

BONANZA

„PUPAS NEKRĀSI, PIE DĀLDERA NETIKSI!“

Uves Rozenberga spēle

SPĒLES APRAKSTS

Katrs spēlētājs audzē pupas divās vai trijās vagās un cenšas iegūto ražu pārdot pēc iespējas ienesīgāk. Jo vairāk vagā ir vienas šķirnes pupas, jo lielāka ir peļņa no ražas pārdošanas. Spēles mērķis ir nopelnīt visvairāk dālderu, rūpīgi plānojot stādīšanu, tirgojoties un pārdodot ražu. Var gadīties, ka nepareizi plānojot, spēlētājs ir spiests savu ražu pārdot stipri par agru un par zemām cenām. Gadās arī tā, ka raža nenes vispār nekādus ienākumus.

SPĒLES KOMPLEKTS

Kārtis

Spēlē ir astoņas dažādas pupu šķirnes. Katrai šķirnei spēlē ir dažāds kāršu skaits. Uz katras kārts ir norādīts, cik komplektā ir šī veida kāršu.



Šī veida kāršu skaits komplektā

Apakšējā kārts daļā atrodas **cenu skala**.

Tajā redzams, cik dālderu var saņemt, pārdodot šīs šķirnes pupas. Skaitļi norāda cik šī veida kārtis ir jāpārdod, lai saņemtu vienu, divus, trīs vai četrus dālderus.



cenu skala

ienākumi dālderos



pārdoto kāršu skaits

1. piemērs:

Pārdodot vienu vai divas Cūku pupas, spēlētājs nesaņem nevienu dālderu, taču pārdodot trīs vai četras Cūku pupas, viņš saņem vienu dālderu, par piecām vai sešām Cūku pupām – divus dālderus, par septiņām Cūku pupām – trīs dālderus, savukārt pārdodot astoņas vai vairāk Cūku pupas, spēlētājs saņem četrus dālderus.

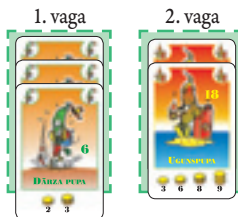
Dālderu

Kad spēlētājs pārdod pupas, viņš saņem dālderus, apgriežot pupu kārtis ar dālderu pusi uz augšu. Vienai kārtij ir viena dālderu vērtība.

Vagas

Galda virsma spēlētāja priekšā ir viņa „dārziņš”. Tur viņš stāda pupas divās vagās, kas viņam pieder jau spēles sākumā. Vienā vagā drīkst stādīt tikai vienas šķirnes pupas, cik vien izdodas sakrāt. Kārtis tiek liktas vagā, pārklājot vienu otru, kā redzams attēlā.

Par to, kā tikt pie trešās vagas, var izlasīt sadaļā „trešā vaga”.



Spēlētāju skaits: 3 – 5
Vecums: no 12 gadiem
Ilgums: apm. 45 min.

Saturs:

104 kārtis
6 kārtis „3. vaga”
Spēles noteikumi
latviešu un krievu
valodā

Kāršu skaits pa šķirnēm:
20 × Kovbojpupas
18 × Uguns-pupas
16 × Cūku pupas
14 × Dzērājpupas
12 × Sojas pupas
10 × Bokserpupas
8 × Sarkanās pupas
6 × Dārza pupas



Kārts, apgriezta
uz otru pusi =
viens dālderis

Vienā vagā drīkst likt tikai
vienas šķirnes pupas.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēles sākumā kārtis „3. vaga” atstāj kastītē. Rūpīgi sajauc pupu kārtis un izdali **katram spēlētājam pa piecām kārtīm, ar attēlu uz leju**.

Uzmanību: Spēles gaitā spēlētāji **nekad** nedrīkst mainīt kāršu secību **savā rokā**. Nav atļauts šķirot kārtis, kā tas parasti ir pieņemts kāršu spēlēs. Spēlētājiem ir jāstāda kārtis tajā pašā secībā, kā tās tika saņemtas. Vienmēr, kad spēlētājs saņem jaunas kārtis, viņš tās uzņem pa vienai, noliekot jauno kārti aiz pēdējās kārts savā rokā.

