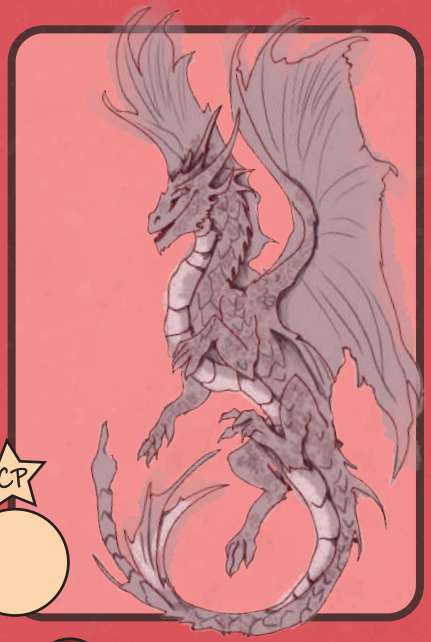
Lūdoane



CP

8 ķermeņa kustību

6 saskarsmes

6 muzikālais

Stāsts

Mitekli savā dziļā, piķamelnā
Dveš biedīgas skaņas vientuļš un varens zvērs.
Tikai drošsirdis īsts, sevi saņemot delnās,
Gar migu šo staigās vai durvis pat vērs.
Ja paveiksies tev, pūķis dziednieks par balvu
Liks nelaimi smago vējam aizpūst kā spalvu.

Spējas

1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

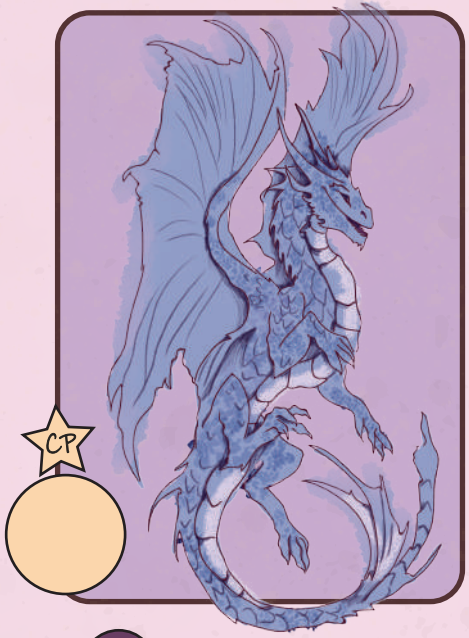
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pārbaudījums: Izpilda jebkādu atkārtotu darbību (pietupienus, vēderpreses vingrinājumus, pumpēšanos utt.) tik reižu, cik lauciņu ir starp **portālu** un **Ēnas** figūru.

Moto: Jebkura piepūle ir sāpīga. Jebkuras sāpes var dziedēt ar piepūli.

Melodijē



8 muzikālais

6 vizuāli telpiskais

6 ķermeņa kustību

Stāsts

No duļķainiem ūdeņiem uzrodos es
Un sirdīs iesēju šausmu izbailes.
Bet mana vājā vieta skaidri redzama,
Tā Martas dziesma, tā mani sagūsta.
Tās tonis maigs, bet spēks ir nepārvarams,
Ar dziesmu vien tā pakļauj manu garu.

Spējas

1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

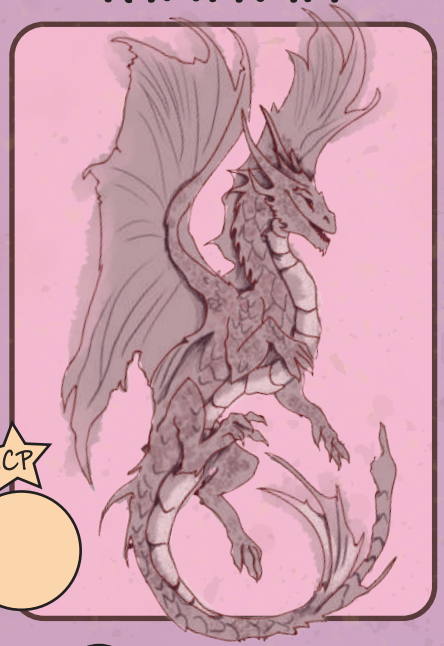
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pārbaudījums: Met kauliņu un izvēlas mūziku no Visuma – izvēlētā stila dziesmas ritmā dzied, dejo vai spēlē 10 sekundes.

