

TIKAI VIENS

SPĒLES MĒRĶIS

Tikai Viens ir kooperatīva ballīšu spēle. Jūs visi spēlējat kopā, lai iegūtu vislabāko rezultātu!

Kopā lieciet vienam no spēlētājiem — aktīvajam spēlētājam — atminēt slepeno vārdu, slepeni uzrakstot pavedienu uz savas tāfelītes.

Izvēlies savu pavedienu, nepārrunājot to ar citiem spēlētājiem, un esi radošs, lai neuzrakstītu tādu pašu pavedienu kā cits spēlētājs, jo visi vienādie pavedieni viens otru izslēgs, pirms aktīvais spēlētājs tos varēs apskatīt.

Spēles beigās saskaitiet savu rezultātu, balstoties uz to, cik slepeno vārdu atminējāt.

SPĒLES KOMPLEKTS

- 110 kārtis
- 7 tāfelītes
- 7 nodzēšami marķieri
- šie noteikumi



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- 1) Sajauc kārtis un pēc nejaušības principa izvelc 13 no tām, kas galda vidū veidos ar attēlu uz leju vērstu kāršu kavu. Pārējās kārtis atliec atpakaļ kastē, jo tās šajā spēlē netiks izmantotas.
- 2) Katram spēlētājam izdali tāfelīti un nodzēšamo marķieri.
- 3) Pēc nejaušības principa izvēlies spēlētāju, kurš būs pirmais aktīvais spēlētājs.



Spēle tiek izspēlēta gājienos, kas seko viens otram.
Katrs gājiens ir sadalīts divās daļās.

1 SLEPENĀ VĀRDA IZVĒLE

Aktīvais spēlētājs paceļ kāršu kavas virsējo kārti, **uz to neskatoties**, un novieto to uz savas tāfelītes tā, lai visi **pārējie** spēlētāji varētu redzēt vārdus uz tās (uz vienas tāfelītes puses ir balsts kārts turēšanai).



Tad spēlētājs izvēlas **skaitli no 1 līdz 5**, lai pateiktu pārējiem spēlētājiem, kuram no slepenajiem vārdiem viņiem ir jāuzraksta pavadieni.

Piezīme: ja spēlētāji nezina, ko nozīmē izvēlētais vārds, tad viņi var palūgt aktīvajam spēlētājam izvēlēties citu skaitli.

2 PAVEDIENU IZVĒLE

Vienam ar otru nesarunājoties un neviens nerādot, katrs spēlētājs uz savas tāfelītes uzraksta **vienu pavadien**u. Pavedienam jāsatāvs no **viena vārda**.

Piezīme: cipars, skaitlis, akronīms, onomatopoeze vai simbols arī tiek uzskatīti par vārdiem.

Piemērs: „007” ir atļauts, lai palīdzētu kādam atminēt „Bonds”, tāpat arī „Riiiiinnng” vai „SMS” ir atļauti, lai palīdzētu kādam atminēt „Telefons”, un „\$” ir atļauts, lai palīdzētu kādam atminēt „Amerika”.



Nederīgi pavadieni:

- Slepenais vārds, kas **uzrakstīts citādāk**.

Piemērs: vārds „Krakls” nav atļauts, ja spēlētājam ir jāatmin „Krekls”.

- Slepenais vārds, kas uzrakstīts **citā valodā**.

Piemērs: vārds „Bush” nav atļauts, ja spēlētājam ir jāatmin „Krūms”.

- Slepenais vārds ar **to pašu sakni**.

Piemērs: vārds „Princese” nav atļauts, ja spēlētājam ir jāatmin „Princis”.

- **Izdomāts vārds**.

Piemērs: vārds „Saldumains” nav atļauts, ja spēlētājam ir jāatmin „Kūka”.

- Vārds, kura **nozīme ir atšķirīga**, bet tas ir **fonētiski identisks** slepenajam vārdam.

Piemērs: vārds „Loks” nav atļauts, ja spēlētājam ir jāatmin „Logs”.

ĀRSKATS

ram, un tā beidzas tad, kad kāršu kava ir tukša.
Ielāts **četrās fāzēs**.



PAVEDIENU SALĪDZINĀŠANA

Kad visi spēlētāji ir uzrakstījuši savus pavedienus,
tad **aktīvais spēlētājs aizver acis**.

Šajā laikā pārējie spēlētāji pagriež savas tāfelītes pret pārējiem spēlētājiem un salīdzina savu pavedienu ar pārējo spēlētāju pavedieniem. **Visi vienādie vai nederīgie pavedieni tiek izslēgti.** Lai pavedienu izslēgtu, vienkārši apgāz tāfelīti, lai pavedienu paslēptu.