Pārējās kārtis tiek noliktas galda vidū, krājumu kaudzītē, ar attēlu uz leju, no kuras turpmāk tiks ņemtas jaunas kārtis. Spēli uzsāk spēlētājs, kas sēž pa kreisi no kāršu dalītāja.

SPĒLES GAITA

Spēlētāja gājiens sastāv no četrām fāzēm:

1. Stādīšana
2. Tirgošanās un dāvināšana
3. Ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšana
4. Jaunu kāršu uzņemšana

1. fāze: Stādīšana

Spēlētājam ir **noteikti** jāiestāda pirmā kārts no rokas – tāpat priekšējā, pati redzamākā kārts, novietojot to vienā no savām vagām. Tādējādi spēlētājs aizsāk vai pagarina vienas šķirnes kāršu rindu.

Pēc tam viņš **drīkst** iestādīt arī vienu nākamo kārti (tātad to, kas tagad ir priekšējā), novietojot to kādā no vagām.

Ja spēlētājam rokā nav nevienas kārts, tad šo fāzi izlaiž.

Ja spēlētājam jāstāda šķirne, kas nesakrīt ar nevienu no tām, kas tiek audzētas viņa vagās, tad viņam vispirms ir jāpārdod vienas vagas raža (skatīt sadaļu „ražas ievākšana un pārdošana”), lai atbrīvotu vietu jaunajai šķirnei, vai arī jāiegādājas 3. vaga (skatīt sadaļu „trešā vaga”).

2. fāze: Tirgošanās un dāvināšana

Spēlētājs paņem **divas virsējās kārtis no krājumu kaudzītes** un noliek tās uz galda ar attēlu uz augšu.

Tagad spēlētājam ir jānolemj, vai viņš vēlas šīs kārtis paturēt. Ja viņš izlemj paturēt vienu vai abas kārtis, tad viņš to/tās noliek sev priekšā, atsevišķi no kārtīm, kas atrodas viņa vagās. Kārtis, kuras spēlētājs nevēlas paturēt, viņš tagad var piedāvāt pārējiem spēlētājiem.

2. piemērs:



Tika atklāta viena Sojas pupa un viena Dārza pupa. Evita patur Dārza pupu sev un piedāvā pārējiem spēlētājiem Sojas pupu, jo tā neder nevienā no viņas vagām. Viņa jautā: „Vai kādam ir vajadzīga Sojas pupa? Pretī es labprāt saņemtu vienu Sarkanu pupu.”

Tirgošanās un dāvināšanas noteikumi:

1. Tirgoties drīkst tikai ar spēlētāju, kam ir gājiens.
2. Papildus divām atklātajām kārtīm, spēlētājs drīkst piedāvāt arī kārtis no rokas. Šajā gadījumā drīkst piedāvāt jebkuras kārtis no rokas, ne tikai priekšējās.

Katrs spēlētājs saņem 5 kārtis.



Priekšējā kārts

1. fāze:

Spēlētājs, kuram ir gājiens, iestāda pirmo kārti no rokas vienā no savām vagām. Pēc tam drīkst iestādīt vēl arī nākošo priekšējo kārti. Abas šīs kārtis nav obligāti jāliek vienā vagā.

2. fāze:

Spēlētājs, kuram ir gājiens, paņem divas kārtis un noliek tās ar attēlu uz augšu. Pēc tam viņš drīkst ar šīm un kārtīm no rokas mainīties ar citiem spēlētājiem, vai arī dāvināt tās.

3. piemērs:



Evita saka:
„Es piedāvāju vienu
atklāto Sojas pupu un
vēl vienu Kovbojpupu
no rokas pret vienu
Sarkano pupu.”

- Tirgojoties drīkst mainīt vienu vai vairākas kārtis pret vienu vai vairākām kārtīm.
- Pārējie spēlētāji drīkst tirgoties tikai un vienīgi ar kārtīm no savas rokas.
- Arī, kad atklātās kārtis ir atliktas malā, notirgotas vai uzdāvinātas, vēl joprojām drīkst tirgoties ar kārtīm, kas atrodas rokā.

