10 spēļu komplekts, 6+ gadi

**INSTRUKCIJAS**

**KOMPLEKTĀ IETILPST:** Koka kaste ar divpusēju virsējo spēles laukumu, iekšā atrodas bekgemona un apakšējais spēles laukums, 60 ķīniešu dambretes kauliņi, 48 mankalas kauliņi, 32 šaha kauliņi, 30 dambretes kauliņi, 30 spēļu nūjiņas, 2 metamie kauliņi un 1 dubultais metamais kauliņš

***KRUSTIŅI UN NULLĪTES***

**Spēles mērķis:** Pirmais spēlētājs, kurš novieto trīs savas spēles figūriņas vienā rindā - horizontāli, pa diagonāli vai vertikāli, ir uzvarējis.

**Spēlēsim:** Katrs spēlētājs izvēlas savas spēles figūras. Pirmais sāk spēlēt jaunākais spēlētājs, novietojot spēles figūru uz

spēles laukuma. Pēc tam spēlētāji pārmaiņus liek savas figūriņas uz tukšajiem laukumiem.

***MANKALA***

.

**Spēles gaita:**

1) Novietojiet laukumu starp spēlētājiem ar mankalu pa labi un pa kreisi no spēlētājiem.

2) Katram spēlētājam ir seši mazie kausiņi tieši spēlētāja priekšā un mankala pa labi no spēlētāja.

3) Katrā mazajā glāzītē ielieciet 4 akmeņus, bet laukuma galos esošās mankalas paliek tukšas.

4) Spēle sākas ar to, ka viens spēlētājs paņem visus četrus akmeņus no jebkura sava kausa, pārvietojoties pretēji pulksteņrādītāja rādītāja virzienam un iemetot

akmeņus pa vienam nākamajos četros kausos.

5) Tad otrs spēlētājs veic savu gājienu un rīkojas līdzīgi ar akmeņiem no viena no saviem kausiem.

Ja akmens šķērso spēlētāja paša mankalu, akmens tiek ievietots mankalā kā parasti. Mankalā ievietotie akmeņi paliek mankalā līdz spēles beigām.

- Ja tiek šķērsota pretinieka mankala, kauss tiek izlaists.

- Ja pēdējais iemestais akmens atrodas spēlētāja mankalā, tad šis spēlētājs veic vēl vienu gājienu.

- Ja pēdējais iemestais akmens atrodas tukšā kausā spēlētāja pusē, tad šis akmens tiek notverts un ievietots mankalā

, tāpat kā visi akmeņi, kas atrodas pretinieka kausā tieši pretī.

6) Spēle notiek pārmaiņus, līdz viens spēlētājs izmet visus akmeņus no savas galda puses kausiem.

**Uzvara spēlē:** Spēli uzvar tas spēlētājs, kuram spēles beigās mankalā ir visvairāk akmeņu.

***DZIRNAVAS***

**Noteikumi un spēles gaita:** Katram spēlētājam sākumā ir deviņas spēles figūriņas, kas pārvietojas starp divdesmit četriem laukuma krustpunktiem. Tāpat kā

dambretē, spēles mērķis ir atstāt pretinieku spēlētāju bez figūrām vai bez gājiena iespējām. Spēles sākumā laukums ir tukšs.

 Jaunākais spēlētājs iet pirmais. Spēlētāji pēc kārtas izvieto savas figūriņas uz tukšajiem krustojumiem. Ja spēlētājs novieto figūru

, kas viņam dod trīs figūru līniju uz jebkuras uz galda uzzīmētas līnijas, viņam ir "dzirnaviņas" un viņš var noņemt vienu pretinieka figūru.

Figūras, kas atrodas dzirnavās, nedrīkst noņemt, ja vien visas pretinieka figūras neatrodas dzirnavās. Noņemtās figūras nedrīkst atkārtoti novietot. Kad

visas astoņpadsmit figūriņas ir novietotas, spēlētāji pārmaiņus veic gājienus un pārvietojas.

**Figūru pārvietošana:** Gājiena laikā spēlētājs virza vienu no savām figūrām pa laukuma līniju uz tukšu blakus esošo krustpunktu. Ja spēlētājs nevar veikt gājienu, viņš zaudē spēli.

 Izvietošanas posmā spēlētājs, kurš izvieto trīs savas figūras uz laukuma līnijas

, iegūst dzirnaviņas, un viņš var noņemt pretinieka figūru, izvairoties no dzirnaviņās esošo figūru noņemšanas, ja vien tas ir iespējams.

