

VOLFGANGS KRÄMERS

6.ņem!

Īpaša spēles „6.ņem!” 30. jubilejas kārts,  
kuras idejas autors ir Franks Hērens  
un ilustrators Francis Fovinkels

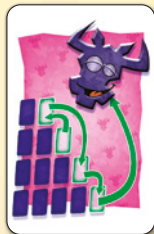
## LĒKĀJOŠĀ GOVS

Spēles komplekts: 1 īpašā kārts „Lēkājošā govs”

**Uzmanību!** Spēlē jāievēro „6.ņem!” pamatspēles noteikumi.  
Tālāk aprakstītas visas izmaiņas un papildinājumi.

## SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Sagatavojies spēlei kā ierasts — četras kārtis novieto vienā vertikālā līnijā galda vidū. Tad **pa labi** no kārts ar vismazāko skaitli novieto īpašo kārti „Lēkājošā govs”.



## SPĒLES GAITA

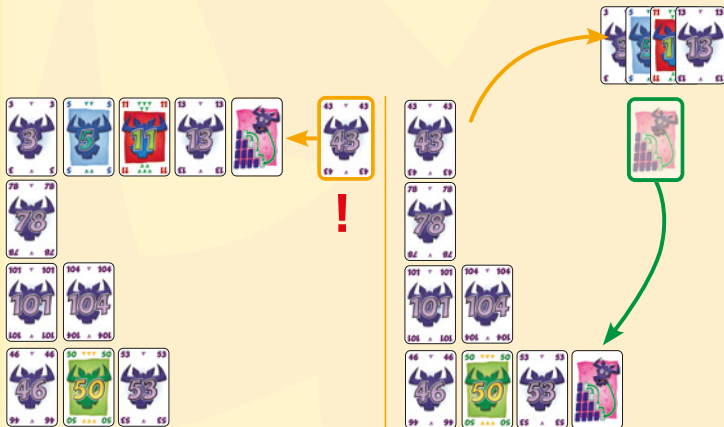
### 1. KĀRŠU NOVIETOŠANA RINDĀS: RINDA AR „LĒKĀJOŠO GOVI”

- Kārtij „Lēkājošā govs” skaitļa nav. Novietojot kārti rindā, kurā ir **lēkājošā govs**, ņem vērā tās **kārts** skaitli, kas atrodas **pa kreisi** no **lēkājošās govs**.
- Kad rindā ar **lēkājošo govi** tiek novietota kārts, govs pārlec uz **vienu no pārējām trīs rindām** — uz rindu, kurā **pēdējā** (visvairāk pa labi esošā) **kārts** ir ar **vismazāko** skaitli.

### 2. GOVS RINDAS PAŅEMŠANA: ĪPAŠĀS KĀRTS PĀRVIETOŠANA

- Kaut arī **lēkājošajai govij** skaitļa nav, tā tiek ieskaitīta rindas **kāršu skaitā**. Rinda ir pilna, ja tajā ir četras skaitļu kārtis un **lēkājošā govs**.
- Ja tu paņem **rindu ar lēkājošo govi**, šī kārts pārlec citviet. Vispirms, kā parasti, paņem skaitļu kārtis (bet ne **govī**), novieto tās savā vērsu kaudzītē un tevis izspēlēto kārti novieto kā pirmo kārti šajā rindā. Tad **govs** pēc iepriekš aprakstītā principa pārlec uz citu rindu.

- **Piezīme:** ja tevis novietotā kārts liek **govij** pārlēkt uz rindu, kurā tā kļūst par **sesto kārti**, tev jāsavāc (arī) tā rinda! Lielākais skaitlis no šīs rindas kļūst par jaunās rindas pirmo kārti. Tad **lūkājošā govjs** turpina lūkāšanu, kā aprakstīts iepriekš. Ir iespējams, ka tev vienā gājienā jāpaņem vairākas rindas!



**Piemērs:** Ojārs izspēlēja kārti ar skaitli 43, un viņam tā jānovieto kādā rindā. Saskaņā ar parastajiem spēles noteikumiem šo kārti var likt tikai pirmajā rindā blakus skaitlim 13 un **lūkājošajai govij**. Tā ir sestā kārts rindā! Ojāram jāsavāc visas četras skaitļu kārtis no šīs rindas. Kārts ar skaitli 43 kļūst par jaunās rindas pirmo kārti. Tad Ojārs pārvieto **lūkājošo govī**. Pēdējie skaitļi pārējās rindās ir 78, 104 un 53. No tiem mazākais ir 53, attiecīgi **govjs** pārlec uz ceturto rindu.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games SIA  
Tērbatas 78, Rīga,  
LV-1001, Latvija  
(+371) 67334034  
info@brain-games.com  
www.brain-games.com



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2023