



SPĒĻU BIBLIOTĒKAS

SPĒĻU, PIEDĀVĀJUMS



ALIAS PARTY

"Alias Party" ir jautrās vārdu spēles "Alias" variācija. Viena no populārākajām vārdu skaidrošanas spēlēm, kurā spēlētāji sadalās komandās, lai viens otru pārspētu vārdu skaidrošanā. Skaidro vārdu, kā vien iztēle atļauj, protams, neizmantojot vārda sakni un žestus! Bet šī ir ballīte! Šajā versijā, iespējams, vajadzēs vārdu paskaidrot, stāvot uz vienas kājas, tēlojot teātri vai citā smieklīgā veidā!

Spēles mērķis ir izskaidrot vārdus ar sinonīmiem vai tādiem vārdiem, kas vedina uz pareizo atbildi, tā, lai komandas biedri, iekļaujoties laikā, uzminētu pēc iespējas vairāk vārdu. Komanda pavirza savu spēles figūru pa spēles laukumu uz priekšu tieši tik lauciņu, cik vārdu atminējusi. Uzvar komanda, kura pirmā sasniedz finišu.

Vecums: 12 +

Spēles ilgums: 30 min +

Spēlētāji: 4 – 14



CATAN

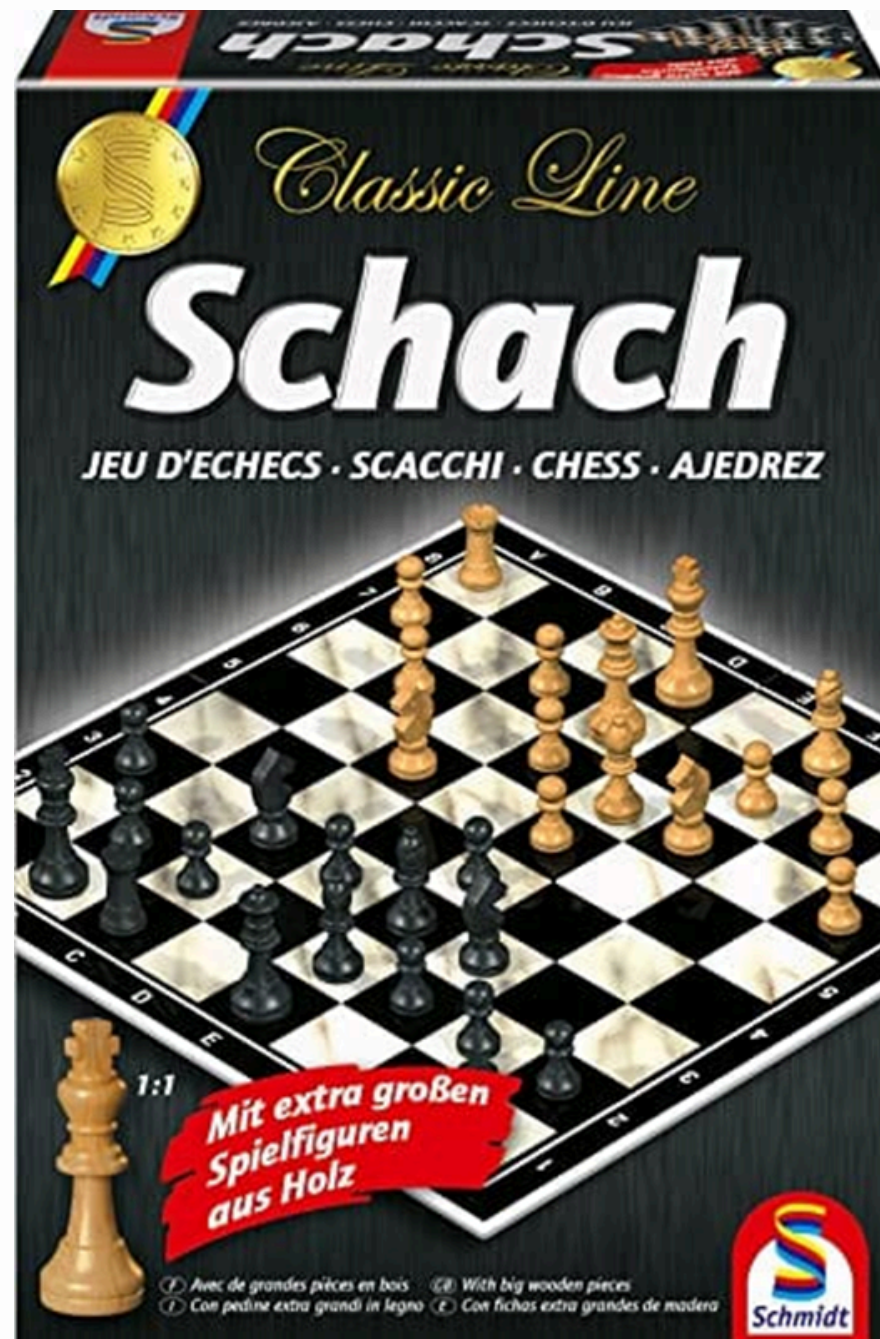
Krāj izejmateriālus un tirgojies ar tiem, lai apbūvētu Katanas salu spēlē, kas jau kļuvusi par moderno klasiku.