Moto: Mūzika ir universāla valoda: dziedi vai dejo, un tevi vienmēr sapratīs!

Rakhavāla



8 pašizpratnes

6 vizuāli telpiskais

6 dabaspētnieciskais

Stāsts

Kurš gan pasaules īsto svaru zina?
Rokas, kas tur to, atbildēt jāaicina...
Šo likteņu trauku allaž stabili nesu,
Kaut vētras un griežus daudz redzējis esmu.
Ja šķiet, ka uzdevums šis – tik' tāds nieks,
Nāc, manā vietā stājies, kļūsti liecinieks!

Spējas

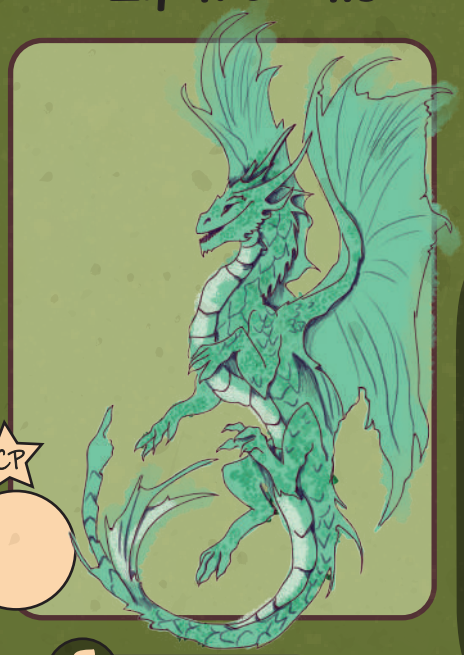
1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.
Atkāpšanās: **Ēnas** figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pasīvā spēja: Pūķi var izaicināt tikai vienatnē. Katru reizi, kad **Ēna** pavirzās uz priekšu, to pūķi, kam atņemts visvairāk CP, dziedina, atdodot tam 1 CP par katru **Ēnas** veikto soli.
Pūķi nav iespējams apvienot ar saskarsmes pūķi (Zipaktonālu).

3. Pārbaudījums: Par katru aktīvo pūķi pasaka vienu lietu, par ko spēlētājs tam ir pateicīgs.

Moto: Lai labāk saprastu, tev jāpaliek mierā. Atrodi klusumu sevī un saplūsti ar to vienā veselumā.

Zipaktonāls



CP

8 saskarsmes

6 ķermeņa kustību

6 valodnieciskais

Stāsts

Aijā žūžū, draudziņ manu mīļo,
Smaids man maigs un acis aicinot zviļo.
Satraukts šķieti mulsumā, bet tuvāk man nāc,
Es ceru: tev atklās tavs drosmīgais prāts:
Kā gudrība rodas? Tai sava ir cena.
Nāc, nesteidzies, uzklausi padomu lēnām!