Uzmanību:

Ietirgotās kārtis ir jānoliek katra spēlētāja priekšā, atsevišķi no kārtīm, kas atrodas vagās. **Tās nedrīkst uzņemt rokā vai tirgot tālāk!**

Tirgojoties ar rokā esošajām kārtīm, tām nedrīkst sajaukt secību. Taču, spēlētāji drīkst piedāvāt jebkuru kārti, ne tikai priekšējo. Kārtis, kuras spēlētājs vēlas iemainīt, drīkst izņemt no rokas vienīgi tad, kad vienošanās par maiņu jau ir panākta, un ne agrāk!

Dāvināšana:

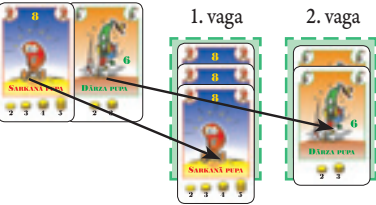
Visas tirgošanās fāzes laikā kārtis drīkst arī dāvināt. Spēlētājs savā gājienā drīkst dāvināt pārējiem spēlētājiem kārtis no rokas vai arī tās kārtis, kas tika paņemtas no kaudzītes un atklātas. Pārējie spēlētāji drīkst dāvināt kārtis no rokas tikai spēlētājam, kuram ir gājiens. **Dāvanas var arī nepieņemt.**

Gan abas atklātās kārtis, gan visas ietirgotās un uzdāvinātās kārtis tiks iestādītas nākamās fāzes laikā.

Fāze „tirgošanās un dāvināšana” beidzas tad, kad spēlētājs, kuram ir gājiens, nevar noslēgt nevienu tirdzniecības vai dāvināšanas darījumu.

3. fāze: Ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšana

Tagad visiem spēlētājiem jāliek visas iegūtās kārtis savās vagās. Spēlētājs pats izvēlas, kādā secībā viņš tās iestāda. Pēc vajadzības, spēlētājs stādīšanas laikā drīkst (vai ir spiests) pārdot kādas vagas ražu (skatīt sadaļu „ražas ievākšana un pārdošana”), jo jāiestāda ir visas iegūtās kārtis.



Pēc tam, kad Evita atklāja vienu Sojas pupu un vienu Dārza pupu, viņa iemaina Sojas pupu un vienu Kovbojpupu no rokas pret Andreja Sarkano pupu. Atklāto Dārza pupu Evita patur sev. Tagad viņai ir jāiestāda abas pupas. Sākumā viņa stāda Sarkano pupu savā pirmajā vagā. Pēc tam viņa pieliek Dārza pupu otrajā vagā.

4. piemērs:

Ja spēlētājam jāstāda šķirne, kas nesakrīt ar nevienu no tām, kas tiek audzētas viņa vagās, tad viņam vispirms ir jāpārdod vienas vagas raža (skatīt sadaļu „ražas ievākšana un pārdošana”), lai atbrīvotu vietu jaunajai šķirnei, vai arī jāiegādājas 3. vaga (skatīt sadaļu „trešā vaga”).

4. fāze: Jaunu kāršu uzņemšana

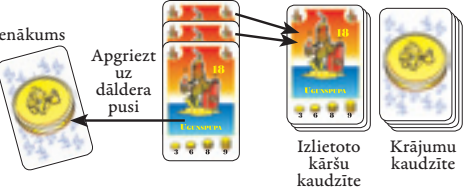
Spēlētājs, kuram ir gājiens, pa vienai uzņem no kaudzītes rokā trīs kārtis. Katru uzņemto kārti jāliek rokā kā pēdējo, aiz visām citām kārtīm. Brīdī, kad šajā vai tirgošanās fāzē krājumu kaudzīte beidzas, tiek sajaukta spēles gaitā radusies izlietoto kāršu kaudzīte un tā kļūst par jauno krājumu kaudzīti.

Kā nākamais gājienu uzsāk pa kreisi sēdošais spēlētājs.

Ražas ievākšana un pārdošana

Spēlētāji drīkst ievākt ražu un to pārdot **jebkurā** laikā, **ne tikai savā gājienā**. Kad spēlētājs vēlas ievākt ražu, tad viņam ir jāpārdod **visas** pupas no vienas vagas pēc viņa izvēles. Vispirms spēlētājs saskaita pupas izvēlētajā vagā. Cenu skala uz kārts nosaka, cik dālderus spēlētājs saņem par šīm pupām. Tad spēlētājs apgriež noteikto skaitu kāršu ar dāldera pusi uz augšu un noliek tās savā ienākumu kaudzītē savā priekšā. Kārtis, kas netika pārveidotas par dālderiem, atklātā veidā tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē.