Centies kļūt par dominējošo spēku uz Katanas salas, būvējot ciemus, pilsētas un ceļus! Izvēlies ciematiem stratēģiski pareizu novietojumu, lai iegūtu vajadzīgos izejmateriālus, vai tirgojies ar citiem spēlētājiem! Spēle „Catan“ ir ieguvusi daudzus apbalvojumus un ir kļuvusi par vienu no populārākajām mūsdienu spēlēm, jo tā uzrunā gan pieredzējušus spēļu lietpratējus, gan tos, kam šis hobijs ir jaunatklājums.

Vecums: 10 +

Spēles ilgums: 75 min

Spēlētāji: 3 - 4



CLASSIC LINE: ŠAHS

Klasiskajā spēle "Šahs" ir jāsaģūsta pretinieka karalis, lai uzvarētu.

Vecums: 6 +

Spēles ilgums: 30 min +

Spēlētāji: 2

.



CRAZY EGGZ TRAKĀS OLAS

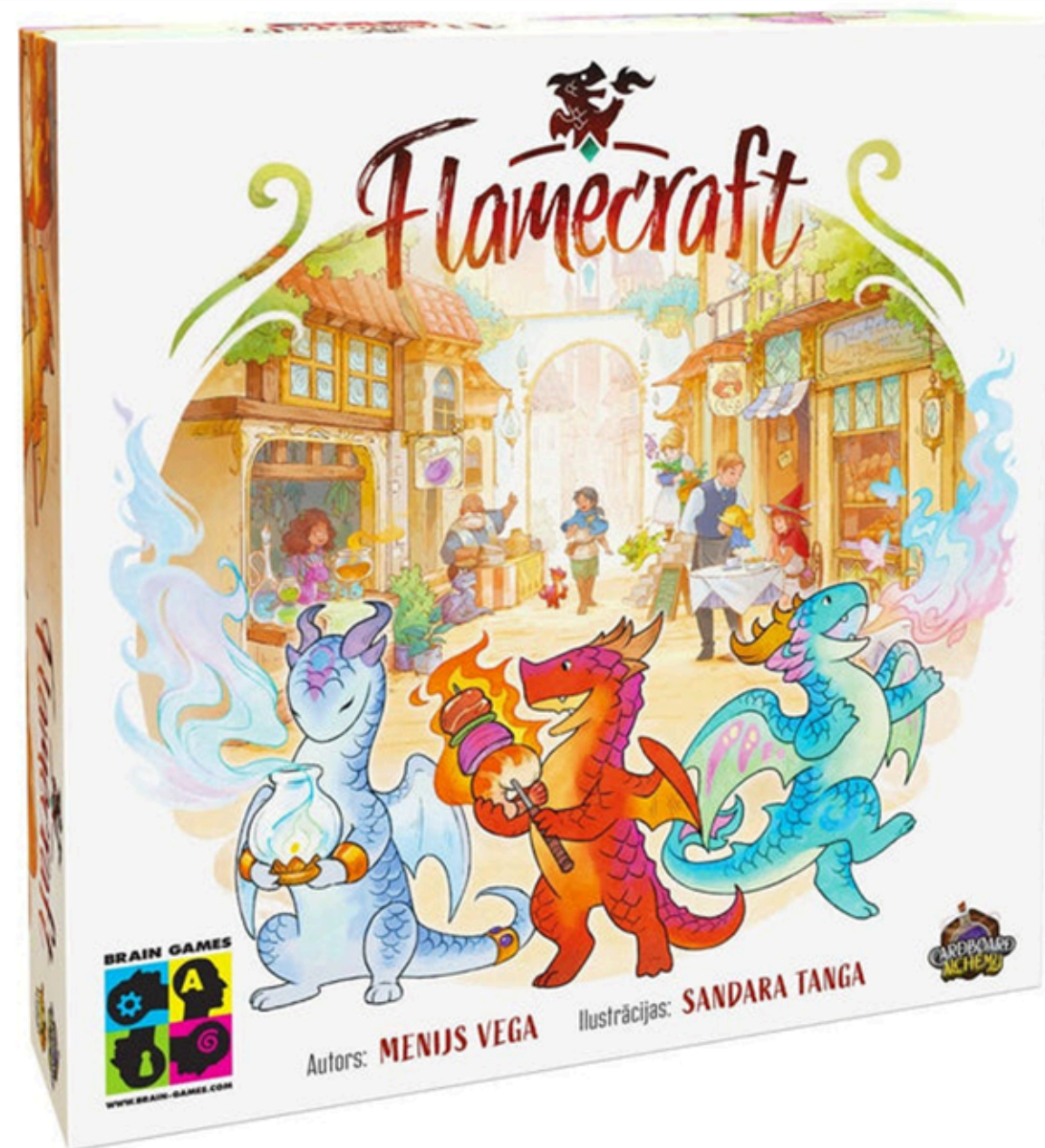
Vecums: 7 +
Spēles ilgums: 15 min +
Spēlētāji: 2 - 4



