

2 vai 4 spēlētājiem no 8 gadu vecuma, spēles ilgums – 20 minūtes.

SPĒLES KOMPLEKTS

20 olas marķētas ar šādiem simboliem: 4 x ●, 4 x ▲, 6 x ◆, 6 x ✱,
1 spēles laukums.

SPĒLES MĒRĶIS

Spēlētājam ir jāšķērso laukums līdz pretinieka mājvietai un jāatgriežas savā mājvietā ar visām savām olām. Tiklīdz kāda ola sasniedz pretinieka mājvietu, tā tiek apgriezta otrādi, lai tās simbols vairs nebūtu redzams, un jebkurš spēlētājs pēc tam ar to var veikt gājieni. Pirmais spēlētājs, kurš visas savas apgrieztās olas pārvieto atpakaļ uz savu mājvietu, kļūst par uzvarētāju.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- 2 spēlētāji – katrs spēlētājs paņem sev 6 olas ar vienādu simbolu un novieto tās vienā taisnā līnijā katrs savā laukuma pusē ar simbolu uz augšu. Šīs abas līnijas ir katra spēlētāja mājvieta (1.a att.).
- 4 spēlētāji – katrs spēlētājs paņem sev 4 olas ar vienādu simbolu un novieto tās kvadrātā katrs savā laukuma stūrī ar simbolu uz augšu. Šie četri kvadrāti ir katra spēlētāja mājvieta (1.b att.).

SPĒLES GAITA

Spēlētāji izlozē, kurš uzsāks spēli, pēc tam gājienu veicot pulksteņrādītāja virzienā. Savā gājienā spēlētājs veic **vienu** no trīs iespējamām darbībām pēc savas izvēles:

- 1) **Pārvietot vienu no savām olām.** Olu ir iespējams pārvietot vienā no diviem veidiem:
 - viena lauciņa gājieni – olu var pārbīdīt vienu lauciņu jebkurā virzienā (horizontāli, vertikāli vai diagonāli), ja šis lauciņš ir tukšs;
 - lēcieni – olu var pārvietot pāri citai olai (ar jebkādu simbolu vai apgrieztai) ar nosacījumu, ka lauciņš uzreiz aiz šīs olas, kurai tiek lektis pāri, ir tukšs. Ar vienu olu ir atļauts izdarīt arī vairākus

lēcienus pēc kārtas, ja vien pēc katra lēciena ir tukšs lauciņš, kurā šai olai piezemēties. Arī lēcienus var veikt jebkurā no trīs virzieniem (horizontāli, vertikāli vai diagonāli). (2. att. – divi iespējamie pārvietošanas veidi)

- 2) Pārvietot apgrieztu olu.** Tiklīdz kāda ola sasniedz jebkuru pretinieka mājvietas lauciņu, tā nekavējoties tiek apgriezta otrādi uz visu atlikušo spēli (3. att.). Kad ola ir apgriezta otrādi, tās simbols vairs nav redzams un to drīkst pārvietot jebkurš spēlētājs ar jebkuru no abām pārvietošanas darbībām.
- 3) Slepus apskatīties apgrieztas olas simbolu.** Spēlētājs paņem jebkuru apgrieztu olu un apskatās tās simbolu, nerādot to citiem spēlētājiem, un pēc tam atliek olu atpakaļ vietā, no kuras tā tika paņemta. Veicot šo darbību, neviena ola netiek pārvietota.

Svarīgi!

- Kamēr ir redzams tās simbols, nav atļauts pārvietot citu spēlētāju olas.
- Kad spēlētājs, kuram ir gājiens, savu olu, kuras simbols ir redzams, pārvieto uz pretinieka mājvietas lauciņu, ola tiek apgriezta otrādi un spēlētāja gājiens uzreiz beidzas – ir nākamā spēlētāja gājiens.
- Nav nepieciešams apgriezt visas savas olas, pirms sākt nogādāt tās atpakaļ savā mājvietā.
- 4 spēlētāju spēlē savas olas drīkst apgriezt jebkurā no pārējām trim mājvietām.