Spējas

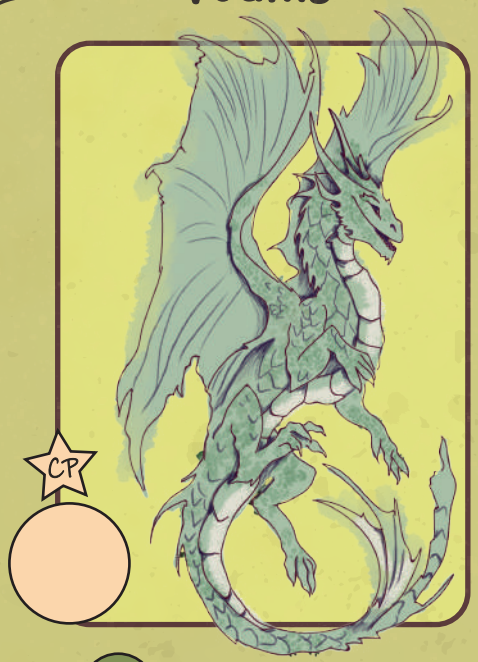
1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.
Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pasīvā spēja: Šo pūķi var izaicināt tikai komandā un tikai tad, ja vismaz 2 pūķi jau ir savaldīti.
Izvēlas divus no savaldītajiem pūķiem (izņemot Rakhavālu). Zipaktonāls savienojas ar abiem, izveidojot himeru. Himerai ir apvienotais intelekts, spējas un triju pūķu CP. Spēlētāji savu meistarības pakāpi var apvienot, lai atbilstu minimālajam izaicinājuma nosacījumam.

3. Pārbaudījums: Izpilda abu izvēlēto pūķu pārbaudījumus.

Moto: Katrā cilvēkā mīt divi vareni spēki: radīt un graut. Un katram ir izvēle, kurš no tiem veidos viņa dzīvi.

Vodins



CP

8 dabaspētnieciskais

6 loģiski matemātiskais

6 pašizpratnes

Stāsts

Ko vajag mums, lai dzīvotu moži?
Ūdeni, ēdienu, saulīti spožu.
Cik ilgi bez tiem tu iztikt spētu,
Ja saulei un lietum es pavēlētu?...
Es vētrām pārtapt mirdzumā ar skatienu vien lieku,
Un likteni savu pārvaldīt pats nevari ne nieka.

Spējas

1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

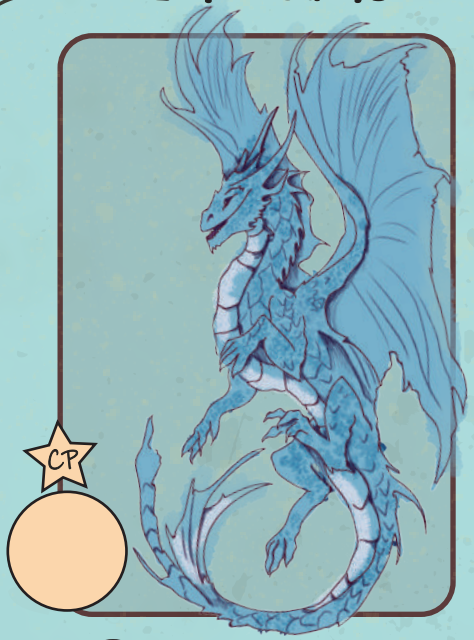
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pārbaudījums: Met kauliņu un izvēlas krāsu no Visuma. Par katru pūķi, kurš ienācis spēlē, nosauc vienu augu vai dzīvnieku, kurš ir izvēlētajā krāsā. Neatkārto tos, kas šajā spēlē jau nosaukti.

Moto: Tavu pūļu sviedri ir augsne tavu ideju sēklām.

Infinitums



8 loģiski matemātiskais

6 valodnieciskais

6 dabaspētnieciskais

Stāsts

Es nezinu beigu — mans skatiens nav siets;
Par robežām čukst bezgalības bišu spiets.
Pagātne, tagadne un nākotne straumē vītas,
Nespēj klīstošs prāts redzēt tās atraisītas.
Laiku kā mālu man jaukt un veidot tik!
Vai tev ir, ko manam tvērienam pretī likt?