DAMBRETE

Dambrete ir klasiska stratēģijas spēle diviem cilvēkiem.

Vecums: no 6 gadiem
Spēles ilgums: 10 min +
Spēlētāji: 2



FLAMECRAFT

Spēlē "Flamecraft" 1–5 spēlētāji iejūtas Liesmas sargu ādā, vāc preces, novieto pūķus un veic burvestības, lai attīstītu pilsētas veikalus. Katrs pūķis ir specializējies citā jomā (maize, gaļa, dzelzs, kristāli, augi un dziras), un Liesmas sargi pārzina, kurš veikals ir labākā mājvieta katram pūķim. Apmeklē veikalu, lai saņemtu preces un palīdzību no viena no veikalā esošajiem pūķiem. Ar iegūtajām precēm vari noburt veikalu, tādējādi iegūstot reputācijas punktus un palīdzību no visiem veikalā esošajiem pūķiem. Ja tev paveiksies pievilināt glaunos pūķus, tev būs vēl vairāk iespēju iegūt reputācijas punktus.

Vecums: 10 +

Spēles ilgums: 60 min +

Spēlētāji: 1 – 5



HALLI GALLI

"Halli Galli" ir ātruma un reakcijas spēle, kurā spēlētāji cenšas ieraudzīt tieši piecu vienādu augļu kombināciju.

Visas kārtis izdala spēlētājiem vienādā skaitā. Visi spēlētāji katrs savu kaudzīti tur sev priekšā ar attēlu uz leju un cits pēc cita veic gājienu, atverot vienu kārti no savas kaudzītes. Pēc katras kārts atvēršanas visi spēlētāji cenšas ieraudzīt, vai šajā brīdī starp atvērtajām kārtīm nav redzami tieši pieci vienādi augļi. Ja ir, tad spēlētājiem ir jāuzsit pa zvaniņu. Ja tas, kurš to pirmais izdarīja, nav kļūdījies, viņš paņem visas izspēlētās kārtis un pievieno savai kaudzītei. Ja nu tomēr nebija tieši piecu vienādu augļu, tad šis spēlētājs par sodu visiem pārējiem izdala pa vienai kārtij no savas kaudzītes. Kad kādam spēlētājam kārtis beidzas, viņš izstājas.

Cik ātri tu skaiti līdz pieci? Noskaidro to, iegādājoties „Halli Galli” jau šodien.