SPĒLES BEIGAS

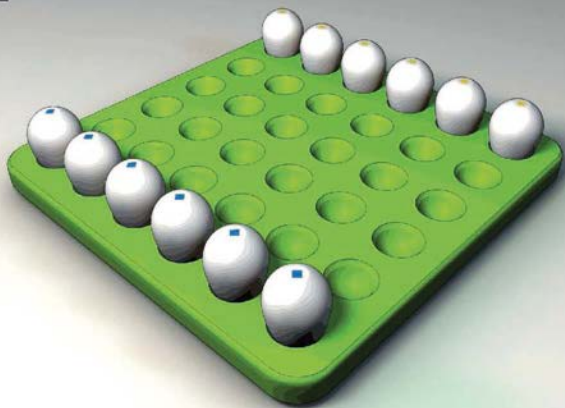
Pirmais spēlētājs, kurš uzskata, ka ir visas savas olas atgriezis mājās, savā gājienā aptur spēli, paziņojot „Olas ir gatavas!”, un pēc tam slepus pārbauda visu olu simbolus, kas ir viņa mājvietā. Ja tiešām visas olas ir viņa, šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju (4. att.)!

Ja spēlētājs tomēr ir kļūdījies, tad:

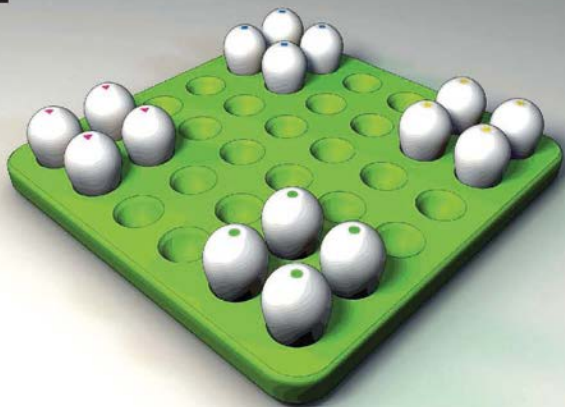
- 2 spēlētāju spēlē – spēle beidzas, un par uzvarētāju kļūst otrs spēlētājs.
- 4 spēlētāju spēlē – šis spēlētājs slepus aplūko laukumā esošās olas, līdz ir atradis visas četras savējās, un noņem tās no laukuma, izstājoties no spēles. Pārējie spēlētāji spēli turpina. Ja pēc tam vēl divi citi spēlētāji kļūdaini paziņo savu uzvaru, tad par uzvarētāju kļūst pēdējais spēlētājs, kurš vēl nav pateicis „Olas ir gatavas!”.

Uzmanībul Nav paredzēts bērniem līdz 3 gadu vecumam.
Aizrišanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet iepakojumu turpmākai uzziņai.