***DAMBRETE***

**Spēles mērķis:**

Nosist visus pretinieka dambretes kauliņus, pārlecot tiem pāri brīvā lauciņā, vai bloķēt pretinieka kauliņus, lai tie nevarētu izdarīt gājienu.

**Spēles gaita:** Katrs spēlētājs saņem 12 vienas krāsas dambretes kauliņus un izvieto tos uz tumšajiem lauciņiem pirmajās trīs spēles laukuma rindās. Pārliecinieties, ka tuvākais kreisais stūra lauciņš ir melns.

 Pirmais sāk spēlētājs, kuram ir melnie kauliņi. Gājieni tiek veikti tikai tumšajos laukumos.

 Gājienus var veikt tikai pa diagonāli uz priekšu uz brīvu laukumu, nevis atpakaļ vai uz balto laukumu. Lai nokautu pretinieka

kauliņu, laukumam, kas atrodas pretī dambretes kauliņam, jābūt brīvam. Pārleciet pretinieka kauliņiem brīvā lauciņā, tad noņemiet pretinieka kauliņu no laukuma.

 Jūs nevarat pārlēkt pāri saviem kauliņiem. Kad viens no jūsu dambretes kauliņiem nonāk pretinieka pusē, tas kļūst par “karali” un tiek kronēts, uzliekot tam virsū vēl vienu tās pašas krāsas dambretes kauliņu.

 Kad esat kļuvis par karali, varat pārvietoties pa diagonāli uz priekšu VAI atpakaļ.

 Parastie dambretes kauliņi var pārlēkt pāri un nokaut karaļus.

**Uzvara:** Jums jānokauj visi pretinieka kauliņi vai jānobloķē tie tā, lai nevarētu izdarīt gājienu.

***ŠAHS***

**Spēles mērķis:** Pretinieka karaļa mats vai ieslodzīšana.

**Kauliņu izvietošana:** Katram spēlētājam ir 16 figūriņas, kas izvietotas katrā laukuma galā šādi:

Pirmā rinda - tornis, zirdziņš, laidnis, dāma, karalis, laidnis, zirdziņš, tornis.

Otrā rinda - 8 bandinieki.

Šaha spēles laukumā ir 64 lauciņi. Pārliecinieties, ka tas ir novietots tā, lai katra spēlētāja labajā stūrī būtu redzams baltais laukums.

**Piezīmes:** Dāma vienmēr tiek novietota uz savas krāsas laukuma.

**Spēles gaita:** 1) Pirmo gājienu vienmēr veic baltās figūras. 2) Spēlētāji pārmaiņus veic pa vienam gājienam. 3) Ja spēlētājs piezemējas uz aizņemta

laukuma, viņš nokauj laukumā esošo figūru. Spēlētājam nav obligāti jānokauj figūra, bet, ja tas tiek izdarīts, nokautā figūra tiek noņemta no laukuma.

 4) Tikai zirdziņš var pārlēkt pāri citām figūrām.

- Karalis ir vissvarīgākais elements. Tas pārvietojas tikai pa vienam laukumam jebkurā virzienā - uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem vai

pa diagonāli. Karalis var nokaut jebkuru neaizsargātu pretinieka figūru, pats izvairoties no nokaušanas. Karalis nedrīkst nostāties lauciņā, kuru kontrolē pretinieks.

 Karalim vienmēr jāatrodas vismaz viena lauciņa attālumā no

pretinieka karaļa. Abi karaļi vienmēr paliek uz dēļa.

Tāpat kā karalis, arī dāma var kustēties uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem vai pa diagonāli taisnā līnijā. Dāma var pārvietoties jebkuru

lauciņu skaitu, ja vien viņas ceļā nav neviena traucējoša figūra. Dāma var nokaut pretinieka figūru, noņemot nokauto figūru no spēles laukuma un

aizņemot atbrīvoto lauciņu.

- Tornis ir nākamā spēcīgākā figūra aiz dāmas un kustas uz priekšu, atpakaļ vai uz sāniem (bet ne pa diagonāli) jebkuru lauciņu skaitu taisnā līnijā, ja nav šķēršļu.

 Tornis nokauj pretinieka figūru, aizņemot lauciņu, kurā tā atrodas. Tornis tiek izmantots “rokādē”.

- Laidnis pārvietojas tikai pa diagonāli, uz priekšu vai atpakaļ un jebkādu lauciņu skaitu taisnā līnijā, ja tam nav šķēršļu.

 Laidnis nokauj pretinieka figūras pa diagonāli.

