēju skaits ir nepāra skaits, viena no šīm kārtīm paliks). Pēc tam, sākot ar spēlētāju, kurš izmantoja šo īpašo spēju, un turpinot pulksteņa rādītāja virzienā, katrs spēlētājs, kurš no savas vagonu rindas izņēma kārti, paceļ no krājumu kaudzītes jaunu kārti un novieto tieši tajā vietā, kurā atradās izņemtā kārts.

**Piezīme!** Ja šīs īpašās spējas darbību rezultātā kāds spēlētājs izpilda uzvaras nosacījumu, spēle nekavējoties tiek apturēta un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju (citiem spēlētājiem, kuriem gājiens secībā arī būtu jāpaceļ jauna kārts, šāda iespēja vairs netiek dota).



Vienu no savām kārtīm pārbidīt **2 pozīcijas** pa labi. **Svarīgi!** Jābūt iespējai kārti pārbidīt tieši **2 pozīcijas** pa labi, līdz ar to šo spēju nevar izmantot priekšpēdējai vai pēdējai kārtij rindas labajā pusē.



Vienu no savām kārtīm pārbidīt **2 pozīcijas** pa kreisi. **Svarīgi!** Jābūt iespējai kārti pārbidīt tieši **2 pozīcijas** pa kreisi, līdz ar to šo spēju nevar izmantot priekšpēdējai vai pēdējai kārtij rindas kreisajā pusē.



6



**Pasargāt** — Izmantojot šo īpašo spēju, kārts, uz kā tā ir attēlota, ir jāpaliek vai nu zem kreisās malējās, vai vidējās (ceturtās no abiem galiem), vai labās malējās kārts savā vagonu rindā (kārts ar pasargāšanas simbolu ir jāpaliek apakšā tā, lai būtu redzams tikai slēdzenes simbols). Kārti, kas ir pasargāti, no spēlētāja rindas ar atbilstošu izņemšanas kārti vairs nevar izņemt (skatīt iepriekš). Tiesa, ja spēlētājs pats pārbīda pasargāto kārti ar kādas īpašās spējas palīdzību, attiecīgā kārts vairs nav pasargāta (zem tās esošā kārts ar slēdzenes simbolu ir jānoliek izlietoto kārtu kaudzītē).



**Piezīme!** Kā redzams, katru kārti var izmantot vienā no diviem veidiem — vai nu kā skaitli, vai kā īpašo spēju. Jāņem vērā, ka kārti, ko paceļ no krājumu kaudzītes, var izmantot **tikai kā skaitli**, bet kārti, kas atrodas blakus krājumu kaudzītei ar attēlu uz augšu, — **tikai kā īpašo spēju**.



**Autori:** autoru grupa *Trehgrannik* (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltsev, Alexey Konnov)  
**Ilustrācijas:** Reinis Pētersons  
© 2015 Brain Games Publishing SIA  
Bruninieku 39, Rīga, LV-1001, Latvija  
T: (+371) 67334034; info@Brain-Games.com  
www.Brain-Games.com

Paldies tiem, kas palīdzēja spēles izstrādē: Aaron MacMillan, Agnis Škuškovniks, Anna Lodeserto, Anna Paturška, Barduchi, Elina Brasliņa, Emīlija Petraškeviča, Harald Schindler, Ilze Rence, Jana Singh, Jekaterina Bondarika, Jurgita Šarkovaitė, Laura Pastare, Valentina Eigner.

7