

## Galda spēle "Aši" (Quick)

Ikviens pilsēta ir pilna ar dīvainiem cilvēkiem, kuri dažreiz dodas uz dīvainām vietām. Kā taksists tu esi pirmais, kurš uzzina, kurp visi dodas. Dažreiz detektīvs dodas pie zīlnieka vai tiesnesis apmeklē zooloģisko dārzu. Tu nebrīnies vairs ne par ko, jo tev rūp tikai ceļš priekšā - kā ātrāk nokļūt galā. Jo vairāk īsceļu tu zini, jo ātrāk nokļūsti galā, jo vairāk pasažieru vari nogādāt un saņemt lielāku algu, vai ne?

Ģimenes spēle 2-6 spēlētājiem no 6 gadu vecuma, aptuvenais spēles laiks 30 minūtes

Komplektā: 1 spēles laukums, 6 taksometri, 50 galamērķu kārtis, 36 pasažieru kārtis, 24 veiksmes kārtis, 90 naudas banknotes

**Īss spēles apraksts:** Tu, kā taksometra vadītājs, pārvadā pasažierus. Tev tos jāpaņem vienā pilsētas vietā un jāaizved uz citu. Par to saņemsi atbilstošu atlīdzību, dzeramnaudu un, atkarībā no veiksmes, nedaudz vairāk vai mazāk peļņas. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš savācis 30 naudiņas (ushus), kas ir šīs pilsētas valūta.

**Sagatavošanās:** Novietojiet spēles laukumus galda centrā! Sakārtojiet banknotes pēc vērtības un izvēlies vienu spēlētāju, kurš darbosies kā banķieris! Viņš būs atbildīgs par visiem maksājumiem un sodiem spēlē. Banķiera pirmais uzdevums ir katram spēlētājam iedot 3 sākuma naudas vienības. Citam spēlētājam jāklūst par kāršu pārvaldnieku, kurš sakārto atrašanās vietu, pasažieru un veiksmes kārtis trīs atsevišķās kaudzītēs un novieto tās ar muguriņām uz augšu. Visbeidzot, katram spēlētājam jāizvēlas taksometrs un tas jānovieto jebkurā ceļā uz spēles laukuma, izņemot uz gājēju pārejas.

**Spēles spēlēšana:** Kāršu pārvaldniekam ir jāpagriež trīs atrašanās vietas kartes uz augšu un jānovieto blakus spēles laukumam. Zīme kāršu augšējā stūrī (2. attēls) palīdz atrast vietas, kur pirmie pasažieri gaida savu taksometru, bet attēls precīzē ēku norādītajā rajonā. Jaunākais spēlētājs iet pirmais. Rūpīgi apskati pilsētas karti – spēles laukumu – un izvēlies atrašanās vietas karti, kas ir vistuvāk tavam taksometram. **Svarīgi:** precīza pasažiera atrašanās vieta ir atzīmēta ar sarkanu punktu blakus ēkai! Novietojiet karti sev priekšā ar tās gaišāko pusi uz augšu! Pēc tam kāršu pārvaldniekam jānovieto no kaudzītes jauna kārts paņemtās vietā, lai nākamais spēlētājs var izvēlēties sev tuvāko karti no atklātajām (uz galda vienmēr jābūt trīs atklātām atrašanās vietas kārtīm visu spēles laiku). Kad katram spēlētājam ir pirmais pasažiera paņemšanas punkts, spēle sākas!

Jaunākais spēlētājs vispirms pārvietojas ar savu taksometru uz izvēlēto vietu. Vienā gājienā var šķērsot tikai vienu gājēju pāreju, un jāapstājas pie nākamās. Viņš var arī apstāties vietā, kur cits taksometrs jau stāv, kā arī braukt garām citiem taksometriem. Tad ir nākamā taksometra gājiens.

Kad esi sasniedzis savu pasažiera paņemšanas punktu, kāršu pārvaldniekam jāizvelk no trim kaudzītēm priekš tevis sekojošas kārtis:

- viena pasažiera kārts, kas parāda tavu pasažieri un dzeramnaudu, ko saņemsi par braucienu.
- viena atrašanās vietas kārts no aizklātās kaudzītes, kas parāda tavu galamērķi. Novieto šo karti blakus jau esošajai kārtij, bet otrādi: tumšākajai pusei jābūt vērstai uz augšu! Tādā veidā tu nesajauksi paņemšanas punktu un galamērķi. (2. attēls)
- viena veiksmes kārts - kas norāda, kas notiks tava brauciena laikā. (Veiksmes kāršu izklāstu meklē otrā lapā)

Teve priekšā ir četras kārtis, kas tev jāglabā līdz brauciena beigām! Gājiens ir beidzies - tu varat uzsākt braucienu tikai nākamajā gājienā. Kamēr pārējie spēlētāji izmanto savus gājienu, tu vari labi apskatīt savu maršrutu! Padoms: ne vienmēr acīmredzami īsākais maršruts ir arī ātrākais