- Zirdziņš pārvietojas īpašā veidā: tas dodas vienu lauciņu uz priekšu un tad vienu lauciņu pa diagonāli pa labi vai pa kreisi vai tas dodas uzreiz uz lauciņu pa diagonāli pa labi vai pa kreisi un tad vienu lauciņu uz priekšu (šis gājiens veido “L” formu).

 Zirdziņš ir vienīgā figūra, kas var pārlēkt traucējošām figūrām.

 Zirdziņš nokauj tāpat kā pārējās figūras. Kad zirdziņš atstāj savu laukumu, tas vienmēr nonāk pretējās krāsas laukumā.

- Bandinieks pārvietojas tikai uz priekšu (nekad atpakaļ). Pirmajā gājienā tas var doties vienu vai divus laukumus. Pēc tam tas var pārvietoties

tikai pa vienam lauciņam, nokaujot kā laidnis pa diagonāli. Kad jebkurš bandinieks nonākt pretējās puses pēdējā lauciņā, spēlētājs var to aizstāt ar jebkuru citu figūru, izņemot karali.

 Tuvojoties spēles beigām, bandinieki kļūst arvien vērtīgāki.

Katram spēlētājam ir iespēja vienu reizi spēlē veikt "rokādi". Šis gājiens ir karaļa pārvietošana par diviem laukumiem pa labi vai pa kreisi

virzienā uz torni un pēc tam torņa novietošana laukumā, kas atrodas otrā pusē karalim.

Uz spēlētāju var attiekties šādi ierobežojumi:

1) Karalim nedrīkst tikt pieteikts šahs. 2) Tas nedrīkst šķērsot vai piezemēties uz lauciņa, kurā atrodas pretinieka figūra.

3) Ne karalis, ne tornis nedrīkst būt iepriekš pārvietots. 4) Neviena figūra nedrīkst atrasties starp karali un torni.

- Šahs: Karalim tiek pieteiks šahs, kad tam uzbrūk kāda no pretinieka figūrām. Karaļa nokaušana nav pieļaujama. Spēlētājam, kas piesaka šahu, uzbrūkot pretinieka karalim, ir jāsaka "Šahs!".

 Tagad pretiniekam jāizdara viena no trim darbībām:

1) Karalim ir jāpamet apdraudētais lauciņš. 2) Jānokauj pretinieka figūra, kas apdraud karali.

3) Starp karali un uzbrūkošo figūru jānovieto figūra.

- Šahs un mats: Tas nozīmē, ka karalis ir nokauts. Tā kā spēles mērķis ir nokaut pretinieka

karali, spēle ir zaudēta, ja nav iespējams neviens no trim iepriekš minētajiem gājieniem. Tad “šahs” kļūst par “šahu un matu”.

**Uzvara:** Panākt šahu un matu.

***ĶĪNIEŠU DAMBRETE***

**Spēles mērķis:** Iegūt kontroli par zvaigznes staru tieši pretī spēlētājam.

**Spēles gaita:** Katrs spēlētājs izvēlas figūru krāsu un ievieto desmit (10) spēles figūras savas mājas bāzes brīvajās vietās.

Katra spēlētāja mājas bāze ir zvaigznes stars, kas atrodas tieši priekšā. Katru figūru pārvieto, ievietojot spēles figūru blakus esošajā

brīvajā vietā vai pārlecot pāri citai spēles figūrai. Vienlaicīgi drīkst veikt tikai vienu (1) gājienu, izņemot lēcienus; šādā gadījumā

var veikt jebkuru skaitu lēcienu. Tas var ietvert lēcienus taisnā līnijā vai zigzaga lēcienus. Nevienu no spēles figūrām nedrīkst noņemt no spēles laukuma

. Galu galā visas spēles figūras ir jāpārvieto neatkarīgi no tā, vai spēlētājs vēlas bloķēt

cita spēlētāja gājienu. Spēlētāji var lēkt pāri gan ar savām, gan pretinieka figūrām. Uzvar tas spēlētājs, kurš

ir pārvietojis visas savas spēles figūtas uz pretējo pusi.

***KOCIŅI***

**Spēles mērķis:** Iegūt visvairāk punktu.

**Spēles gaita:** Katrs spēlētājs izvēlas vienu no 4 palīgkociņiem. Tie tiks izmantoti, lai paceltu citus krāsainos kociņus.

