



# SOCIAL NETWORK

Autors: Brian Gomez  
2–6 spēlētājiem no 8 gadu vecuma. Spēles ilgums — 30 minūtes.

## Spēles komplekts

- 150 kārtis (25 kārtis katrā no sešām krāsām);
- spēles noteikumi.

## Sagatavošanās spēlei



Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un paņem sev visas šīs krāsas kārtis. Šīs divas ir balsošanas kārtis — pirms spēles atlieciet tās malā, jo tās spēlē tiks izmantotas tikai aptaujām. Katrs spēlētājs sajauc savu kāršu kaudzīti un noliek to sev priekšā ar attēlu uz leju (tā turpmāk tiks saukta par krājumu kaudzīti). Katrs spēlētājs paņem rokās piecas augšējās kārtis no savas krājumu kaudzītes, nerādot tās citiem, un spēle var sākties (1. att.).

1



kārtis rokā

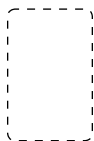


krājumu kaudzīte



balsošanas kārtis

spēlētāja profils



## Spēles mērķis

Spēles mērķis ir ātri un efektīvi izspēlēt visas savas kārtis. Spēle sastāv no 3 raundiem, kuru beigās spēlētāji saņem punktus. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram pēc 3 raundiem ir visvairāk punktu.

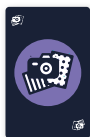
## Raunda gaita

Spēlētājs ar visgarāko īkšķi dod starta signālu, un visi sāk spēlēt. **Visi spēlētāji darbojas vienlaicīgi — spēlē gājienu nav!** Esiet ātri un aktīvi, izspēlējot savas kārtis, — negaidiet uz citiem spēlētājiem.

Savas kārtis izspēlē pa vienai. Ja rokās ir mazāk par 5 kārtīm, jebkurā brīdī drīkst papildināt roku līdz 5 kārtīm. Ja kādā spēles brīdī tev rokās ir kārtis, kas tev nepatīk, tu tās drīkst nolikt savas **krājumu kaudzītes** apakšā un no tās vietā pacelt tikpat daudz jaunu kāršu.

Ievēro, ka spēles gaitā katra spēlētāja priekšā veidojas **viena kaudzīte** ar izspēlētajām kārtīm — spēlētāja *profils* (1. att.).

## Kārtis



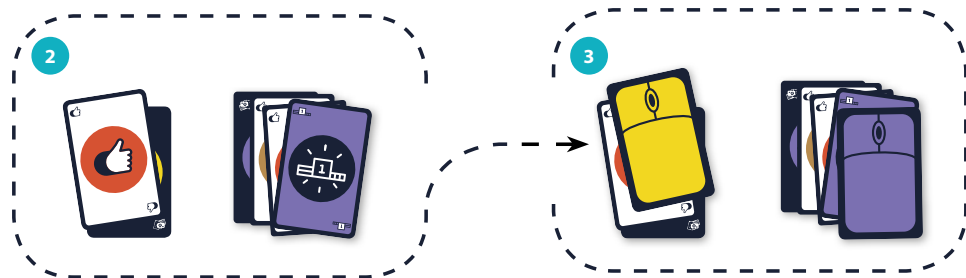
▶ **Galerijas** kārti izspēlē **savā** profilā, to paziņojot citiem spēlētājiem, kuriem uz tās būs iespēja izspēlēt savas „man patīk” kārtis — tā tagad ir aktīvā galerija. Galerija kļūst neaktīva, tiklīdz tās autors savā profilā izspēlē kādu citu kārti. Lai pievērstu citu spēlētāju uzmanību, var dot galerijai kādu interesantu nosaukumu!



▶ **„Man patīk”** kārti izspēlē **cita** spēlētāja profilā **tikai** uz aktīvas galerijas. Katrs spēlētājs uz katras galerijas drīkst izspēlēt tikai vienu „Man patīk” kārti. Nav atļauts izspēlēt „Man patīk” kārti pašam uz savas galerijas!



▶ **Konkursa** kārti izspēlē **savā** profilā (2. att.), uzdodot pārējiem spēlētājiem uzdevumu vai jautājumu, piemēram, *„kurš pirmais trīs reizes paleksies?”* vai *„kas ir Brazīlijas galvaspilsēta?”*. Konkursu uzvar spēlētājs, kurš pirmais izpilda uzdevumu vai pareizi atbild uz jautājumu (to nosaka konkursa autors). Gan konkursa autors, gan uzvarētājs jebkuru no savām kārtīm (no rokām vai kaudzītes) noliek savā profilā ar attēlu uz leju (3. att.). Ievēro, ka konkursa izspēlēšana spēli neaptur!



