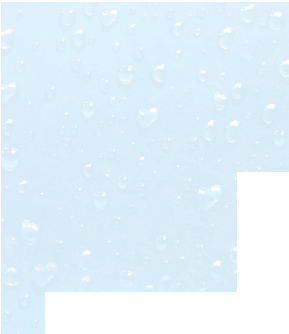


*Pārbaudi savas smadzenes: izaicini sevi ar arvien grūtākiem izkārtojumiem vai izaicini citus spēlētājus ātruma sacensībās!*



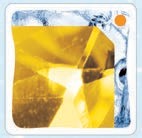
# Saturs

*16 kubi*

*48 kartītes*

*4*

**Kubi** ir sadalīti grupās pa 4, ņemot vērā krāsainu punktu uz vienas no 6 virsmām (sarkans, zaļš, zils, oranžs). Uz katras no virsmām ir attēlota daļa no dārgakmens.

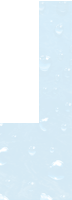


Dārgakmeņiem ir 3 krāsas un 5 dažādas formas. 3 krāsas

5 formas

Uz **kartītēm** ir parādīti izkārtojumi, kas sadalīti 3 grūtības pakāpēs (katrai pakāpei ir 16 izkārtojumi).

Grūtības pakāpe ir norādīta kartītes otrā pusē (1 zaļa = viegli, 2 oranža = vidēji, 3 sarkana = grūti). Kartītes priekšpusē augšējā kreisajā stūrī ir redzams izkārtojuma numurs, augšējā labajā stūrī – grūtības pakāpe, bet centrā – attēls, kas sastāv no 4 dārgakmeņa daļām. Lai **atrisinātu izkārtojumu**, jums ir jāsavieno kubi un jāsaliek attēls, kas redzams uz kartītes.



*Kartītes aizmugure*

*Izkārtojuma numurs*

*Grūtības pakāpe*

*Kartītes priekšpuse*

# Versija vienam spēlētājam



Ņem 4 vienas krāsas kubus un atrisini pa vienam izkārtojumam, sākot no 1. un augošā secībā.

# Versija 2-4 spēlētājiem

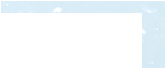
**Sagatavošanās**

Katrs spēlētājs ņem 4 vienas krāsas kubus.

Novietojiet kartītes ar attēlu uz leju, sadalot tās 3 kaudzītēs atbilstoši grūtības pakāpei, pēc tam sajauciet kaudzītes.

Izvelciet 4 kartītes no katras pakāpes un novietojiet tās uz kaudzītes galda centrā: novietojiet 1. pakāpes kartītes pašā augšā, 2. pakāpes kartītes pa vidu un 3. pakāpes kartītes apakšā.

*Sākuma izvietojums 4 spēlētājiem*



# Spēles gaita

Viens no spēlētājiem apgriež vienu kartīti un uzreiz pēc tam visi mēģina atrisināt izkārtojumu ar saviem kubiem: pirmais, kuram tas izdodas, saka “Freeze” un **nekavējoties pārtrauc spēli!** Ja spēlētājs ir pareizi atrisinājis izkārtojumu, viņš iegūst kartīti un noliek to malā, pagriežot to ar attēlu uz leju, pretējā gadījumā viņš uz brīdi tiek izslēgts no spēles un raunds turpinās ar pārējiem spēlētājiem. Ja spēlētājs paliek viens, viņš iegūst kartīti.

Pēc pirmā izkārtojuma atrisināšanas rīkojieties tāpat ar pārējām kartītēm.

# Spēles beigas

Kad galda vidū vairs nav kartīšu, spēle beidzas. Saskaitiet punktus uz kartītēm, kas jums ir (vieglās kartītes ir 1 punkta vērtas, vidējās 2 un grūtās 3): uzvar tas, kuram ir visvairāk punktu.

# Varianti

1. Par kartīšu skaitu un grūtības pakāpi izlemiet pēc savas vēlēšanās: piemēram, grūtākam izaicinājumam varat spēlēt ar 8 2. pakāpes kartītēm un 8 3. pakāpes kartītēm.
2. Izdaliet pa 12 kartītēm katram spēlētājam, kā vēlaties, pat ar dažādām grūtības pakāpēm starp spēlētājiem. Tas, kurš pirmais atrisina savu izkārtojumu, iegūst kartīti. Pārējo rezultāti netiek ņemti vērā.
3. Izdaliet 5 kartītes katram spēlētājam. Tas, kurš pirmais atrisina savu izkārtojumu, izliek savu kartīti ārpus spēles, bet pārējie novieto savas kartītes zem kaudzītes. Uzvar tas, kuram pirmajam paliek tikai viena kartīte.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Atbalsts klientiem***  Tālr: 02.82.52.52  *www.clementoni.com/it/form/*  Kartīšu ārējais pārklājums:  LDPE 4 – PLASTMASAS SAVĀKŠANA  Pārbaudiet savas pašvaldības noteikumus. | Saglabājiet turpmākai uzziņai  **Clementoni** S.p.a.  Zona Industriale Fontenoce s.n.c. 62019 Recanati (MC) - Italy  Tālr: +39 071 75811 [*www.clementoni.com*](http://www.clementoni.com)  V70319 |