Piemēram, palīgkociņu izmanto, lai atdalītu divus kociņus, kas atrodas tuvu viens otram, vai lai paceltu vienu kociņu, kas atrodas uz

cita kociņa. Šādā veidā nedrīkst izmantot nevienu citu kociņu. Viens spēlētājs tur visus kociņus (izņemot palīgkociņus) vertikāli

vienā rokā. Spēlētājs ātri atver savu plaukstu, lai nūjiņas nokristu uz galda, Pirmais spēlētājs paņem kociņus pa vienam.

Vienīgais kociņš, kuru drīkst kustināt, ir tas, kuru spēlētājs mēģina pacelt. Ja tiek pārvietots jebkurš cits kociņš, spēlētāja gājiens beidzas un nākamais spēlētājs veic savu gājienu.

 Spēle turpinās, līdz visi kociņi ir pacelti. Katrs spēlētājs saskaita savus punktus saskaņā ar šeit redzamo tabulu.

 Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš ieguvis visvairāk punktu!

**PUNKTU TABULA:** Zilais kociņš - 50 punkti, zaļais kociņš - 40 punkti, sarkanais kociņš - 25 punkti, dzeltenais kociņš - 10 punkti.

***BEKGEMONS***

**SPĒLES LAUKUMA SAGATAVOŠANA:**

A. attēlā redzams pareizais spēles figūru novietojums Tumšais 2 spēles sākumam un tumšo un gaišo spēles figūru kustības virziens. Pirms lasīt tālāk, iesakām sagatavot spēles laukumu.

 Spēles laukums ir sadalīts četrās daļās un katram spēlētājam ir iekšējais laukums un ārējais laukums.

Katrs laukums ir sadalīts sešos punktos trīs dažādās krāsās.

Ņemiet vērā arī to, ka pretējo laukumu punkti ir kontrastējošā krāsā.

**SPĒLES MĒRĶIS:** Katram spēlētājam jāpārvieto savas spēles figūriņas

atbilstoši skaitļiem, kas tiek iegūti, uzmetot divus metamos kauliņus. Spēlētājs

pārvieto savas spēles figūriņas no pretinieka iekšējā laukuma pa

spēles laukumu uz savu ārējo laukumu un visbeidzot uz savu iekšējo

laukumu. Tumšās un gaišās figūras kustas pretējos virzienos, kā parādīts attēlā **A.**

**Spēles gaita:** Bekgemona noteikumi paredz, ka katrs spēlētājs uzmet vienu metamo kauliņu, lai noteiktu, kurš iet pirmais.

 Ja abi spēlētāji uzmet vienādu skaitli, abi met vēlreiz līdz viens spēlētājs ir uzmetis lielāku skaitli.

 Pēc tam šis

spēlētājs iet pirmais, izmantojot uz abiem kauliņiem uzmestos skaitļus.

Pēc tam spēlētāji met pēc kārtas, izmantojot savus metamos kauliņus. Spēlētājs pārvieto savas

spēles figūriņas atbilstoši uz kauliņiem uzmestajiem skaitļiem. Ja kāds no metamajiem kauliņiem nav līdzeni piezemējies spēles laukumā, spēlētājam jāmet vēlreiz.

Uz kauliņiem uzmestie skaitļi tiek ņemti vērā atsevišķi, nevis summējot. Tādējādi spēlētājs var pārvietot vienu spēles kauliņu par visu metienu, kamēr vien ir pieejami punkti KATRA metamā kauliņa vērtībā, vai arī spēlētājs var izmantot katra no abiem metamajiem kauliņiem uzmesto punktu skaitu, pārvietojot divus dažādus spēles kauliņus.

 Spēlētājam, kad vien iespējams, ir obligāti jāizmanto abi metiena skaitļi. Ja spēlētājs var izmantot tikai vienu skaitli,

viņam, ja iespējams, jāizmanto lielākais skaitlis. Ja spēlētājs vispār nevar pārvietoties, gājiens pāriet pretiniekam.

**DUBULTS METIENS:** Ja uz abiem metamajiem kauliņiem tiek uzmests vienāds skaitlis, spēlētājs pārvietojas par viena kauliņa uzmesto punktu skaitu četras reizes.

 Jūs varat pārvietot vienu un to pašu spēles figūru visos četros gājienos vai jebkuru citu izvēlēto spēles figūru kombināciju.