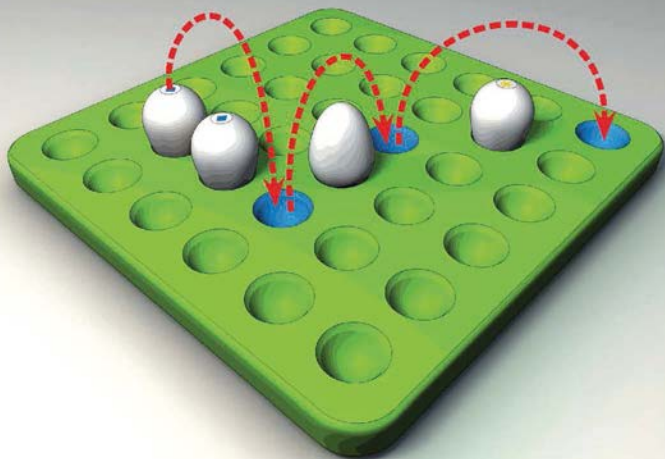
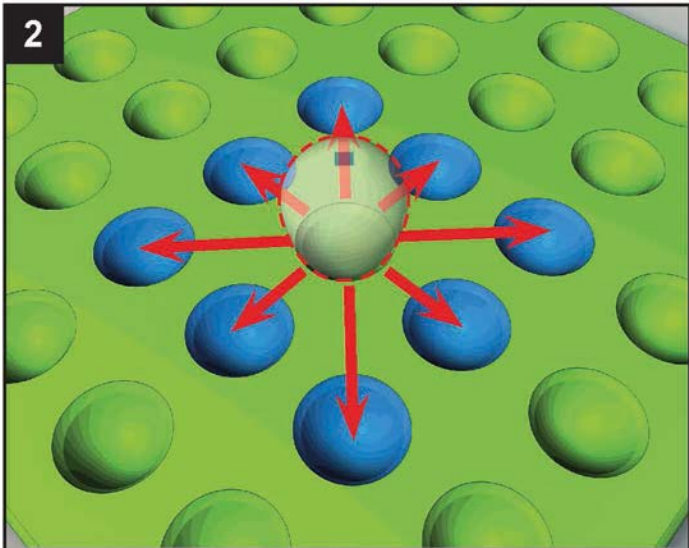
1a.



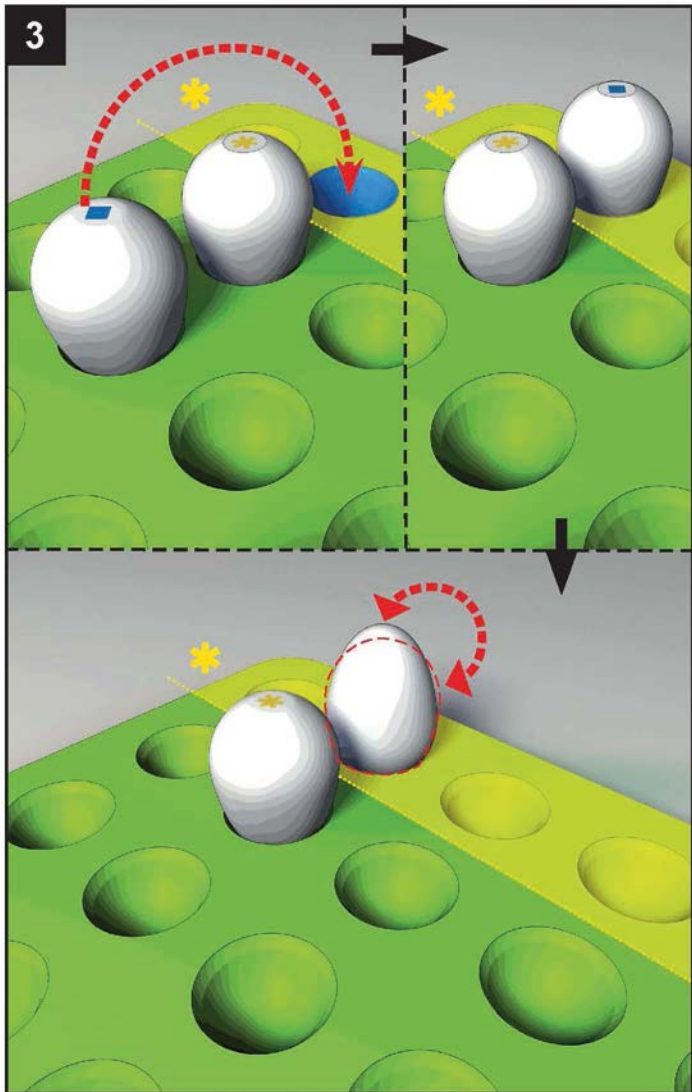
1b.



2



3



4

