

## Glasshouse (Stikla namiņš)

Nakts laumiņu zemē, kur nekad nespīd saule, augi aug stikla namiņā - tādā kā siltumnīcā. Par augiem atbildīgi rūpējas jāņtārpiņi un nodrošina tiem pietiekami daudz gaismas. Bet nerātnais kaķis Zaļais Smieklīšs mīl viņus ļāvā tvarstīt. Tā nu nakts laumiņām ir pilnas rokas darba, lai glābtu mazos jāņtārpiņus no palaidnīgā kaķa, un jāuzmanās, lai tas neradītu vēl vairāk nepatīkšanu, kamēr laumiņas nogādā jāņtārpiņus atpakaļ stikla namiņā.

Apraksts: no 4 gadu vecuma, 2 līdz 4 spēlētājiem  
Vienas spēles ilgums aptuveni 15 minūtes

Komplektā: 1 spēles laukums, 4 laumiņu figūriņas, 4 lukturi, 1 kaķis Zaļais Smieklīšs, 1 stikla namiņš, 12 jāņtārpiņi un 1 rotējošā bulta

**Spēles mērķis:** atgriezt visus jāņtārpiņus no ļaivas stikla namiņā pirms Zaļais Smieklīšs saplēsis visas laternas.

### Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet spēles laukumu galda vidū un visus jāņtārpiņus laukuma vidū esošajā ļāvā! Uzstādiet siltumnīcu blakus spēles laukumam līdzās dzeltenajai gaismas vietai. Zaļā Smieklīņa vieta sākumā ir uz lauciņa ar zilo ķepas nospiedumu. Katrs spēlētājs izvēlas nakts laumiņas tēlu un tam atbilstošas krāsas laternu. Novietojiet laumiņas uz dzeltenās vietas blakus siltumnīcai un paturiet sev priekšā laternas ar nesaplēsto pusi uz augšu. Ja ir **mazāk par četriem spēlētājiem**, ielieciet atlikušās figūriņas atpakaļ kastītē, bet **paturiet spēlē visas laternas** un novietojiet tās blakus spēles laukumam (1. attēls)!

### Spēles gaita:

Izlemiet, kurš spēlētājs iet pirmais; tad pārmaiņus pulksteņrādītāja kustības virzienā savus gājienus izdara pārējie. Katrs savā gājienā griež spēles bultiņu uz rata! Ja bultiņa apstājas uz...

- Pēdas: pārvietojiet savu varoni pulksteņrādītāja kustības virzienā uz nākamo lauciņu, kas atbilst segmenta krāsai uz rata. Uz viena lauciņa var atrasties arī vairākas fejas vienlaikus.
- Jāņtārpiņš: pārvietojiet savu varoni uz nākamo lauciņu, kas atbilst krāsai no segmenta uz rata UN paņemiet vienu jāņtārpiņu no ļaivas un ielieciet to savā laternā!
- Zaļais Smieklīšs: pārvietojiet kaķi uz nākamo ar pēdiņu atzīmēto lauciņu **pretēji** pulksteņrādītāja virzienam.

### Jāņtārpiņi

Laumiņas laternā ir atļauts ievietot ne vairāk kā 3 jāņtārpiņus (2. attēls). Kad laumiņa iet garām stikla namiņam, tai jāizņem jāņtārpiņus no savas laternas un jāielaiž tos siltumnīcā. Gājiens nav jāpārtrauc, jāapstājas ir uz lauciņa, ko bija norādījis rats.

### Iepazīstieties ar nerātno kaķi Zaļo Smieklīņu

Ikreiz, kad laumiņa, kuras laternā ir jāņtārpiņi, satiekas ar Zaļo Smieklīņu:

1. Laumiņai ir jāatgriež visi jāņtārpiņi no savas laternas atpakaļ ļāvā.
  2. UN pirmajā tikšanās reizē tai arī jāapgriež laterna uz otru pusi.
- Tā paliek saplēsta līdz spēles beigām. Laumiņas var savākt kļūdas

arī saplēstā laternā! Svarīgi: ja ir mazāk par četriem spēlētājiem, otrādi ir jāapgriež vispirms tās laternas, kas nepieder laumiņai (1. attēls) un sava laterna jāpagriež otrajā tikšanās reizē.

Ja feja satiekas ar Zaļo Smiekliņu un viņas laternā nav jāņtārpiņu, kaķis viņas laternu nesaplēš.

Ja Zaļais Smiekliņš nonāk uz lauciņa, kur stāv vairākas laumiņas noteikumi attiecināmi uz visām fejām!

Nevar paņemt jāņtārpiņu, ja esat uz lauciņa, kur atrodas Zaļais Smiekliņš, pat ja tā nosaka rats.

### **Spēles beigas:**

Ja visi jāņtārpiņi atgriezušies siltumnīcā pirms Zaļais Smiekliņš saplēsis visas 4 laternas, jūs visi esat uzvarējuši!

Ja Zaļais Smiekliņš saplēš visas 4 laternas, pirms jūs paspējat atgriezt visus jāņtārpiņus siltumnīcā, uzvar kaķis.

• • •

### **Sacensību versija**

Seko jiet sākotnējiem noteikumiem ar šādām izmaiņām:

Laumiņām jāvāc jāņtārpiņus sev! Kad laumiņa dodas garām stikla namiņa ieejai, spēlētājs izņem no savas laternas jāņtārpiņus un nevis novieto tos stikla namiņā, bet sev priekšā.

Ja laumiņa satiekas ar Zaļo Smiekliņu, briesmās ir tikai tie jāņtārpiņi, kas tobrīd atrodas laternā.

Spēle beidzas, tiklīdz visi jāņtārpiņi ir izglābti no pļavas un visas laumiņas atgriežas stikla namiņā, pirms Zaļais Smiekliņš saplēš visas laternas.

Laumiņa, kurai ir visvairāk jāņtārpiņu, ir uzvarētāja.