

Magic Keys

**Dosimies uz Atslēgu mežu,
lai atgūtu karaļa dārgumus!**

Atrodiet skaistos dārgakmeņus, kas ieslēgti dārgumu
lādē. Dodieties cauri atslēgu mežam, kurā ir paslēptas
gan īstās, gan viltus atslēgas. Lai sākas piedzīvojumi!

LV

Spēles noteikumi

6+

2-4

15 min

Arno Štainvenders, Markuss Slavičeks Kamilija Peirū Aiens Parovels

I. Sagatavošanās spēlei

- 1 Novietojiet spēles laukumu uz kastes. Uzlieciet to tā, lai burvju dīķis (iedobums kastes stūrī) sakrīt ar spēles laukuma noapaļoto izgriezumu.
- 2 Salieciet pili un torņus, bet pēc tam novietojiet pili un meža figūras tām paredzētajās vietās uz spēles laukuma.
- 3 Ielieciet atslēgas tām atvēlētajos caurumos atbilstoši to krāsām, kā parādīts attēlā. Savukārt zelta atslēgu ielieciet tai atvēlētajā vietā pils vārtu priekšā.
- 4 Ielieciet dārgakmeņus dārgumu lādē un aizveriet to. (Varat izmantot zelta atslēgu, lai atvērtu lādi.)
- 5 Novietojiet figūru uz starta lauciņa spēles laukumā.



1 spēlētāju
figūra



Uz metamajiem kauliņiem ir attēloti šie simboli:



3 metāmie kauliņi



II. Spēles gaita

Spēli iesāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam gājieni tiek veikti pulksteņa rādītāju kustības virzienā. Katra spēlētāja gājiens notiek šādi:

1 Uzmet kauliņus un paej uz priekšu

- Vienlaicīgi uzmet visus trīs kauliņus un noliec malā visus, uz kuriem redzams  simbols. Pēc tam izvēlies vienu no atlikušajiem kauliņiem un paej uz priekšu ar figūru tik soļu, cik norādīts uz izvēlēta kauliņa.

- Pēc figūriņas pārvietošanas vari veikt vienu no šīm darbībām:

• Uzmet kauliņus un paiet vēlreiz:

Vēlreiz uzmet visus atlikušos kauliņus un atliec malā tos, kas rāda  simbolu. Pēc tam izvēlies vienu no tiem, kuri rāda skaitli, un paej uz priekšu ar figūru. Kamēr vien tev ir pieejami kauliņi, tos vari mest atkal un pārvietot figūru uz priekšu.

• Izvilkt atslēgu:

Ja vairs nevēlies mest kauliņus un kustēties, pārej uz soli  – **izvelc atslēgu un atver dārgumu lādi.**

- Ja visi kauliņi tavā gājienā ir atlicti malā, jo tie rādīja  simbolu, uzreiz pārej uz soli  – **beidz gājienu.**

Piemērs

Jānis uzmet kauliņus, tie rāda  un . Viņš noliek kauliņu ar  malā, tad izvēlas , lai pārvietotu figūru 3 lauciņus uz priekšu.



Notikumi!

- Ja visi kauliņi rāda  simbolu tad, kad uzvesti pirmo reizi gājienā, notiek **teleportācija**.
- Ja visi kauliņi rāda  simbolu un tev tajā brīdī ir **viltus atslēga**, vari ar šo atslēgu doties uz **burvju dīķi**.

Vairāk par šiem notikumiem lasiet 4. lpp.

2 Izvelc atslēgu un atver dārgumu lādi

Ja izlem pārstāt kustēties, tev ir jāpaņem atslēga no tā lauciņa, uz kura stāv figūra. Ja paņem atslēgu, tev uzreiz ir jāmēģina ar to atvērt dārgumu lādi.

Piemērs

- 1 Jānis izvēlas mest kauliņus vēl vienu reizi. Viņš var mest tikai divus, jo vienu  kauliņu viņš atlika malā iepriekšējā metienā.
- 2 Tiek uzvesti  un  simboli.
- 3 Jānis izvēlas  un pārvieto figūru četrus lauciņus.
- 4 Jānis izlemj tālāk vairs nepārvietoties, tāpēc viņam ir jāpaņem atslēga no šī lauciņa.



☞ **Ja tā ir īstā atslēga**, tad dārgumu lāde atvērsies! Iegūsti dārgakmeņus atbilstoši atslēgas krāsai. Pakarini izmantoto atslēgu uz pils torņa. Aizver dārgumu lādi un noliec to atpakaļ vietā.