▶ **Aptaujas** kārti izspēlē **savā** profilā un pasaki „Stop!”. Šī ir vienīgā kārtis, kuras izspēlēšana aptur spēli, — uz brīdi varat mierīgi uzelpot! Pēc tam, kad aptauja ir beigusies, spēlētājs, kurš izspēlēja aptaujas kārti, saka „Starts!” un spēle turpinās.

Aptaujas autors izsaka apgalvojumu par sevi, piemēram, *„mans mīļākais auglis ir banāns”*, un **ar attēlu uz leju** noliek sev priekšā vienu no abām balsošanas kārtīm:



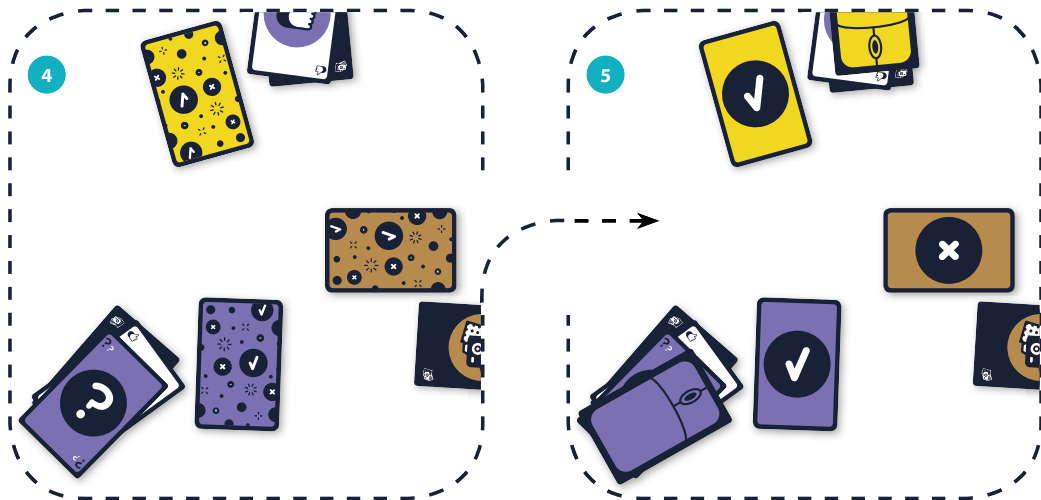
← — — šo, ja apgalvojums ir patiess,  
vai

šo, ja apgalvojums ir nepatiess. — — →

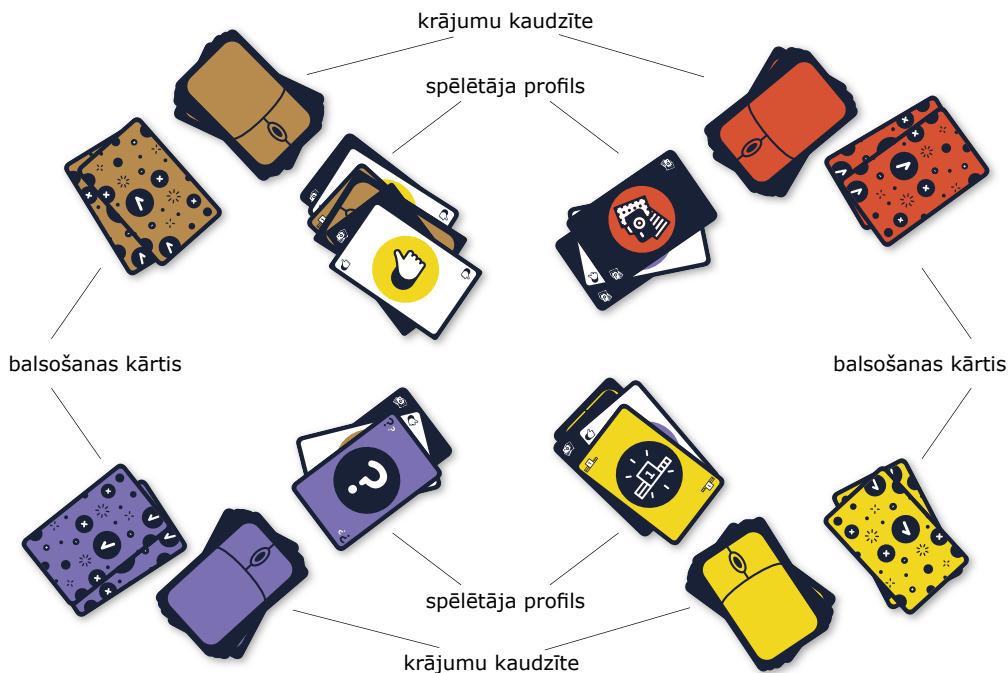


Pārējie spēlētāji tādā pašā veidā nobalso (4. att.), vai, viņuprāt, autora apgalvojums ir patiess vai nepatiess. Pēc tam visi vienlaicīgi atklāj savas balsošanas kārtis (5. att.) un noliek jebkuru no savām kārtīm (no rokām vai kaudzītes) ar attēlu uz leju savā profilā šādā veidā:

- a) ja uzminējuši visi — kārti noliek tikai uzminējušie, **bet ne** pats autors;
- b) ja kāds ir uzminējis, bet kāds ne — kārti noliek tikai uzminējušie **un** aptaujas autors (5. att.);
- c) ja neviens nav uzminējis — kārti noliek **tikai** aptaujas autors.



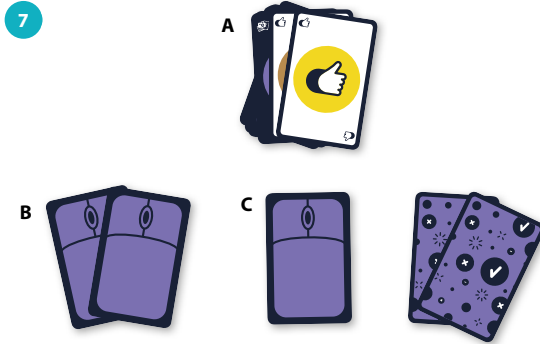
## 6 Spēles gaita



## Punktu skaitīšana

Tiklīdz kāds no spēlētājiem ir izspēlējis visas kārtis, raunds beidzas un tiek skaitīti punkti. Katrs spēlētājs saņem 1 punktu par **katru kārti** (gan savu, gan citu spēlētāju) savā profilā (7. att., A) un zaudē 1 punktu par katru kārti, kas vēl palikusi rokās (7. att., B) un krājumu kaudzītē (7. att., C). Rezultātus pieraksta uz lapiņas, katrs spēlētājs paņem atpakaļ visas savas kārtis, sajauc tās un izspēlē vēl divus raundus.

Par spēles uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram pēc trīs raundiem ir visvairāk punktu. Neizšķirta gadījumā par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram ir bijis viens augstākais rezultāts atsevišķā raundā. Ja arī šajā gadījumā ir neizšķirts, uzvara tiek dalīta.



## Papildus noteikumi un precizējumi

- Noliekot kārti savā profilā par uzvaru konkursā vai aptaujā, to noliek ar attēlu uz leju un šis kārts īpašība nedarbojas.
- Ja kāds spēlētājs ir izspēlējis konkursu, bet pirms tā beigām kāds pamanās kāds pamanās izspēlēt aptauju, tad konkurss tiek novadīts līdz galam un tikai tad spēle tiek apturēta, lai varētu novadīt aptauju.
- Ja, skaitot punktus, spēlētājs secina, ka uz kādas no viņa galerijām kāds spēlētājs ir uzlicis vairāk kā vienu „man patīk” kārti, lieko kārti viņš atdod atpakaļ tās īpašniekam, kas tam dos mīnus 1 punktu. Tas pats attiecas uz „man patīk” kārtīm, kas ir izspēlētas uz neaktīvām galerijām.

## 2 spēlētāju variants

Spēlējot divatā, spēkā stājas šādas izmaiņas noteikumos:

- katrs spēlētājs no savas kaudzītes izņem 5 „man patīk” kārtis, kuras spēlē netiks izmantotas;
- spēle netiek spēlēta uz ātrumu — spēlētāji viens pēc otra izdara gājienu (sākumā vienojoties, kurš uzsāks spēli);
- savā gājienā spēlētājs drīkst veikt vienu no trim darbībām:
  - izspēlēt vienu kārti un pēc tam pacelt jaunu kārti no krājumu kaudzītes;
  - nolikt vienu vai vairākas kārtis kaudzītes apakšā un vietā pacelt tikpat jaunas;
  - pasēt.
- izspēlējot konkursa kārti, pretinieks ir jāzaicina uz kādu sacensību, kurā abiem ir jāveic viens un tas pats uzdevums (piemēram, „akmens, šķēres, papīritis” vai „kurš tālāk aizlēks” utt.). Sacensību uzvarētājs savā profilā noliek vienu no savām kārtīm tāpat kā pamatnoteikumos. Neizšķirta gadījumā neviens no spēlētājiem kārti nenoliek;
- raunds beidzas, tiklīdz vienam no spēlētājiem beidzas kārtis vai arī abi spēlētāji pēc kārtas nopasē.