



EE

6. võtab!



Volfgang Kramer'i mäng

Ära lase endale sarvi teha!

Mängijaid: 2 – 10

Vanus: alates 10. eluaastast

Mängukomplekt: 104 kaarti, mängureeglid

MÄNGU KIRJELDUS



Mängu eesmärgiks on hoiduda kaartide ülesvõtmisest. Igal ülesvõetud kaardil on üks või mitu härga, mis annavad miinuspunkte! Enne mängima asumist lepitakse kokku, mitu korda mängu korratakse. Võidab mängija, kellel on mängude kokkuvõttes kõige vähem miinuspunkte.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS



Võta paber ja kirjutusvahend. Kõik 104 kaarti segatakse, seejärel jagatakse igale mängijale 10 kaarti. Iga mängija võtab oma kaardid üles ja järjestab need kasvavas järjekorras.

4 rea koostamine

Võta ülejäänud kaartide virnast 4 pealmist kaarti ning aseta need laua keskele, pildiga ülespoole (vt.joonist 1). Need kaardid on nelja rea esimesed kaardid. Igas reas võib olla (esimese kaardiga kokku) **kõige rohkem 5 kaarti**. Ülejäänud kaartide virna pole selle mängu lõpuni vaja.



Joon. 1. 4 rida mängu alguses

MÄNGU KÄIK



I. Kaartide väljakäimine

Iga mängija paneb käest ühe kaardi enda ette lauale, pildiga allapoole. Kui kõik mängijad on ühe kaardi enda ette pannud, pööratakse need pildiga ülespoole.

Mängija, kes käis välja väikseima arvuga kaardi, lisab selle kaardi ühte neljast laualolevast reast. Järgmisena toimib samamoodi mängija, kelle kaart on nüüd laualejäänutest vähima väärtusega, jne kuni kõikide mängijate kaardid on ridadesse paigutatud. Niimoodi mängitakse välja kõik 10 kaarti iga mängija käest.

Millisesse ritta tuleb kaart asetada?

Väljakäidud kaart sobib alati ainult ühte ritta. Kehtivad järgmised reeglid:

1. reegel: kasvav järjestus

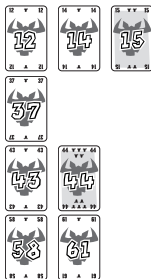
Kaartidel olevad arvud peavad reas vasakult paremale suurenema.

2. reegel: väikseim vahe

Kaart tuleb panna ritta, kus arvude vahe viimase ja uue kaardi vahel on vähim.

Näide:

Joonisel 1. on ridade viimased kaardid arvudega 12, 37, 43 ja 58. Neli mängijat käivad välja järgmised kaardid: 14, 15, 44 ja 61. Kaart „14” on väikseima väärtusega. Vastavalt 1. reeglile tuleb see kaart panna 1. ritta (kaardi „12” kõrvale); sama loogika kehtib ka kaardi „15” kohta. Kaart „44” sobib vastavalt 1. reeglile nii 1., 2. kui ka 3. ritta, kuid kooskõlas 2. reegluga (väikseim vahe) tuleb see panna 3. ritta. Kaart „61” tuleb vastavalt 2. reeglile panna 4. ritta.



Joon. 2. 4 rida pärast 1. ringi

II. Kaartide ülesvõtmine

Kui kaart sobib ühesse neljast reast (vastavalt 1. ja 2. reeglile), on kõik hästi. Probleem tekib juhul, kui rida on täis (vt. 3.reeglit), või kui kaart ei sobi mitte ühtegi ritta. Mõlemal juhul peab selle kaardi välja käinud mängija laualt kaarte üles võtma.

3. reegel: **täisrida**

Rida loetakse täisreaks, kui see koosneb 5 kaardist. Mängija, kes käib välja kaardi, mis 2. reegli põhjal tuleks täisritta lisada, peab kõik need 5 kaarti üles võtma. Tema välja käidud kuues kaart jääb lauale (uue rea esimeseks kaardiks).

Näide:

Mängijad käivad välja kaardid 21, 26, 30 ja 36. „21” ja „26” lisatakse esimesse ritta, nüüd on seal viis kaarti. See tähendab, et esimene rida on täisrida. Mängija kaardiga „30” peab oma kaardi samuti esimesse ritta panema. Kuna see on rea kuues kaart, peab ta kõik esimese rea eelmised 5 kaarti üles võtma. Mängija välja käidud kaart „30” jääb esimese rea uueks esimeseks kaardiks. Kaart „36” pannakse seejärel samuti esimesse ritta, „30” kõrvale.



Joon. 3. 4 rida pärast 2. ringi

4. reegel: väikseim arv

Mängija, kes käib välja nii väikse arvuga kaardi, et seda pole võimalik lisada ühtegi ritta, peab üles võtma kõik kaardid ühest (**enda valitud**) reast. Tema välja käidud kaart jääb uue rea esimeseks kaardiks.

Näide:

Välja käiakse kaardid 3, 9, 68 ja 83. „3” on väikseim kaart, seega tuleb see esimesena maha panna. Kuid kaart ei sobi ühtegi ritta, seega peab mängija valima, millise rea kaardid ta üles võtab. Mängija valib teise rea ja võtab üles kaardi „37”. Väljakäidud kaart „3” jääb lauale teise rea esimeseks kaardiks. Mängijal kaardiga „9” vedas, kuna nüüd saab ta selle panna lauale „3” kõrvale.



