



# HALLI KLACK!

**Spēlētāji:** 2–6

**Vecums:** no 4 gadiem

**Spēles ilgums:** aptuveni 10 minūtes

## Spēles komplekts



36 magnētiskas ripas



1 krāsu  
metamais  
kauliņš



1 formu  
metamais  
kauliņš

## Spēles ideja un mērķis

Visi spēlētāji vienlaicīgi cenšas satvert magnētiskās ripas. Metot abus kauliņus, spēlētāji nosaka, kādas krāsas un formas simbols ir jāmeklē. Visi reizē pēc iespējas ātrāk cenšas atbilstošās ripas novietot vienu virs otras, bet pārējās atstāt vietā. Spēlētājs, kuram beigās ir visaugstākais ripu tornis, kļūst par uzvarētāju.

## Sagatavošanās spēlei

Visas **magnētiskās ripas** novieto uz galda tā, lai krāsainie simboli atrastos uz augšu un būtu visiem redzami. Abus **metamos kauliņus** noliek blakus visiem ērti sasniedzamā attālumā.

## Spēles gaita

Viens no spēlētājiem met abus metamos kauliņus. Atkarībā no tā, ko rāda metamie kauliņi, visi spēlētāji **vienlaicīgi** cenšas paņemt tās magnētiskās ripas, uz kurām ir redzams attiecīgās krāsas un formas simbols. Tas ir jādara pēc iespējas ātrāk.



***Piemērs:** metamie kauliņi rāda zilu krāsu un zibens formu. Šajā gadījumā spēlētājiem ir jāņem ripas, uz kurām ir redzams zils zibens attēls.*



### Tikai ar vienu roku!

Ņemot ripas, spēlētājiem ir jābūt uzmanīgiem – drīkst izmantot **tikai vienu roku!** Ripas ir magnētiskas, līdz ar to tās labi turas kopā.

Spēlētāji turpina ņemt ripas, kamēr vien ir tādas, uz kurām ir redzams atbilstošais simbols. Pēc tam nākamais spēlētājs met kauliņus un spēlētāji no **atlikušajām** ripām atkal meklē tās, uz kurām ir redzams atbilstošās krāsas un formas simbols.

## Kauliņu baltā puse

Katram metamajam kauliņam viena no pusēm ir balta. Ja tiek uzņemta šī puse, spēlētājiem ir jāņem vērā tikai tas, ko rāda otrs kauliņš. Ja baltā puse ir uzkritusi krāsu kauliņam, ir atļautas visas krāsas – drīkst ņemt jebkuru ripu, uz kuras ir redzams atbilstošās formas simbols. Ja baltā puse ir uzkritusi formu kauliņam, ir atļautas visas formas – drīkst ņemt jebkuru ripu, uz kuras ir redzams attiecīgās krāsas simbols.



***Piemērs:** ja formas kauliņš rāda **puzles gabaliņa** attēlu, bet krāsu kauliņš – **balto** pusi, tad drīkst ņemt visas ripas, uz kurām ir redzams **jebkuras krāsas puzles gabaliņš**.*



## Ja abi kauliņi ir balti?

Šajā brīdī spēlētājiem ir jābūt ļoti ātriem! Nav jādodomā ne par simbolu krāsu, ne formu – cik vien ātri iespējams ir jāpaņem pēc iespējas vairāk **jebkuru** ripu, tomēr ir jābūt uzmanīgiem – drīkst izmantot tikai vienu roku!

## Ja tiek paņemta nepareiza ripa?

Tā kā spēle ir ātra, pastāv iespēja paņemt nepareizu ripu – tādā gadījumā spēlētājam nepareizi paņemtā ripa, kā arī par sodu viena no savām jau iepriekš paņemtajām ripām ir jānoliek atpakaļ uz galda. Ja spēlētājam šajā brīdī vēl nebija nevienas ripas, viņam ir paveicies un viņam ir tikai jāatliek atpakaļ nepareizi paņemtā ripa.

## Spēles beigas

Spēle beidzas, tiklīdz no galda ir paņemtas visas ripas. Spēle beidzas arī tad, kad uz galda ir palikusi tikai viena ripa un katrs spēlētājs pēc tam ir izdarījis vēl vienu metienu. Pēc tam spēlētāji salīdzina savas ripu kaudzītes, un spēlētājs ar **visaugstāko** kaudzīti kļūst par uzvarētāju. Un tā kā spēle ir tik ātra, jūs to uzreiz varat spēlēt vēlreiz!

BRAIN GAMES



Apmeklē „Brain Games” mājas lapu internetā — [www.prataspeles.lv](http://www.prataspeles.lv). Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, kā arī forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem.

Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu nerodi atbildi noteikumu grāmatiņā, raksti „Brain Games” Gudriniekam uz [gudrinieks@brain-games.com](mailto:gudrinieks@brain-games.com)!

Ikvienai spēlei, ko izdod „Brain Games”, ir spēkā mūža garantija. Ja kāda no spēles sastāvdaļām ir pazudusi vai sabojāta un ir nepieciešams to aizvietot, sazinies ar mums.

SIA Brain Games  
Adrese: Atlasa 10, Rīga, LV-1026  
E-pasts: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)

Telefons: 67334034  
Fakss: 67334064



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach

© Brain Games, 2012