Piezīme *Nekad nedrīkst sev paturēt izmantotu īsto atslēgu!*

☞ **Ja tā ir viltus atslēga**, tad dārgumu lāde neatvērsies. Noliec dārgumu lādi atpakaļ vietā, bet viltus atslēgu — sev priekšā.

Padoms *Katrā krāsā ir trīs īstās atslēgas un divas viltus atslēgas. Vari mēģināt sekot līdzī mežā palikušajām īstajām un viltus atslēgām, skaitot izlietotās atslēgas (īstās, kas pakārtas uz torņa, un viltus, kas ir spēlētāju priekšā vai burvju dīķī).*

Atslēgas krāsa	Dārgakmeņu skaits
violeta	2
zila	2
zaļa	3
dzeltena	4
zelta	5

Piemērs

Jānis atvēra dārgumu lādi ar zilo atslēgu. „Klik!” — un tā ir vaļā. Šī bija īstā atslēga.

Jānis izņēma ārā divus dārgakmeņus un noliek sev priekšā. Pēc tam viņš īsto atslēgu pakarina uz torņa.



Piezīme

- Ja centīsies griezt atslēgu vai atvērt lādi ar spēku, vari tās salauzt. Lūdzu, uzmanies, slēdzot vaļā lādi!
- Kad slēdz vaļā lādi, turi to pie apakšdaļas, jo tā var pilnībā neatvērties, ja turēsi arī vāku.

3 Beidz gājienu

Tālāk minētajos gadījumos tavš gājiens beidzas, un nākamais spēlētājs pulksteņa rādītāju kustības virzienā sāks savu gājienu.

1 Ja mēģini atvērt dārgumu lādi.

Kad mēģināsi atvērt dārgumu lādi, iegūsi vai nu dārgakmeņus, vai viltus atslēgu. Šādā gadījumā pārvieto figūru atpakaļ uz sākuma lauciņu, un nākamais spēlētājs sāks savu gājienu.

2 Ja visi kauliņi rāda  simbolu.

Tavs gājiens beidzas uzreiz. Šajā gadījumā nākamais spēlētājs sāks savu gājienu, nēpārvietojot figūru uz sākuma lauciņu.



Zelta atslēga



Zelta atslēga vārtu priekšā ir īstā atslēga. Tātad ar šo atslēgu lādi vienmēr varēs atvērt.

Kad figūra nonāk uz šī lauciņa vai šķērso to, vari atvērt dārgumu lādi ar zelta atslēgu un iegūt piecus dārgakmeņus.

Zelta atslēga netiek uzkarināta uz torņa – tā ir jāatliek atpakaļ tās iepriekšējā vietā!

Burvju dīķis un viltus atslēga



Jebkurā brīdī savā gājienā tu vari ielikt burvju dīķī vienu no savām viltus atslēgām un paņemt atpakaļ visus kauliņus, kurus esi atlicis malā  simbola dēļ. Pēc tam turpini savu gājienu kā parasti.

Ja tev ir vairākas viltus atslēgas, tu drīksti tā darīt vairākas reizes viena gājiena laikā (vai arī atstāt šīs atslēgas citiem gājieniem nākotnē).

Atgūšanās



Ja figūra apstājas uz sarkanā laukuma ar tēliem, tu vari paņemt atpakaļ visus malā atliktos kauliņus un tos izmantot.

Teleportācija



Ja visi kauliņi rāda  simbolu pēc tava pirmā metiena, nekavējoties dodies uz augstāk aprakstīto **atgūšanās** lauciņu. Vari atgūt atpakaļ visus kauliņus un turpināt savu gājienu. Šis notikums ir spēkā tikai tad, ja visus kauliņus meti, figūrai esot uz sākuma lauciņa.

III. Spēles beigas

Tiklīdz kāds spēlētājs iegūst nepieciešamo dārgakmeņu skaitu, spēle uzreiz beidzas un šis spēlētājs uzvar. Nepieciešamais dārgakmeņu skaits ir atkarīgs no spēlētāju skaita:

2 spēlētāji

 × 15

3 spēlētāji

 × 13

4 spēlētāji

 × 11



© 2025 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga,
LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



© 2022 Happy Baobab Co., Ltd.
Visas tiesības aizsargātas

