

HALLI KLACK!



Mängijate arv: 2–6

Vanus: alates 4. eluaastast

Mängu kestus: umbes 10 minutit

Mängukomplekt



36 magnetiga
kettakujulist
mängunuppu



1 värvitäring



1 pilditäring

Mängu eesmärk

Mängijad korjavad kõik üheaegselt laualt mängunuppe. Täringud näitavad, mis värvi ja millise pildiga kettaid parajasti kogutakse. Õiged nupud tuleb kiiresti üksteise otsa torniks laduda, vale värvi ja pildiga kettad jäävad lauale. Võidab mängija, kelle kettatorn on mängu lõpuks kõige kõrgem.

Ettevalmistus mänguks

Aseta mängunupud pildiga pealepoole lauale.
Pane värv- ja pilditäring käeulatusse valmis.

Mängu käik

Keegi mängijatest veeretab mõlemat täringut. Nüüd püüavad mängijad **kõik korraga** üles leida ning laualt ära korjata nuppe, mille peal on sama värv ja pilt kui täringutelgi. Seda tuleb teha võimalikult kiiresti.



Näide: Värvitäringul veeretati **sinine** värv ja pilditäringul **välgunool**. Mängijad peavad laualt ära korjama **sinise välgunoolega** nuppe.



Ainult ühe käega!

Kettaid tohib laualt ära korjata **ainult ühe käega**. Nuppude sees on magnet, seega jäävad nad kergesti üksteise külge kinni.

Nuppe korjatakse niikaua, kuni õige kombinatsiooniga nuppe jätkub. Seejärel veeretab järgmine mängija täringuid ning hakatakse otsima uue värvi ja pildiga nuppe.

Valge tahk täringutel

Kummalgi täringul on üks tahk valge. Kui valge tahk jääb veeretamisel pealepoole, arvestatakse ainult teist täringut. Näiteks kui valge veeretati värvitäringul, siis võib laualt ära korjata õige pildiga, aga ükskõik mis värvi nuppe. Kui valge veeretati pilditäringul, võib ära korjata kõiki õiget värvi, aga ükskõik mis pildiga nuppe.



Näide: Täringutel on näha **valge tahk ja pusletükk**. Korja laualt võimalikult kiiresti ära **kõik pusletükiga nupud**.



Mõlemad täringud on valged?

Nüüd tuleb eriti kiirelt tegutseda! Enam ei pea värvi ega pildi pärast muretsema, vaid võib **kõik** nupud endale haarata – kuid kasutada saab selleks ikkagi ainult ühte kätt.

Võtsid vale nupu?

Kiirustades võib juhtuda, et mõni mängija võtab laualt vale nupu. See pannakse laua keskele tagasi ja lisaks peab mängija oma kogutud nuppude hulgast veel ühe tagasi panema. Kui mängijal pole ühtegi nuppu, siis tal vedas: ta peab tagasi panema ainult vale nupu.

Mängu lõpp

Kui kõik nupud on laualt ära korjatud, saab mäng läbi. Mäng lõpeb ka juhul, kui laual on üks nupp alles, aga terve veeretamisringi jooksul pole keegi seda ära korjanud. Nüüd võrreldakse kettatorne omavahel, võidab kõige rohkem nuppe kogunud mängija. Ja kuna mäng käib nii kiirelt, võib kohe uut alustada!



Külastage meie kodulehekülge internetis — www.taibumangud.ee. Sealt leiate täiendavat infot mängu kohta ning võite foorumis suhelda teiste mängijatega.

Kui Teil tekib küsimusi mängureeglite kohta, kirjutage Taibule aadressil taibu@taibumangud.ee!

Igal „Brain Games“ mängul on eluaegne garantii. Kui mõni mänguosadest on kadunud või katki ja see on tarvis asendada, võtke meiega ühendust.

SIA Brain Games
Aadress: Atlasa 10,
LV-1026
Riia, Läti Vabariik

Telefon: 6661120
E-post:
info@taibumangud.ee



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach

© Brain Games, 2012