**BLOĶĒTS PUNKTS:** Bloķēts punkts ir jebkurš punkts uz spēles laukuma, uz kura atrodas divas vai vairākas viena un tā paša spēlētāja spēles figūras

. Pretinieka figūras nedrīkst piezemēties uz bloķētā punkta, taču tās drīkst pārvietoties pāri bloķētajam punktam. Kad

spēlētājs ir novietojis divas spēles figūras uz viena punkta, tiek uzskatīts, ka tas ir "iezīmējis punktu". Spēlētājs uz viena punkta var novietot neierobežotu figūru skaitu.

**BLOTS:** Tas tiek izveidots, ja spēlētājam uz punkta ir tikai viena spēles figūra. Pretēju krāsu spēļu figūras nevar atrasties vienā un tajā pašā

punktā, tāpēc, kad pretinieks piezemējas uz blota, viņš noņem tur esošo spēļu figūru, aizstājot to ar savu. To sauc par nokaušanu.

 Noņemtā spēles figūra tiek novietota uz šķirtnes (skat. **B** 20. lpp.).

**ŠĶIRTNE:** Šķirtne ir vidējā josla, kas atdala iekšējo un ārējo laukumu. Ja viena no jūsu figūrām ir novietota uz

šķirtnes, nākamajā metienā jums ir "jāieiet" pretinieka iekšējā laukumā, PIRMS varat pārvietot jebkuru citu savu figūru.

Ienākšana notiek, pārvietojot spēles figūru no šķirtnes uz punktu, kas norādīts uz viena no mestajiem kauliņiem, ja vien

šis punkts nav bloķēts. Ja nevarat ienākt, jo abi norādītie punkti ir bloķēti, gājiens pāriet pretiniekam

(skat. **C** 20. lpp.). IZSLĒGŠANA vai SLĒGTS LAUKUMS izveidojas tad, kad pretinieka iekšējais laukums ir pilnībā bloķēts (uz katra punkta ir vismaz divas spēles figūras).

**NOVĀKŠANA:** “Novākšana" nozīmē, ka, metot kauliņu, no spēles galda tiek noņemtas spēles figūras. Novākšanu nevar uzsākt, kamēr VISAS 15 spēles figūras neatrodas spēlētāja iekšējā laukumā.

 Pēc tam varat vai nu novākt spēļu figūras no punktiem

, kas atbilst mestajam kauliņam, vai arī pārvietot savas spēļu figūras iekšējā laukumā atbilstoši skaitļiem, kas norādīti

kauliņā. Ja iespējams, jums jāizmanto viss metiena rezultāts. Tas nozīmē, ka, ja uzmetat sešinieku, bet uz sestā punkta nav nevienas spēles figūras, jānoņem spēles figūra no augstākā punkta, uz kura ir spēles figūra.

 Tas pats noteikums attiecas arī uz dubultiem metieniem.

Tomēr Jūs nevarat novietot spēles figūru, ja kauliņa metiena norādītais punkts ir brīvs un uz augstāka

punkta atrodas spēles figūras. Ja iespējams, jums ir jāveic likumīgs gājiens, izmantojot spēles figūru, kas atrodas augstāk esošajā punktā. Ja, novācot kauliņus, tiek nosists kāda no spēlētāja iekšējā laukumā esošajām figūrām, šī spēles figūra nonāk uz šķirtnes un tai jāatgriežas spēlē, kā aprakstīts iepriekš.

 Jūs nevarat

turpināt novākt kauliņus, kamēr nokautais kauliņš nav atgriezies Jūsu iekšējā laukumā.

**DUBULTOŠANA:** Dubultais metamais kauliņš tiek izmantots, lai dubultotu likmes. Pirms spēles sākuma uz

šķirtnes tiek novietots dubultais metamais kauliņš ar skaitli 64 virsū, kas nav vērsts pret kādu no spēlētājiem. Automātiska dubultošana notiek par katru neizšķirtu sākuma metienā. Ja notiek automātiska dubultošana, skaitlis 2 tiek novietots uz augšu, atkal nevēršot to pret ne vienu no spēlētājiem.

 Ja notiek otra automātiska dubultošana, uz augšu tiek novietots skaitlis 4, un tā tālāk.

 Brīvprātīga dubultošana nozīmē, ka spēlētājs piedāvā dubultot likmes, kad ir viņa kārta spēlēt

un pirms viņš ir uzmetis metamos kauliņus. Dubultošanu var pieņemt vai noraidīt, taču spēlētājs, kurš atsakās, zaudē visu

likmi, kas bija spēkā pirms dubultošanas piedāvājuma. Pēc tam spēlētāji veic dubultošanu pārmaiņus.

