**HARIJS POTERS 8 spēles vienā! 4+ gadi**



**KOMPLEKTĀ IETILPST:**

1 spēles laukums, 2 lapas ar varoņiem, 1 uzlīmju lapa, 6 dubultas spēļu kārtis, 36 spēļu kārtis, 2 sānu sienas,

2 šķērssijas, 1 apakšējais balsts, 4 L-veida skavas, 30 spēles kauliņi

**SALIKŠANA PIRMO REIZI (A)**

1. Salieciet plastmasas statīvu (skatīt diagrammu).

2. Atdaliet varoņu žetonus, sadaliet tos divās kaudzītēs pēc krāsas.

3. Uzlīmējiet uzlīmes no uzlīmju lapas uz spēles kauliņu gludās puses.

4. Izsaiņojiet kāršu komplektu.

5. Pareizi izmetiet visus atkritumus, kas varētu būt radušies sagatavošanas laikā.

**SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI: (E,F,C,G)**

**Spēles laukuma sagatavošana A**

Ievietojiet spēles laukumu plastmasas statīvā, pārliecinoties, ka tas ir ievietots apakšējos stiprinājumos. Cūkkārpas pilij jābūt vērstai uz priekšu.

 Novietojiet sagatavoto spēles laukumu visiem spēlētājiem sasniedzamā vietā.

**Spēles laukuma sagatavošana B**

Novietojiet spēles laukumu galda vidū ar dambretes laukuma pusi uz augšu. Jums nav nepieciešams plastmasas statīvs, lai spēlētu.

**Varoņu žetonu sagatavošana**

Paņemiet 15 vienādas krāsas varoņu žetonus un novietojiet tos ar lodziņu uz āru statīva žetonu turētājos.

**ATMIŅAS SPĒLE: (B)** 2-4 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A un varoņu žetonus (skat. Sagatavošanās spēlei). Pēc tam spēlētāji paņem 2 varoņu žetonus no atlikušā komplekta.

 Aplūkojiet žetonus: šie ir varoņi, kurus meklējat. Paturiet tos noslēpumā!

**SPĒLĒSIM!**

Savas kārtas laikā paņemiet vienu žetonu no statīva un paskatieties, kāds personāžs redzams otrā pusē. Ja jūs apvēršat vienu no saviem

varoņiem, tiek izveidots pāris un jūs varat to paturēt! Novietojiet pāri malā. Ja tas nav pāris, parādiet pārējiem,

kurš varonis tas ir. Atlieciet to atpakaļ vietā spēles laukumā (ar lodziņu uz āru).

**UZVARĒTĀJS**

Pirmais spēlētājs, kurš atrod 2 varoņus Cūkkārpas pilī!

**BINGO: (B, K, L)** 2-4 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A un varoņu žetonus (skat. Sagatavošanās spēlei). Novietojiet visus kauliņus spēles laukuma centrā.

 Pārliecinieties, ka visi spēlētāji var tos aizsniegt!

**SPĒLĒSIM!**

Visi spēlētāji paņem vienu Bingo kārti. Izvēlieties vienu spēlētāju, kurš apgriezīs varoņu plāksnītes galvenajā statīvā. Katrā raundā tiks atklāts viens varonis un žetons paliks visiem redzams.

 Jebkurš spēlētājs, kuram Bingo kartē ir atbilstošais simbols, var nosegt to ar dambretes kauliņu.

**UZVARĒTĀJS**

Pirmais spēlētājs, kurš iegūst 3 kauliņus vienā rindā savā bingo kartītē, ir uzvarētājs! Bingo! Lai būtu jautrāk, varat spēlēt

, lai aizklātu laukumus ap kartes malu, izveidot X vai pat H kā pirmo burtu vārdā Harijs Poters!

**PASLĒPES: (B, I, J, K)** 2 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A un varoņu žetonus (skat. Sagatavošanās spēlei). Pēc tam:

1. Katrs spēlētājs paņem 1 Paslēpju kārti, 1 Pils kārti un 2 plastmasas skavas. Paslēpju kārtij vienā pusē jābūt tukšam režģim.

2. Novietojiet Paslēpju kārti ar režģa pusi uz augšu uz galda un iebīdiet plastmasas skavas kārts augšdaļā.

Pēc tam iebīdiet otru spēles kārti - Pils kārti - ar attēlu uz priekšu plastmasas skavu augšpusē.

3. Katrs spēlētājs izlozē 3 kauliņus ar varoņiem, slēpjot no otra spēlētāja, kuri varoņi viņam ir.

Pārējie kauliņi paliek centrālajā kaudzē.

**SPĒLĒSIM!**

Savā gājienā izvēlieties plāksnīti, kas tiek apvērsta plastmasas statīvā. Mērķis ir apgriezt plāksnīti, kas atbilst vienam no varoņiem

uz jūsu kauliņiem. Kad esat noskaidrojuši, kurš varonis atrodas uz plāksnītes, un nerādot to otram spēlētājam, novietojiet plāksnīti

atpakaļ tajā pašā vietā ar lodziņa pusi uz āru. Ja esat pagriezis vajadzīgo varoni, atzīmējiet tā atrašanās vietu

Paslēpju kartē, ar atbilstošo spēles kauliņu. Pretējā gadījumā atzīmējiet meklēšanas vietu ar

kauliņu no centrālās kaudzes.