Vecums: 6 +

Spēles ilgums: 15 min +

Spēlētāji: 2 – 6



ICECOOL

Tā ir aizraujoša galda spēle ģimenei, ballītēm un viesībām. Pirmā „knipju“ spēle pasaulē, kurā figūriņas var gan līkumot, gan lēkt, kā arī unikālais dizains „kaste kastē“ sniedz iespēju no šķietami vienas kastes izveidot pamatīgu spēles laukumu. Spēlētāji iejūtas ķērāju un palaidņu lomās, lai viens otru ķertu, vāktu zivis, lēktu pār sienām un dabūtu visvairāk punktu.

Katrā raundā viens no spēlētājiem kļūst par dežurantu (ķērāju), un viņa mērķis ir noķert pārējos pingvīnus (palaidņus), kuri skraida apkārt un cenšas savākt zivis, kas karājas uz durvīm. Spēlētāji punktus var iegūt, gan citus noķerot, gan savācot zivis. Raunds beidzas, kad ķērājs ir noķēris visus palaidņus vai kāds no palaidņiem ir savācis visas trīs savas krāsas zivis. Spēle beidzas, kad katrs no spēlētājiem vienu reizi ir iejuties ķērāja lomā, un par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu.

Spēle patīk gan bērniem, gan pieaugušajiem, līdz ar to ir gan lieliska ģimenes, gan sacensību spēle. Spēli ir viegli iesākt, un tā radīs jautrību gan ģimenes spēļu vakarā, gan ballītē. Figūriņu daudzveidīgā kustība un mijiedarbība nodrošina pārsteigumiem pilnu spēli.

Vecums: no 6 gadiem

Spēles ilgums: 10 min +

Spēlētāji: 2



LATVIJA

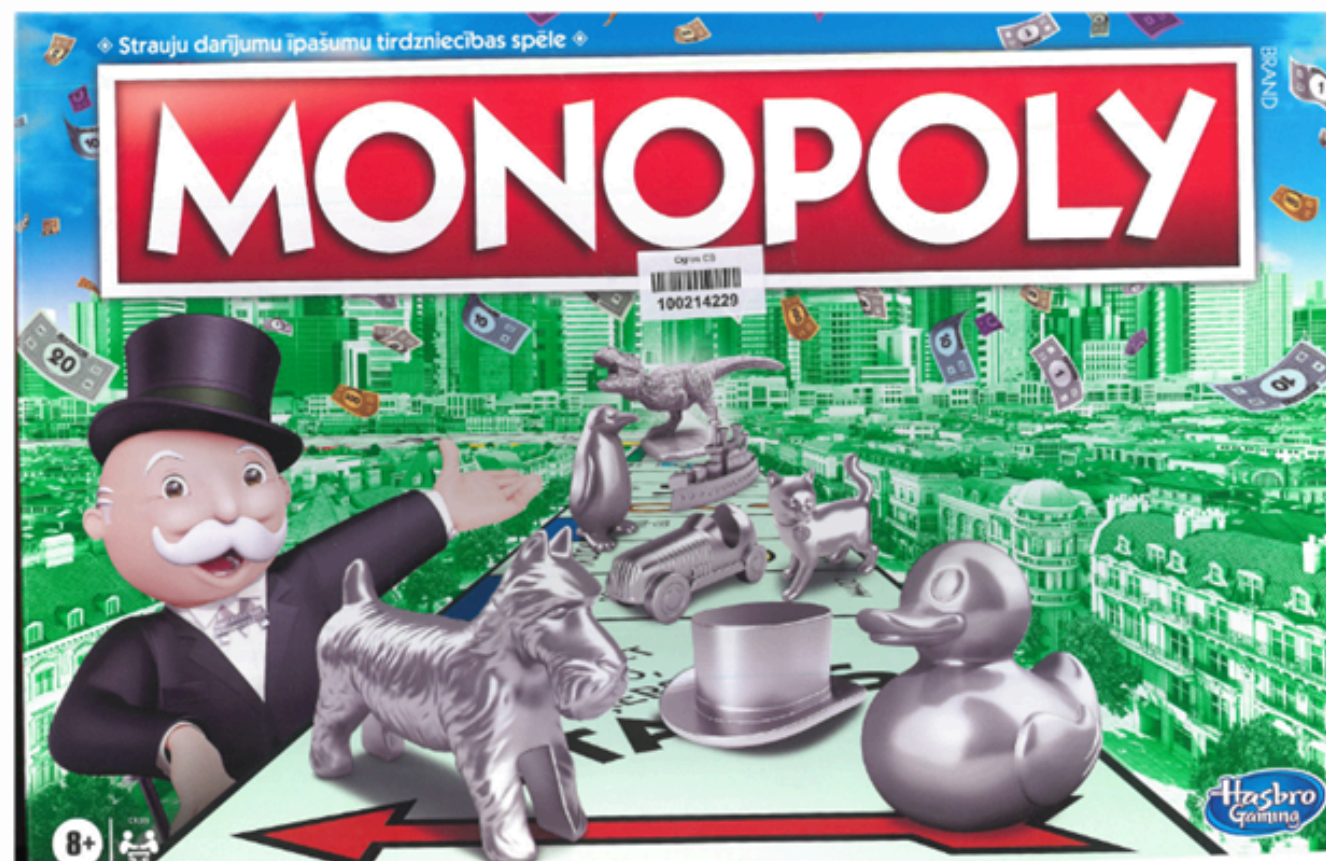
"Latvija" ir faktu galdu spēle par Latviju. Spēlē varēsi pārbaudīt savas zināšanas par Latvijas vēsturi, ģeogrāfiju, dabu, zinātni, kultūru, sportu un citiem jautājumiem.