Vienādie pavedieni:

- **Divi identiski vārdi.**

Piemērs: „Pele” un „Pele” ir vienādi.

- **Variācijas ar vienādu sakni.**

Piemērs: „Princis” un „Princese” tiek uzskatīti par vienādiem.

- **Variācijas ar to pašu vārdu:** daudzskaitļi, atšķirīgas dzimtes vai pareizrakstības kļūdas neskaitās kā faktiskas atšķirības.

Piemērs: „Princis” un „Prinči”, „Aktieris” un „Akrise”, „Gulbis” un „Gūlbis” ir vienādi.

Piezīme: ja visi pavedieni ir izslēgti, tad novietojiet slepenā vārda kārti atpakaļ kastē un pārejiet uz gājiena beigu fāzi.



MINĒJUMS

Kad vienādie vai nederīgie pavedieni ir izslēgti, sakiet, lai **aktīvais spēlētājs atver acis un mēģina atminēt** slepeno vārdu ar atlikušo pavedienu palīdzību. Lai to izdarītu, spēlētājam ir atļauts **TIKAI VIENS MINĒJUMS**.

▶ IZNĀKUMI:



Veiksme

Ja aktīvais spēlētājs **pareizi atmin** slepeno vārdu: novietojiet šo kārti ar attēlu uz augšu līdzās kāršu kawai.



Neveiksme

Ja aktīvais spēlētājs izsaka **nepareizu minējumu**: novietojiet šo kārti UN kavas virsējo kārti atpakaļ spēles kastē.



Izlaišana

Ja aktīvais spēlētājs izvēlas neminēt un **izlaiž savu gājienu**: novietojiet šo kārti atpakaļ spēles kastē.

Piezīmes:

- Ja **aktīvā spēlētāja minējumam** ir tāda pati izruna kā slepenajam vārdam, tad šis minējums skaitās veiksmīgs.
- Ja **pēdējā gājiena laikā spēlētājs izsaka nepareizu minējumu**, tad arī iepriekš pareizi atminētā kārts ir jānovieno atpakaļ kastē.



GĀJIENA BEIGAS:

Spēlētājs pa **kreisi** no aktīvā spēlētāja kļūst par **jauno aktīvo spēlētāju**. Sākas jauns gājiens.

Piezīme: pārliecinieties, ka starp gājieniem kārtīgi nodzēšat savus iepriekšējos pavedienus.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad kāršu kava ir tukša.

Lai iegūtu savu **rezultātu**, saskaitiet savas veiksmīgi atminētās kārtis un salīdziniet to kopējo skaitu ar šo tabulu:

ATMINĒTĀS KĀRTIS	REZULTĀTS
13	Perfekts rezultāts! Vai varat to atkārtot?
12	Neticami! Tavi draugi noteikti ir pārsteigti!
11	Lieliski! Šo rezultātu ir vērts nosvinēt!
9–10	Oho, nav slikti!
7–8	Jūs esat pa vidu. Vai varat labāk?
4–6	Šis ir labs sākums. Mēģiniet vēlreiz!
0–3	Mēģiniet vēlreiz, un vēlreiz, un vēlreiz.

SPĒLES VARIANTS 3 SPĒLĒTĀJIEM

Spēlējot trijātā, jāspēlē pēc iepriekš aprakstītajiem noteikumiem, ņemot vērā šādas izmaiņas:

Sagatavojoties spēlei, spēlētāji **katrs paņem divas tāfelītes**. Kad jāizvēlas pavadieni, tad spēlētāji uzraksta pa pavadienam uz katras tāfelītes. **Tātad katrs spēlētājs viena pavadiena vietā sarūpē 2 padeienus**.

Pavedienu salīdzināšanas fāzē arī te tiek izslēgti vienādie padeieni.



SPĒLES TAPŠANĀ IESAISTĪTIE

Autori: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Izstrāde: „**Les Belges à Sombremos**”
aka **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
Redakcijas asistenti: **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
Mākslas pārraudzība: **Alexis Vanmeerbeeck**
Mākslinieki: **Éric Azagury & Florian Poulet**
Repos komanda: **Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandeputte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem un Winnie Kenis.**
Paldies: visa komanda pasākās **Philippe Gérard** un **Charlotte Van Driessche** par korektūru.

A REPOS PRODUCTION game
Published by **SOMBREROS PRODUCTION**
© Sombremos Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Brussels • BELGIUM
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Izplatītājs Latvijā:
BRAIN GAMES SIA
Atlasa 10 • Rīga • LV-1026 • Latvija
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com
Šis spēles komplekts var tikt izmantots tikai un vienīgi personīgai un privātai izklaidei.