5. piemērs:



Par trijām Uguns pupām pienākas viens dālderis. Madara apgriež vienu no trijām Uguns pupām ar dāldera pusi uz augšu, iegūstot vienu dālderī. Pārējās divas Uguns pupas viņa noliek izlietoto kāršu kaudzītē.

Dažos gadījumos, pārdodot pupas, spēlētājs nesaņem nevienu dālderī.

6. piemērs:

Pārdodot ražu no vagas ar divām Uguns pupām, Evita nesaņem nevienu dālderī.

Vagu, kurā atrodas tikai viena kārts, nedrīkst pārdot. Vienīgi gadījumā, kad visās spēlētāja vagās ir ne vairāk kā viena kārts, viņš drīkst pārdot vagu ar vienu kārti.

Trešā vaga

Spēles gaitā katrs spēlētājs **vienu reizi** drīkst nopirkt kārti „3. vaga”. Spēlētājs to var izdarīt jebkurā laikā, ne tikai savā gājienā. Spēlētājam, kurš iegādājies trešās vagas kārti, līdz pat spēles beigām parasto divu vagu vietā ir pieejamas trīs vagas. Trešās vagas kārts maksā trīs dālderus, ko spēlētājs samaksā, paņemot trīs virsējās kārtis no savas ienākumu kaudzītes, un novieto tos ar dāldera pusi uz leju izlietoto kāršu kaudzītē. Viņš saņem kārti „3. vaga” un novieto to savā priekšā visiem redzamā vietā. Iegādāto trešo vagu uzreiz drīkst izmantot pupu stādīšanai.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad krājumu kaudzīte beidzas trešo reizi. Ja tas notiek fāzes "tirgošanās un dāvināšana" laikā, tad vēl tiek pabeigta šī fāze un tai sekojošā „ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšanas” fāze. Ja, uzsākot „tirdzniecības un dāvināšanas” fāzi, krājumu kaudzītē ir tikai viena kārts, tad tiek atklāta tikai šī viena kārts. Savukārt, ja kāršu kaudzīte beidzas trešo reizi fāzes „jaunu kāršu uzņemšana” laikā, tad spēle beidzas uzreiz.

Kārtis, kas palikušas rokā, vairs stādīt nedrīkst. Spēlētāji drīkst pārdot ražu no visām savām vagām. Spēles uzvarētājs ir spēlētājs ar visvairāk dālderiem viņa ienākumu kaudzītē. Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds dālderu skaits, uzvarētājs ir tas, kura rokā palicis visvairāk kāršu.

Ietirgotās kārtis nedrīkst ne uzņemt rokā, ne tirgot tās tālāk.

Aizmainot vai uzdāvinot kārtis no savas rokas, spēlētāji atbrīvojas no kārtīm, kuras viņi nevēlas stādīt savā gājiena pirmajā fāzē.

3. fāze: Visiem spēlētājiem jāiestāda visas iegūtās kārtis savās vagās.

4. fāze: Spēlētājs, kam ir gājiens, pa vienai ņem trīs jaunas kārtis un katru pieliek rokā kā pēdējo.



* Sestā kārts 3.vaga tiks izmantota tikai spēlēšanai kopā ar Bonanza paplašinājumu.

Spēle beidzas tad, kad kāršu kaudzīte beidzas trešo reizi. Katrs spēlētājs vēl drīkst pārdot ražu no visām savām vagām. Uzvarētājs ir spēlētājs ar visvairāk dālderiem.



Apmeklē “Prāta Spēļu” mājas lapu internetā – www.prataspeles.lv. Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, un forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem. Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu neredi atbildi noteikumu grāmatiņā, raksti “Prāta Spēļu” Gudriniekam uz gudrinieks@prataspeles.lv! Jautājumus par spēles iegādāšanos gan vairumā, gan mazumā zvaniet pa tālr. **67334034** vai rakstiet uz info@prataspeles.lv. © Prāta Spēles 2007