



**LV**

**6. nē!**



Volfganga Krāmera spēle

**Skaties, ka tev neuzliek ragus!**

**Spēlētāji:** 2 — 10

**Vecums:** no 10 gadiem

**Spēles komplekts:** 104 kārtis, 1 spēles noteikumi

## SPĒLES APRAKSTS



Spēles mērķis ir paņemt pēc iespējas mazāk kāršu. Uz katras kārts, kas tev ir jāpaņem, ir viens vai vairāki "vērši", kas katrs dod tev mīnus punktu! Uzvarētājs ir tas, kuram spēles beigās ir vismazāk mīnus punktu.

## SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI



Sagatavo papīru un rakstāmo. Uzsākot spēli, sajauc visas kārtis un katram spēlētājam izdali pa 10 kārtīm. Spēlētāji paņem kārtis rokā un ērtības labad var sakārtot tās augošā secībā.

No atlikušās kāršu kaudzītes paņem 4 virsējās kārtis un novieto tās galda vidū ar attēlu uz augšu. Katra no šīm kārtīm ir pirmā kārts rindā, kas **drīkstēs sastāvēt no ne vairāk kā 5 kārtīm**, ieskaitot šo pirmo kārti. Atlikušo kāršu kaudzīte šajā spēlē izmantota netiks.

**1.att.** 4 rindas spēles sākumā



## SPĒLES GAITA



### I. Kāršu izspēlēšana

Katrs spēlētājs noliek sev priekšā vienu kārti no rokas, **ar attēlu uz leju**. Tikai pēc tam, kad visi spēlētāji ir nolikuši savu kārti, visas noliktās kārtis vienlaikus tiek atklātas.

**Tas, kurš ir izspēlējis kārti ar vismazāko skaitli, pirmais liek izspēlēto kārti** vienā no četrām rindām. Tad kā nākamā tiek likta kārts ar nākamo mazāko skaitli utt., līdz arī kārts ar vislielāko skaitli nonāk vienā no rindām. Kārtis vienmēr tiek liktas rindas beigās. Šādā veidā tiek izspēlētas visas 10 kārtis.

## Katra izspēlētā kārts vienmēr tikai vienai rindai.

Ir spēkā šādi noteikumi:

### 1. noteikums: **augoša secība**

Vienā rindā kārtis drīkst likt tikai ar skaitļiem augošā secībā.

### 2. noteikums: **mazākā starpība**

Kārts vienmēr ir jānoliek tajā rindā, kurā skaitļu starpība starp rindas pēdējo kārti un jauno kārti ir vismazākā.

### **Piemērs:**

Kā redzams 1. zīmējumā, rindu pēdējās kārtis ir ar skaitļiem 12, 37, 43 un 58.

Četri spēlētāji izspēlēja kārtis ar skaitļiem: 14, 15, 44 un 61. Tā kā „14” ir kārts ar vismazāko skaitli, tad šo kārti liek pirmo.

Saskaņā ar 1. noteikumu, to var likt tikai 1. rindā aiz „12”; tieši tāpat ir ar kārti „15”. Kārti „44” saskaņā ar 1. noteikumu var likt gan 1., gan 2., gan 3. rindā, taču saskaņā ar 2. noteikumu (mazākā starpība), tā ir jāliek 3. rindā. Kārti „61” saskaņā ar 2. noteikumu jāliek 4. rindā.



**2. att.** 4 rindas pēc 1. raunda

## II. Kāršu paņemšana

Kamēr kārti var pielikt kādā no rindām, viss ir kārtībā. Taču, problēmas sākas, kad kādā rindā tiek likta sestā kārts, vai arī tiek izspēlēta kārts, kuru nevar likt nevienā rindā, ievērojot abus noteikumus.

Abos gadījumos spēlētājam, kurš ir izspēlējis šādu kārti, ir jāpaņem kārtis.

### 3. noteikums: pilna rinda

Rinda ir pilna, ja tajā ir 5 kārtis. Spēlētājam, kurš ir izspēlējis kārti, kuru saskaņā ar 2. noteikumu jāliek šajā rindā kā sesto, ir jāpaņem visas 5 šīs rindas kārtis. Viņa izspēlētais sestā kārts tagad ir jaunas rindas pirmā kārts.

### Piemērs:

Mūsu četri spēlētāji izspēlē kārtis ar skaitļiem 21, 26, 30 un 36.

„21” un „26” nonāk pirmajā rindā, kura tagad ir pilna, jo tajā nu ir piecas kārtis. Spēlētājam, kurš izspēlējis „30”, šī kārts arī jāliek pirmajā rindā. Tā kā šī ir sestā kārts rindā, tad viņam ir jāpaņem pirmās rindas visas piecas kārtis. Viņa izspēlētais kārts „30” tagad ir pirmā kārts pirmajā rindā. „36” arī nonāk pirmajā rindā — aiz „30”.



3. att. 4 rindas pēc 2. raunda

#### 4. noteikums: **mazākais skaitlis**

Ja spēlētājs izspēlē kārti ar tik mazu skaitli, ka to nevar likt nevienā rindā, viņam jāpaņem visas kārtis no vienas rindas **pēc viņa izvēles**. Viņa izspēlētā kārts pēc tam ir šīs rindas pirmā kārts.