Ar jaunajiem, aizraujošajiem jautājumiem un pilnīgi citu spēles gaitu, Jūs varēsiet izklaidēties stundām ilgi, nemaz nerunājot par to, ka uzzināsiet šo to noderīgu. Īstam Latvijas pazinējam tas nebūs grūti!

Vecums: 12 +

Spēles ilgums: 30 min +

Spēlētāji: 2 – 6



MONOPOLS

"Monopoly" jeb Monopols ir klasiska īpašumu tirdzniecības galda spēle. Šīs spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk kļūt bagātam, darbojoties ar lielām naudas summām. Spēle ir krievu valodā. Jūsu panākumi ir atkarīgi no jūsu apķērības, atjautības un veiksmīgiem darījumiem! Ja jums neveicas - varat ieķīlāt īpašumus un sadarboties ar pārējiem spēlētājiem. Kļūstot par visbagātāko spēlētāju, esat uzvarējis spēlē "Monopoly"!

Vecums: 12 +

Spēles ilgums: 30 min +

Spēlētāji: 4 – 14



RIČU RAČU

Dambrete ir klasiska stratēģijas galda spēle 2 spēlētājiem.

Vecums: no 6 gadiem
Spēles ilgums: 10 min +
Spēlētāji: 2



6. ŅEM

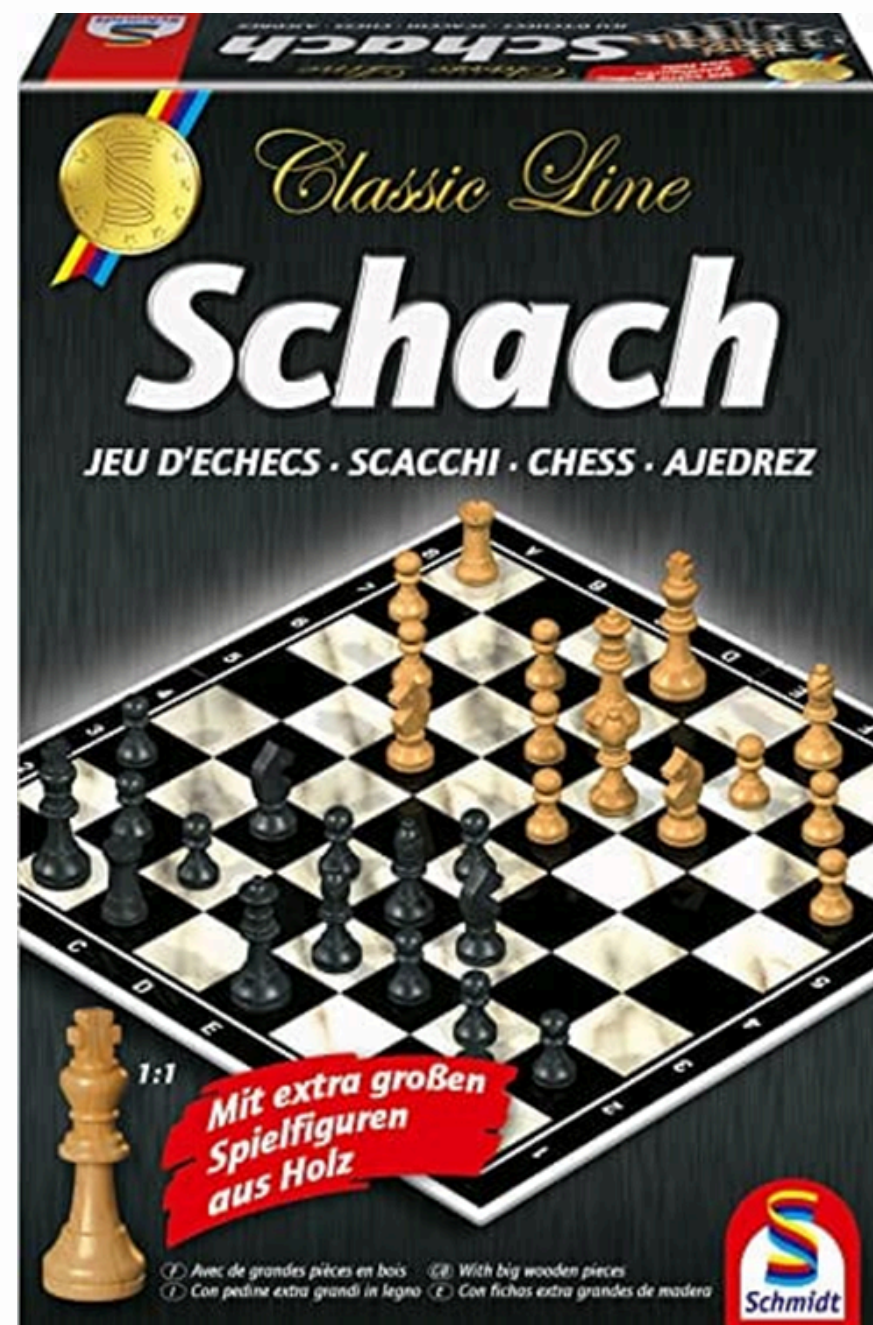
„6. Ņem!“ ir lieliska spēle ģimenei vai draugiem. To ir viegli iemācīties, tā ir ātra un kompakta, tāpēc vari šo spēli Ņemt līdz jebkur.

Spēlētāji vienlaikus atklāti izspēlē savas kārtis rindās uz galda. Galvenais spēles uzdevums ir savākt iespējami maz kāršu, izvairoties novietot sesto kārti kādā no rindām vai nonākt situācijā, ka nav iespējas izspēlēt kārti. „6. Ņem!“ beidzas, kad kāds spēlētājs ir ieguvis 66 punktus. Uzvar spēlētājs, kuram punktu ir vismazāk!