**PUNKTI:** Spēle ir vinnēta, ja kāds no spēlētājiem pirmais noņem visas savas figūriņas. Gamons (dubultspēle) ir uzvarēta, ja

pretinieks nav noņēmis nevienu no savām figūrām. Bekgamons (trīskāršā spēle) ir uzvarēta, ja pretinieks nav noņēmis nevienu

savu spēles figūru un ja uzvarētāja iekšējā laukumā vai uz šķirtnes atrodas viena vai vairākas spēles figūras.

**ŠUETE:** Šuete spēlē var piedalīties līdz pieciem, bet ne vairāk kā pieci spēlētāji. Visi spēlētāji met kauliņu, lai

noteiktu, kurš būs "cilvēks mājā". Šo godu saņem spēlētājs, kurš uzmet lielāko skaitli, bet spēlētājs, kurš izmet otro lielāko skaitli, ir "kapteinis". Visi pārējie spēlētāji ir kapteiņa partneri un rangā atrodas zem kapteiņa - atkarībā no

kauliņa metiena rezultāta. "Cilvēks mājā" un kapteinis spēlē spēli pa diviem gājieniem, bet kapteiņa partneri dod padomus par spēli. Ja "cilvēks

mājā" zaudē, viņš kļūst par jaunā kapteiņa zemākā ranga partneri. Uzvarējušais kapteinis kļūst par "cilvēku

mājā". Ja uzvar “cilvēks mājā”, tad kapteinis

kļūst par zemākā ranga partneri, un par kapteini kļūst iepriekšējais

augstākā ranga partneris.

**KĀ IZVEIDOT SAVU PIECINIEKU UN ŠĶIRTNI**

**PUNKTI:** Stratēģiski jūsu piecinieks un šķirtnes punkti ir

vissvarīgākie, tāpēc tos nepieciešams bloķēt visātrāk.

 **D. attēlā** parādīti daži labāko gājienu piemēri.

**PIRMIE GĀJIENI**

Labāko gājienu izvēli skatiet **E. attēlā** 20. lappusē. Labākos atklāšanas gājienus, kad uzmests dubults cipars, skatiet **F. attēlā**

20. lpp.

 Ar ZVAIGZNĪTI apzīmētie gājieni ir labākie

atklāšanas gājieni. Ja pretiniekam ir slikts spēles sākums, jums nekavējoties jāpiedāvā dubultot likmes

.

***METIENI***

Ķīniešu dambretes figūras tiek izmantotas kā nagliņas. Sāciet, aizpildot katru caurumu ar nagliņu. Pirmais spēlētājs met 2

kauliņus. Spēlētājs var noņemt nagliņu, kas atbilst skaitlim, vai jebkuru kombināciju, kas atbilst skaitlim uz kauliņa.

Piemēram: Spēlētājs uzmet 6. Viņi var noņemt 6. nagliņu VAI 5. un 1. nagliņu, VAI 4. un 2. nagliņu, VAI 1., 2. un 3. nagliņu. Spēlētājs turpina

mest kauliņus, līdz izkrīt skaitlis, ko nevar noņemt, vai arī visas nagliņas ir noņemtas. Uzvar tas spēlētājs, kuram ir atlicis vismazāk nagliņu.

***NEPRĀTS***

Ķīniešu dambretes figūras tiek izmantotas kā nagliņas. Ievietojiet 4 sarkanās nagliņas 4 kreisajos galējos caurumos un 4 zilās nagliņas

4 labajos galējos caurumos, atstājot centrālo caurumu brīvu. Mērķis ir apmainīt krāsas no vienas puses uz otru. Iespējamie gājieni ietver

pārvietošanu par vienu vietu vai lēcienu pāri nagliņai - vienmēr uz priekšu, nekad atpakaļ. Jūs esat ģēnijs, ja jums tas izdodas 4 vai mazāk mēģinājumos.

***PRĀTA MAĢIJA***

Ķīniešu dambretes figūras tiek izmantotas kā nagliņas. Spēles sākums: Ievietojiet nagliņas visos caurumos, izņemot vienu. Katru reizi, kad pārlecat vienai nagliņai, noņemiet to no laukuma.

- Atlikusi viena nagliņa - Izcili! “100 punkti”

- Atlikušas divas nagliņas - Labi "50 punkti"

- Atlikušas trīs nagliņas - Viduvēji "25 punkti"

- Atlikušas četras nagliņas - Slikti “0 punkti”

**BRĪDINĀJUMS:** NOSMAKŠANAS BRIESMAS – Sīkas detaļas. Nav piemērots bērniem līdz trīs gadu vecumam.