**Galamērķi:** kad esi ieradies kopā ar savu pasažieri galamērķī, jāizreķina brauciena maksa. Neatkarīgi no tā, kādā maršrutā taksometrs sasniedz galamērķi, maksa tiek noteikta, skaitot kvadrātus starp abiem punktiem horizontāli un vertikāli katru kvadrātu skaitot tikai vienu reizi. Katrs kvadrāts ir 1 naudiņas vērts! (1. attēls) Kad esi aprēķinājis savu braukšanas maksu, apskati veiksmes karti, kā tā ietekmē tava brauciena maksu! Visbeidzot, neaizmirsti pievienot dzeramnaudu uz pasažiera kārts (vai atsevišķos gadījumos, kārtīm) un pievieno to kopsummai.

1. piemērs: Tu paņēmi košļājamās gumijas pusi no C2 un vedi viņu līdz E4, tavā veiksmes kārtī bija papildu bagāža. Attālums ir 3 kvadrāti horizontāli un 2 vertikāli, tāpēc maksa ir 5 ushi. Papildu bagāža ir 1 usha vērtībā, bet puisis nedevis tev dzeramnaudu. Kopā:  $5 + 1 + 0 = 6$  ushi.

2. piemērs: Tavā veiksmes kārtī bija salūzis autobuss, tāpēc vienā pasažiera paņemšanas punktā paņēmi un uz galamērķi nogādāji 2 pasažierus - mūziķi un filmu zvaigzni no D4 līdz D2. Attālums ir 3 kvadrāti horizontāli, tāpēc maksa ir 3 ushi, ko tavi pasažieri samaksāja kopā. Bet viņi abi tev deva dzeramnaudu: 1 un

2 ushus attiecīgi. Kopā:  $3 + 1 + 2 = 6$  ushi.

3. piemērs: Tu paņēmi operdziedātāju no C3 uz E2, un saņem nakts likmi saskaņā ar tavu veiksmes kārti. Attālums ir 3 kvadrāti horizontāli un 1 vertikāli, tāpēc cena ar dubulto likmi ir:  $2 \times 4$  ushi. Tu saņem arī 1 ushu kā dzeramnaudu, tātad kopā:  $2 \times 4 + 1 = 9$  ushi.

Kad baņķieris izmaksājis naudu par braucienu, atdod četras kārtis kāršu pārvaldniekam, kurš tās ieliks atpakaļ kaudzīšu apakšā. Visbeidzot, izvēlies jaunu vietu no trim atklātajām kārtīm, kur uzņemsi savu nākamo pasažieri! Tagad ir nākamā spēlētāja kārta, tu vari plānot maršrutu un sākt braucienu uz izsaukuma vietu nāmakajā gājienā!

**Spēles beigas:** Kad kāds spēlētājs ir sakrājis 30 (vai vairāk) naudiņas, ir pēdējā kārta katram izdarīt savu gājienu un jauns aplis vairs netiek sākts. Uzvar tas, kuram ir visvairāk ushu noslēdzot pēdējo apli. Jums nav jāspēlē līdz 30 naudiņām, mērķis var būt lielāks vai mazāks, atkarībā no tā, cik ilgi vēlatoies spēlēt – vienojieties par mērķa summu pirms spēles sākuma!

**Padoms:** pievērsiet īpašu uzmanību kartei! Gājēju pāreju izvietojums ir diezgan sarežģīts, ir daži maršruti, kur var veikt lielus attālumus vienā gājienā, un daži, kur bieži jāapstājas! Vienmēr mēģiniet atrast ātrākais maršruts!

### **Veiksmes kārtis:**

Sastrēgums: tu izlaid gājienu.

Salūzis autobuss: divi cilvēki brauc ar tavu taksometru kopā. Paņem vēl vienu pasažieri no kāršu kaudzītes. Braukšanas maksa ir tāda pati, bet tu saņemsi dzeramnaudu no diviem pasažieriem!

Nakts tarifs: dubulto braukšanas maksu.

Ātruma pārsniegšana: tu brauci pārāk ātri, tāpēc maksā sodu 1 ushu.

Papildu bagāža: tavam pasažierim ir daudz bagāžas, tāpēc tu saņem papildus 1 ushu

Atrastās mantas: tu rīkojies pareizi un ziņoji par bagāžu, kas palikusi tavā taksometrā, tātad saņem atlīdzību 2 ushus

1. zīmējums. Piemērs, kā aprēķināt maksu par braucienu no C2 uz E4 5 kvadrāti = 5 ushi

2. zīmējums. Šī zīmīte palīdz tev atrast kvadrātu, kurā meklējama vajadzīgā adrese pasažiera uzņemšanai vai galamērķim.