Vecums: 10 +

Spēles ilgums: 45 min

Spēlētāji: 2-10



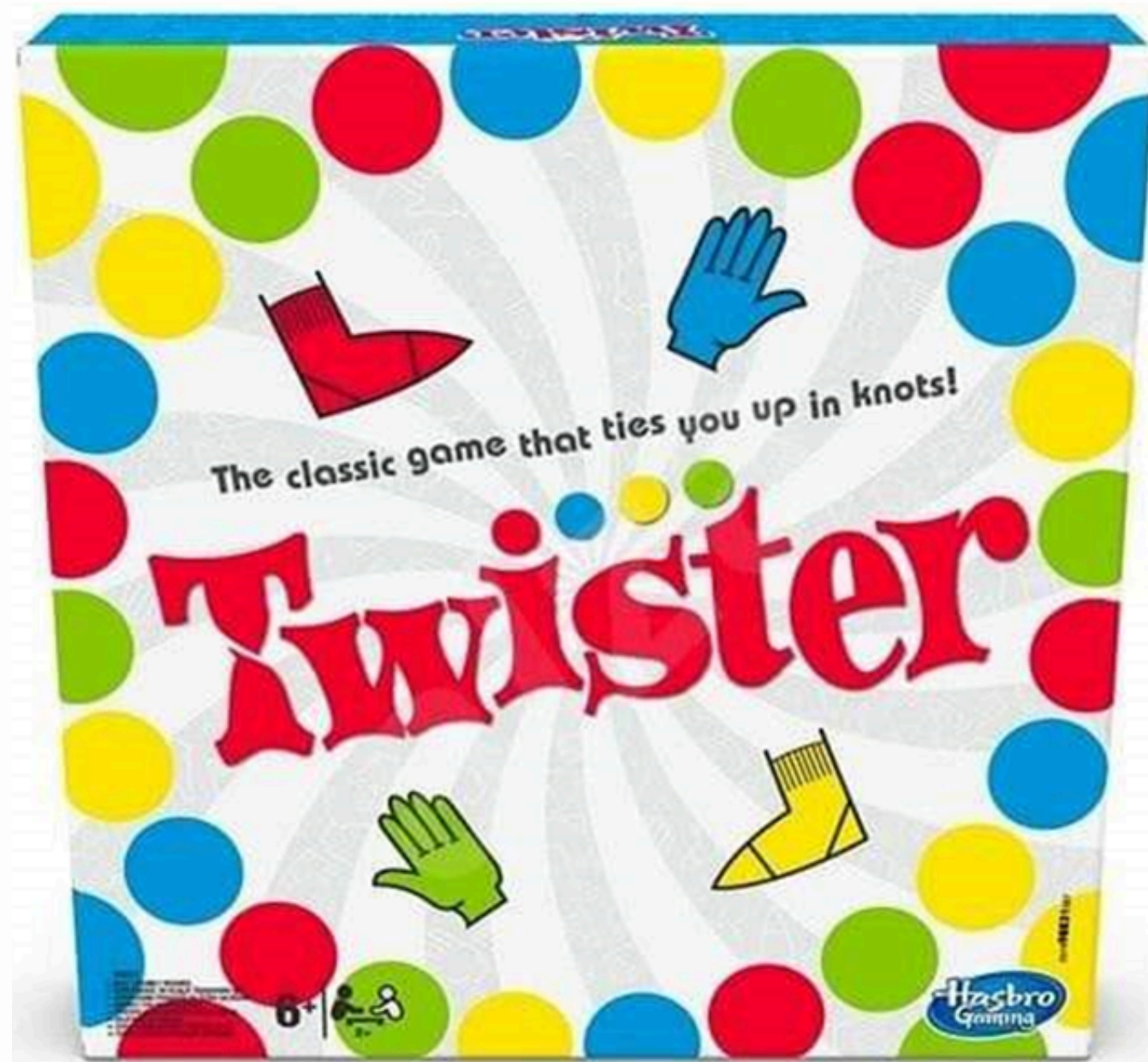
Š A H S

Klasiskajā spēle "Šahs" ir jāsaģūsta pretinieka karalis, lai uzvarētu.

Vecums: 9 +

Spēles ilgums: 30 min +

Spēlētāji: 2



TWISTER

"Twister" ir klasiska ballīšu aktivitāšu spēle.

Uz grīdas ir novietots liels vinila spēles paklājs ar 6 x 4 plankumu masīvu, katrs plankums apmēram 6 collu diametrā. Plankumi ir sarkanā, zilā, dzeltenā un zaļā krāsā. Spēlētājs tiek izvēlēts mērenam, un pārējie spēlētāji, līdz 4, stāv uz spēles paklāja ar kājām uz dažādām vietām.

Katrs pagrieziena sastāv no moderatora vērpšanas ar vērpēju, kas dod rezultātu, kas atbilst nejaušai krāsai ar izlases elementu no komplekta (kreisā roka, labā roka, kreisā pēda, labā pēda). Katram spēlētājam jāievieto attiecīgā ķermeņa daļa uz attiecīgās krāsas vietas. Ja ķermeņa daļa jau atrodas uz šīs krāsas vietas, tā tiek pārvietota uz citu tās pašas krāsas vietu. Divi spēlētāji nevar dalīties vienā un tajā pašā vietā. Ja spēlētājs nokrīt vai pieskaras elkonim vai ceļam uz zemes, viņš tiek izslēgts.

Atkārtojiet, līdz paliek viens spēlētājs.

Vecums: 6 +

Ilgums: 10+ min

Spēlētāju skaits: 2 – 4