



2 līdz 6 spēlētājiem no 6 gadu vecuma,
spēles ilgums — 10 minūtes

SPĒLES KOMPLEKTS

48 abpusēji apdrukāti augļu aplīši.

SPĒLES IDEJA

Spēlētāju priekšā ir augļu aplīši, kas apdrukāti no abām pusēm un katrs attēlo pusi no kāda augļa. Kopā ir 16 dažādi augļi, kā arī katrs auglis uz aplīšiem ir sastopams 6 reizes. Tavs mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk aplīšu, ātri vācot kaudzītē vienādus augļus. Visi spēlē vienlaicīgi, līdz ar to tev ir jābūt ātram un precīzam, lai savāktu vislielāko augļu kaudzīti bez kļūdām.

SPĒLES MĒRĶIS

Savākt pēc iespējas vairāk augļu aplīšu.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Visus aplīšus izklāj galda vidū (1. att.).

SPĒLES GAITA

Sākoties spēlei, katrs spēlētājs paņem vienu nejaušu skaitļu aplīti un aplūko tā abas puses. Tajā pašā laikā visi spēlētāji vienlaicīgi starp aplīšiem galda vidū cenšas atrast tādu, uz kura ir tāda paša augļa attēls, kā uz aplīša viņu rokās. Tiklīdz šāds aplītis ir atrasts, spēlētājs to paņem sev un uzliek pa virsu pirmajam tā, lai vienādie augļi saskartos viens ar otru.

2. att. – augļu savienošana.

Spēlētājs, kuram ir aplīšu kaudzīte (2 vai vairāk aplīši), uz galda meklē tādu augli, kas sakrīt vai nu ar augli viņa **kaudzītes** virspusē vai

apakšā. Aplīši vienmēr tiek viens ar otru savienoti tā, ka vienādie augļi saskaras viens ar otru (3. att.).

Svarīgi: aplīšus, kas atrodas galda vidū jebkurā brīdī drīkst griezt otrādi, lai atklātu citu augli.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz galda vidū vairs nav aplīšu, vai arī neviens aplītis galda vidū neder nevienam no spēlētājiem. Sākumā pārbauda vislielāko kaudzīti – ja tajā visi augļi ir savienoti pareizi, šīs kaudzītes īpašnieks kļūst par uzvarētāju. Ja kaudzīte tomēr nav pareiza, tad pārbauda nākamo lielāko kaudzīti – ja tā ir pareiza, tad par uzvarētāju kļūst tās īpašnieks, ja nē, tad skatās nākamo lielāko kaudzīti utt. (4. att.).

Ja vairāki spēlētāji kļūst par uzvarētājiem vienādu kaudzīšu dēļ, spēle ir jāspēlē vēlreiz!