

RIČU-RAČU



INSTRUKCIJA

Galda spēle 2-4 spēlētājiem

Spēles saturs:

- 1 spēles laukums
- 1 metamais kauliņš
- 16 četru krāsu figūras
- spēles instrukcija

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir, sekojot bultai, pārbīdīt figūras tā, lai tās ātrāk apietu laukumu un nonāktu mājās (māja ir četri lauciņi spēles laukuma vidū, kuri ir apzīmēti ar burtiem "a,b,c,d" un ir tādā pašā krāsā kā spēlētāja figūras). Spēles uzvarētājs ir spēlētājs, kurš pirmais nokļūst visas savas figūras mājā. Pārējie spēlētāji spēlē līdz arī ir nokļuvuši ar visām savām figūrām savā mājā.

Spēles noteikumi:

Katrs spēlētājs izvēlas četras vienas krāsas figūras. Katrā spēles laukuma stūrī ir pa četriem laukumiem, kas apzīmēti ar burtu B. Spēlētāji novieto tur savas figūras (laukuma un figūras krāsai ir jāsakrīt).

Vispirms katrs spēlētājs met metamo kauliņu, lai izšķirtu, kurš uzsāks spēli. Spēli sāk spēlētājs, kurš ir uzmetis vislielāko skaitli. Spēlētājam ir trīs mēģinājumi lai uzmetu skaitli seši. Ja viņam tas izdodas, viņš novieto savu figūru uz starta lauciņa, kas atzīmēts ar bultu. Ja neizdodas, tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Kad spēlētājs uzmet seši, viņš novieto savu figūru uz starta laukuma, met kauliņu vēlreiz un pārvieto figūru par tik lauciņiem uz priekšu, cik ir uzmetis uz metamā kauliņa.

Ja spēlētājs uzmet seši, viņam nekavējoties ir jānovieto kāda cita sava figūra uz starta laukumiņa un jāmet atkārtoti. Nākamā

ir jāpārvieto tā figūra, kura atrodas uz starta lauciņa. Ja pārvietojot figūru, tā nonāk uz lauciņa, kur jau atrodas pretinieka vai viņa paša figūra, tad pretinieka vai sava figūra tiek atlikta atpakaļ sākuma pozīcijā (to jānovieto tur, kur tā atradās spēles sākumā).

Kad visas spēlētāja figūras jau ir iesākušas apli, un spēlētājs uzmet seši, viņš var nolemt, ar kuru figūru pārvietoties un mest atkārtoti.

Pārvietojot figūras, spēlētājs var lekt pāri gan savām, gan citu spēlētāju figūrām.

Ja pārbīdot figūru, tā apstājas uz lauciņa, kurš jau ir aizņemts, uz lauciņa stāvošā figūra tiek novietota atpakaļ uz savas krāsas lauciņa spēles laukuma stūrī.

No spēles izkritušās figūras, spēlē atgriežas tikai tad, kad uz metamā kauliņa tiek uzņemts cipars seši.

Figūra, kas ir apgājusi apli, nonāk mājās (krāsainie laukumīni spēles laukuma vidū). Lai arī cik laiku tas prasītu, spēlētājam ir jāuzmet precīzs skaitlis, lai nonāktu mājās (uz lauciņa "a,b,c,d"). Ja tiek uzņemts lielāks cipars nekā ir vajadzīgs, tad spēlētājs nedrīkst pārvietot savu figūru un viņam ir jāgaida, kad atkal varēs mest. Spēlētājs, kurš pirmais sakārto visas savas figūras mājā, ir UZVARĒTĀJS.