Spējas

1. **Parādīšanās:** Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

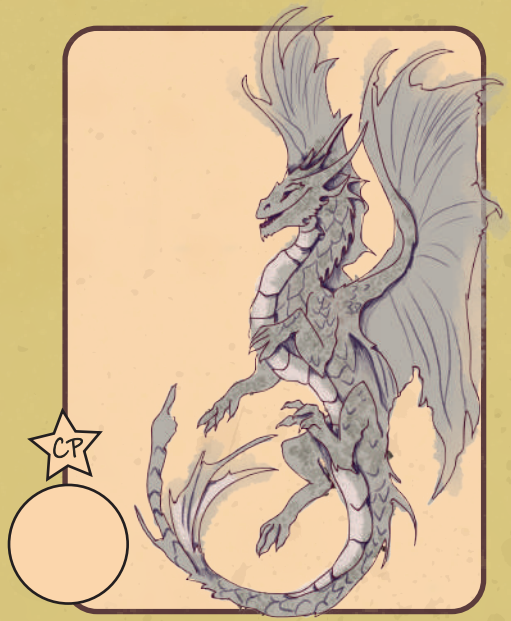
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. **Pārbaudījums:** Met kauliņu un iegūst skaitli, uzmesto punktu skaitu reizina ar aktīvo pūķu skaitu. Atrod vismazāko trīsciparu skaitli, kuru var precīzi izdalīt ar iegūto skaitli.

Moto: Mūsu vērtīgākais resurss ir laiks. Tērē to gudri!

Jaša



8 vizuāli telpiskais

6 pašizpratnes

6 muzikālais

Stāsts

Ko sastop tavas acis, uzreiz tam netici;
Kas redzei taisnība, var izrādīties meli.
Pamanu, tik izslāpis pēc brīvības,
Kā prātu manu viļņo pārmaiņas.
Atbilde, kas slēpjas aiz plīvura,
Cita tiek katrā pasakā atklāta.

Spējas

1. Parādīšanās: Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

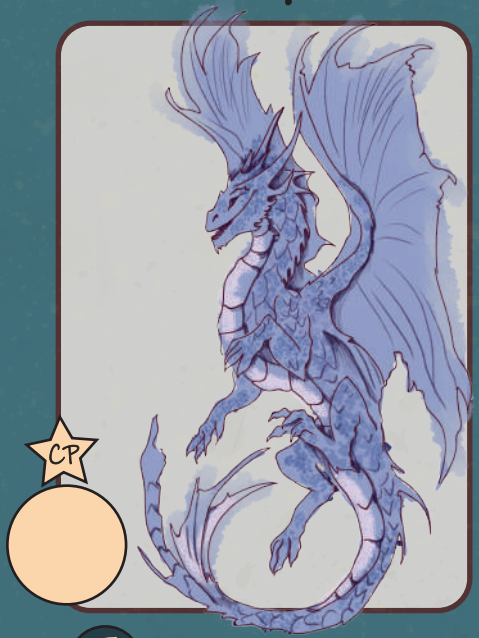
Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pārbaudījums: Aizver acis un apraksta vienu apkārtnes priekšmetu – nosauc krāsu, formu un atrašanās vietu. Neatkārto tā priekšmeta aprakstu, kas šajā spēlē jau minēts.

Moto: Ja redze maldina, uzticies citām maņām!

Grodijets



8 valodnieciskais

6 loģiski matemātiskais

6 saskarsmes

Stāsts

Man zelta sirds – vismaz es saku tā,
Bet šaubies tu, vai spēle tā vai taisnība.
No vārdiem piesargies – gan patiesiem, gan māņiem,
Tur noslēpumi maskējas zem slāņu slāņiem.
Ej viegliem soļiem, draugs, es palikšu vien te,
Es turu važas, ko saraut nespēj pasaule.

Spējas

1. **Parādīšanās:** Katrs spēlētājs izvelk uzdevumu, kas ir vienā krāsā ar pūķi, un izpilda uzdevumu tajā līmenī, kādu norāda uzmestais kauliņš.

Veiksme: Attiecīgā intelekta veidu palielina par tik punktiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: Ēnas figūru pulksteņrādītāja virzienā pavirza par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim.

2. Pārbaudījums: Nosauc tik daudz 4, 5 vai 6 burtu vārdus, cik ir aktīvo pūķu. Neatkārto tos vārdus, kas šajā spēlē jau nosaukti.

Moto: Vārdi pakļaujas tiem, kuri atklāj, kā tos izmantot.