#### **Piemērs:**

Tiek izspēlētas kārtis ar skaitļiem 3, 9, 68 un 83. „3” ir mazākā skaitļa kārts, tāpēc tā ir jāliek pirmā. Taču tā neiederas nevienā no rindām, tāpēc spēlētājam ir jāizvēlas, no kuras rindas paņemt visas kārtis. Viņš izvēlas otro rindu un paņem „37”. Izspēlēto „3” viņš liek kā otrās rindas pirmo kārti. Spēlētājam ar „9” palaimējās, jo viņš tagad var likt savu „9” aiz „3”.



**4. att.** 4 rindas pēc 3. raunda

#### **Piezīme:**

Spēlētājs, kurš ir izspēlējis kārti ar mazāko skaitli, parasti izvēlēsies paņemt to rindu, kurā ir kārts ar vismazāk mīnus punktiem.

#### **“VĒRŠI” – MĪNUS PUNKTI**

Uz katras kārts starp skaitļiem ir attēloti vērsi. Katrs vēsis nozīmē vienu mīnus punktu.

Uz lielākās daļas kāršu ir viens vēsis.

Uz kārtīm kuru skaitlis beidzas ar 5 (5, 15, 25, utt.), ir 2 vērši.  
Uz kārtīm kuru skaitlis dalās ar 10 (10, 20, 30, utt.), ir 3 vērši.  
Uz kārtīm kuru skaitlis dalās ar 11 (11, 22, 33, utt.), ir 5 vērši.  
Skaitlis 55 gan dalās ar 11, gan beidzas ar 5, tāpēc uz šīs kārts ir 7 vērši.

## “VĒRŠU” KAUDZĪTE

Kārtis, kas spēles gaitā tika paņemtas, spēlētāji jānoliek savā priekšā uz galda, ar attēlu uz leju. Šīs kārtis veido spēlētāja vēršu kaudzīti. Spēles laikā viņš drīkst ieskatīties savā vēršu kaudzītē, lai novērtētu, kuras kārtis spēlē vairs neparādīsies.

**Piezīme:** kārtis, kuras ir jāpaņem, **nedrīkst** uzņemt rokās.

## SPĒLES BEIGAS



Spēle beidzas, kad ir izspēlētas visas 10 kārtis. Tad katrs paņem savu vēršu kaudzīti un saskaita savus mīnus punktus.

Katra spēlētāja rezultāts tiek pierakstīts. Tad visas 104 kārtis atkal saliek vienā kaudzītē, kuru sajauc un sāk jaunu spēli. Izspēlē vairākas spēles, kamēr kādam no spēlētājiem kopējais rezultāts pārsniedz **66** vēršus. Uzvar spēlētājs ar mazāko vēršu skaitu.

Pirms spēles spēlētāji var kopīgi vienoties par citu skaitli vai noteiktu spēļu skaitu.



Šeit parādīti divi biežāk sastopamo kļūdu piemēri.

**1. piemērā** spēlētājs izspēlē „45” ar nodomu to likt trešajā rindā aiz „41”. Taču, viņš kļūdās, jo saskaņā ar 2. noteikumu izspēlētā kārts ir jāliek ceturtajā rindā aiz „42” — šeit starpība ir vismazākā. Tā kā šī ir sestā kārts, tad viņam ir jāpaņem visa ceturtnā rinda!



**5. att.** kāršu izvietojums 1. piemērā

**2. piemērā** spēlētājs izspēlē kārti „62”, spriežot, ka tas ir labs gājiens. Viņa nodoms ir likt to pirmajā rindā. Taču izrādās, ka šis gājiens ir pagalam neveiksmīgs, jo tajā pašā gājienā cits spēlētājs izspēlē „29” un paņem pirmo rindu (mazākais skaitlis). Tagad mūsu neveiksmīniekam sava kārts ir jāliek ceturtajā rindā un jāpaņem visas 5 kārtis!



**6. att.** kāršu izvietojums 2. piemērā



Mēs iesakām šo variantu tiem, kuriem patīk izstrādāt savu spēles taktiku. Spēkā paliek visi pamatspēles noteikumi, bet papildus ir vēl divi šādi noteikumi:

## 1. Visas spēles kārtis ir zināmas.

Kāršu skaits šajā spēlē ir atkarīgs no spēlētāju skaita: no kāršu komplekta paņem tikai kārtis ar skaitļiem no 1 līdz [spēlētāju skaits] $\times 10 + 4$ .

Piemērs: 3 spēlētāji — 34 kārtis no 1 — 34

4 spēlētāji — 44 kārtis no 1 — 44 utt.

Pārējās kārtis ar lielākiem skaitļiem izņem no spēles.

## 2. Katrs spēlētājs pats izvēlas savas 10 kārtis.

Visas kārtis noliek uz galda ar attēlu uz augšu. Spēlētāji vienojas, kurš uzsāk spēli. Spēlētāji viens pēc otra, pulksteņrādītāju virzienā, katrs ņem pa vienai kārtij, līdz katram ir rokā 10 kārtis. Uz galda vēl paliek četras kārtis. Katra no šīm četrām kārtīm ir pirmā kārts savā rindā.

Turpmākā spēles gaita atbilst pamatspēlei.

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Apmeklē "Prāta Spēļu" mājas lapu internetā — [www.prataspeles.lv](http://www.prataspeles.lv). Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, un forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem. Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu neredi atbildi noteikumu grāmatīnā, raksti "Prāta Spēļu" Gudriniekam uz [gudrinieks@prataspeles.lv](mailto:gudrinieks@prataspeles.lv)!

Ikvienai spēlei, ko izdod „Prāta Spēles”, 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

Tālrunis: 67334034, fakss: 67334064

E-mail: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)

© Prāta Spēles 2007, 2008