**UZVARĒTĀJS**

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais atradīs visus 3 varoņus!

**DAMBRETE: (C, K)** 2 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu B (skatīt Sagatavošanās spēlei). Pēc tam katrs spēlētājs paņem 7 vienas krāsas dambretes kauliņus un

5 slotaskātu dambretes kauliņus. Novietojiet kauliņus spēles laukumā - dzeltenos uz gaišajiem laukumiem un sarkanos uz tumšajiem laukumiem.

Skatiet attēlu.

**SPĒLĒSIM!**

Dzeltenā krāsa iet pirmā. Jūs cenšaties vienu no saviem apburtajiem kauliņiem nogādāt līdz pēdējai rindai (otra spēlētāja pirmajai rindai).

Apburtie kauliņi ir kauliņi ar slotaskātu. Tiem ir īpašas spējas. Tie var pārvietoties uz priekšu par divām vietām

VAI par vienu vietu atpakaļ, vienmēr pārvietojoties pa diagonāli. Parastie kauliņi var pārvietoties tikai par vienu vietu uz priekšu - arī

pa diagonāli. Ja cita spēlētāja kauliņi ir jūsu ceļā, varat pārlēkt tiem pāri! Jūs varat lēkt tikai tad, ja vieta aiz pretinieka kauliņa

ir tukša. Kad pārlecat pāri figūrai, noņemiet to no laukuma.

**UZVARĒTĀJS**

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais aizvedīs apburto kauliņu līdz pēdējai rindai!

**KRĀSU SACENSĪBAS: (C, H, K)** 2 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu B (skatīt Sagatavošanās spēlei). Pēc tam:

1. Katrs spēlētājs paņem 5 slotas kauliņus un 3 tādas pašas krāsas Kalambola gredzenus. Novietojiet 2 slotas kātus savā otrajā rindā un 3 slotas kātus savā trešajā rindā.

 Novietojiet Kalambola gredzenus savā pirmajā rindā.

2. Novietojiet Sviedeni, Āmurgalvu un Zibsni galda centrā (skat. attēlu).

**SPĒLĒSIM!**

Izvēlieties spēlētāju, kurš ies pirmais. Savā kārtā veiciet divus gājienus.

**Iespējamie gājieni:** Pārvietojiet vienu no saviem slotaskātiem, viegli aizsitot to jebkādu lauciņu skaitu, VAI paņemiet slotaskātu un pārvietojiet to līdz 3 lauciņiem.

 Jūs varat pārvietoties jebkurā vietā spēles laukumā un ir atļauts vai nu pārvietot 2 dažādus slotaskātus vai pārvietot vienu un to pašu slotaskātu.

 Vieta, kurā piezemēsieties pirmā gājiena laikā, palīdzēs

izlemt par otro gājienu!

KAD JŪSU SLOTASKĀTS PIEZEMĒJAS LAUCIŅĀ UN TAS...

**Ir tukšs:** Nekas nenotiek.

**Tajā ir Sviedene:** Paņemiet Sviedeni un novietojiet to uz sava slotaskāta. Tagad varat mēģināt gūt vārtus, apstājoties Kalambola gredzenā.

**Tajā ir viens no pretinieka slotaskātiem:** Pārvietojiet pretinieka slotaskātu uz tukšu lauciņu blakus. Jūsu slotaskāts aizņem atbrīvoto lauciņu.

 Jūs un jūsu pretinieks nekad nedrīkstat atrasties vienā laukumiņā (jums ir atļauts pārlēkt pāri

pretiniekam). Ja uz pretinieka slotaskāta atrodas Sviedene, nozodziet to un novietojiet uz sava slotaskāta!

**Tas ir Kalambola gredzens:** Ja uz jūsu slotaskāta ir Sviedene, jūs guvāt vārtus! Ja uz slotaskāta nav Sviedenes, nekas nenotiek.

**Tajā ir Zibsnis:** Ja jums ir 3 gūti vārti un noķerat Zibsni, esat uzvarējis spēlē! Ja nav gūti 3 vārti, bet piezemējaties lauciņā ar Zibsni, jūs varat pārvietot slotaskātu vēlreiz (pat ja esat veicis jau 2 kustības sava gājiena laikā).

**Tajā ir Āmurgalva:** Ak, vai! Tā var gadīties, ja jūsu slotaskāts nolemj pārvietoties pēc saviem ieskatiem un nejauši piezemējas šeit.

 Jūsu gājiens uzreiz ir beidzies (pat tad, ja jums ir palikusi vēl viena kustība).