Joon. 4. 4 rida pärast 3. ringi

Märkus:

Mängija, kes peab „väikseima arvu” reegli põhjal laualt üles võtma ühe rea kõik kaardid, valib tavaliselt selle rea, kust saab kõige vähem miinuspunkte.

HÄRJAD = MIINUSPUNKTID

Igal kaardil on arvude vahel üks või mitu härga. Iga härg annab ühe miinuspunkti.

Enamikul kaartidest on üks härg.

Kaartidel arvudega,

- mis lõpevad numbriga „5“ (5, 15, 25 jne.), on 2 härگا;
- mis jaguvad kümnega (10, 20, 30 jne.), on 3 härگا;
- mis jaguvad üheteistkümnega (11, 22, 33 jne.), on 5 härگا;

Arv 55 jagub üheteistkümnega, samuti lõpeb see numbriga „5“, seega on kaardil 7 härگا.

HÄRGADE PAKK

Mängu jooksul üles võetud kaardid tuleb panna enda ette lauale, pildiga allapoole. Need kaardid on mängija härgade pakk. Mängija tohib mängu ajal oma härgade pakki vaadata, et näha, millised kaardid enam mängu ei tule.

Märkus: Härgade paki kaarte **ei tohi** võtta endale kätte edaspidi väljakäimiseks.

MÄNGU LÕPP



Mäng lõpeb, kui kõik 10 kaarti on välja käidud. Mängijad võtavad oma härgade pakid ja loevad miinuspunktid kokku.

Iga mängija miinuspunktid kirjutatakse üles. Kõik 104 kaarti segatakse ja algab uus mäng.

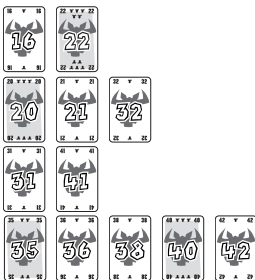
Mängu mängitakse nii mitu korda, kuni keegi mängijatest saab kokku rohkem kui **66** härگا. Võidab mängija, kellel on selleks hetkeks kogunenud kõige väiksem arv härگasid.

Enne mängima asumist võivad mängijad leppida kokku teise härgade arvu või kindla mängude arvu.



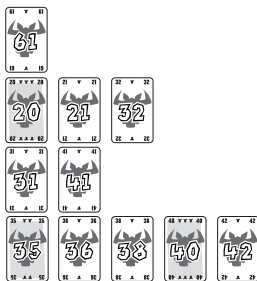
Alljärgnevad näited annavad aimu võimalikest komistuskividest mängus.

1. näites käib mängija välja kaardi „45”, kavatsusega asetada see kolmandasse ritta „41” kõrvale. Kuid see kaart tuleb panna hoopis neljandasse ritta „42” kõrvale – vastavalt 2. reeglile (väikseim vahe). Kuna kaart on reas kuues, peab ta eelmised viis üles võtma.



Joon. 5. kaartide asetus 1. näites

2. näites arvab mängija, et teeb hea käigu, käies välja kaardi „62”. Mängija tahab kaarti panna esimesse ritta. See plaan kukub tal kahjuks läbi, kuna samas ringis käib teine mängija välja kaardi „29” ja võtab kõik esimese rea kaardid (reegel „väikseim arv”) üles. Õnnetu „62” välja käinud mängija peab oma kaardi neljandasse ritta asetama ning kõik 5 kaarti üles võtma!



Joon. 6. kaartide asetus 2. näites



Soovitame edasijõudnute versiooni neile, kelle meeldib mõelda välja erinevaid mängutaktikaid. Lisaks põhimängu reeglitele tuleb sel juhul arvestada veel kaht reeglit:

1. Kõikide kaartide arvud on teada.

Mängus kasutatavate kaartide arv oleneb mängijate koguarvust: kaartide komplektist tuleb enne mängu võtta vaid kaardid alates arvust „1“ kuni suurima kaardi arvuni „10 x mängijate arv + 4“.

Näide: 3 mängijat – 34 kaarti 1–34

4 mängijat – 44 kaarti 1–44 jne.

Ülejäänud (suuremate arvudega) kaarte ei kasutata kuni mängu lõpuni.

2. Iga mängija valib oma 10 kaarti ise.

Kõik kaardid pannakse lauale, pildiga ülespoole. Iga mängija järgemööda (päripäeva, alustaja pole oluline) võtab ühe kaardi, kuni kõigil on 10 kaarti. Lauale jääb neli kaarti. Need ongi nelja mängurea esimesed kaardid.

Mäng jätkub põhimängu reeglite järgi.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Külasta Brain Games kodulehekülge internetis – www.taibumangud.ee. Siit leiad lisainfot mängu kohta ja foorumis saad kohtuda teiste mänguhuvilistega. Kui Sul tekib mängu kohta küsimusi, aga mängureeglitest vastust ei leia, küsi nõu Taibult. Selleks saada e-mail aadressil taibu@taibumangud.ee!

Täpsema info saamiseks hulgi- ja jaemüügi kohta helista **+371 67334034** või saada e-mail aadressile info@taibumangud.ee. © Präta Spēles 2007