VĀRTI! Pēc tam, kad esat guvis vārtus, noņemiet no galda Kalambola gredzenu, uz kura esat piezemējies, un turiet to blakus sev. Novietojiet Sviedeni tās sākuma pozīcijā galda centrā.

**UZVARĒTĀJS**

Gūstiet 3 vārtus ar Sviedeni un noķeriet Zibsni, lai iegūtu Kalambola kausu!

**DESAS: (E, F, G, H)** 2 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A (skatīt Sagatavošanās spēlei). Pēc tam katrs spēlētājs paņem 15 vienas un tās pašas krāsas varoņu žetonus.

Novietojiet žetonus ar lodziņa pusi uz augšu sev priekšā.

**SPĒLĒSIM!**

Izvēlieties spēlētāju, kurš ies pirmais. Savas kārtas laikā izvelciet 3 žetonus no savas kaudzes un izvēlieties vienu no tām novietot uz tukša lauciņa

galvenajā spēles laukumā. Jūs varat novietot žetonus tikai uz 9 laukumiem spēles laukuma centrā. Tiklīdz žetons ir novietots, nolieciet malā 2 atlikušos žetonus.

 Ja pietrūkst izvelkamo žetonu, izmantojiet malā atliktos žetonus. Jūs varat izvilkt plāksnīti ar varoni, ko jūsu pretinieks jau ir novietojis spēles laukumā, šādā gadījumā varat samainīt pretinieka varoni pret savējo!

**UZVARĒTĀJS**

Uzvar pirmais spēlētājs, kurš savāc 3 žetonus vienā rindā!

**KRĀSU SASKAŅOŠANA (D)** 2-4 spēlētāji

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A (skatīt Sagatavošanās spēlei). Pēc tam izveidojiet kaudzi ar 15 vienas un tās pašas krāsas varoņu žetoniem

(loga puse uz augšu) un novietojiet to spēles laukuma priekšā. Paņemiet jebkurus 2 žetonus no kaudzes un novietojiet tos spēles laukumā ar varoņa attēlu uz leju.

 Samaisiet spēļu kārtis un izdaliet katram spēlētājam pa 5 kārtīm, pārējās kārtis novietojot vidū.

**SPĒLĒSIM!**

Lai sāktu spēli, viens no spēlētājiem novieto vienu no savām kārtīm centrā, tādējādi izveidojot izspēlēto kāršu kaudzīti. Sava gājiena laikā izspēlējiet kārti, kas ir tādā pašā krāsā, kā izspēlēto kāršu kaudzītes augšpusē esošā kārts.

 Ja jums nav atbilstošās krāsas kārts vai rokās ir Burvja trumpis, paņemiet kārti.

 Burvja trumpis ir kārts, kurai ir tāds pats simbols kā vienam no spēles laukumā novietotajiem žetoniem.

Burvja trumpi var novietot uz jebkuras krāsas kārts. Pēc Burvja trumpja izspēles, paņemiet visas izspēlēto kāršu kaudzītē esošās kārtis un novietojiet tās malā.

 Nomainiet spēles laukumā novietoto varoņa žetonu. Sāciet jaunu izspēlēto kāršu kaudzīti, izmantojot jebkuru jūsu rokā esošo kārti.

 Ja kādā brīdī pietrūkst kāršu, izmantojiet malā novietoto kāršu kaudzīti.

**UZVARĒTĀJS**

Pirmais spēlētājs, kura rokās vairs nav nevienas kārtis, uzvar spēli!

**EJ MAKŠĶERĒT! (E, F, G, H) 2-4 spēlētāji**

**SAGATAVOŠANĀS**

Sagatavojiet spēles laukumu A. Novietojiet 15 vienādas krāsas varoņu žetonus ar varoņa attēlu uz āru. Samaisiet spēļu kārtis.

 Katram spēlētājam iedaliet 5 kārtis, bet pārējās novietojiet centrālajā kaudzītē.

**SPĒLĒSIM!**

Katrs meklē trīs pārus. Pāri veido spēļu kārts un žetons ar vienu un to pašu attēlu. Sava gājiena laikā jautājiet citam spēlētājam, vai viņam rokās ir kārts ar jūsu meklēto attēlu.

 Spēļu kārtis ar dubultu attēlu ir džokeri un veido pāri ar jebkuru attēlu!

 Ja otram spēlētājam nav vajadzīgās kārts, izvelciet jaunu kārti no centrālās kaudzītes.

 Gaidiet nākamo gājienu, lai izveidotu jaunu pāri. Ja otram spēlētājam ir prasītā kārts, viņš to jums atdod.

Paņemiet atbilstošo žetonu no spēles laukuma, lai izveidotu pāri. Neviens cits nevar veidot pāri ar šo attēlu.

**UZVARĒTĀJS**

Uzvar pirmais spēlētājs, kuram ir 3 pāri! Ja beidzas kārtis, ko izvilkt, spēle ir beigusies, un uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk

pāru.

**BRĪDINĀJUMS:** RISKS AIZRĪTIES – Sīkas detaļas. Nav piemērots bērniem līdz trīs gadu vecumam.