



EE

6. võtab!



Wolfgang Kramer'i mäng

Ära lase endale sarvi teha!

Mängijaid: 2 – 10

Vanus: alates 10. eluaastast

Mängukomplekt: 104 kaarti, mängureeglid

MÄNGU KIRJELDUS



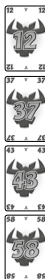
Mängu eesmärgiks on hoiduda kaartide ülesvõtmisest. Igal ülesvõetud kaardil on üks või mitu härga, mis annavad miinuspunkte! Võidab mängija, kellel on mängu lõppedes kõige vähem miinuspunkte.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS



Pange valmis paber ja kirjutusvahend. Segage kõik 104 kaarti ning seejärel jagage igale mängijale 10 kaarti. Iga mängija võtab oma kaardid üles, mugavuse huvides on soovitatav järjestada oma kaardid kasvavas järjekorras.

Võtke ülejäänud kaartide virnast 4 pealmist kaarti ning asetage need laua keskele, pildiga ülespoole. Need kaardid on alguskaardid ridadele, milles võib olla **kõige rohkem 5 kaarti** (koos alguskaardiga). Ülejäänud kaarte pole selle mängu lõpuni vaja.



Joon. 1. Neli 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 üheaegselt pildiga ülespoole.

Mängija, kes käis välja väikseima arvuga kaardi, lisab selle kaardi esimesena ühte neljast laualolevast reast. Samamoodi toimivad teised mängijad, asetades järjekorras laualolevatesse ridadesse väikseima numbriga kaardi, kuni kõikide mängijate kaardid on ridadesse paigutatud. Niimoodi käiakse välja kõik 10 kaarti iga mängija käest.

Väljakäidud kaart sobib alati ainult ühte ritta.

Kehtivad järgmised reeglid:

1. reegel: kasvav järjestus

Iga rea lõppu võib lisada rea viimasest kaardist suurema numbriga kaardi.

2. reegel: väikseim vahe

Kaart tuleb alati panna ritta, kus rea viimase ja uue kaardi numbrite vahe on väikseim.

Näide:

Joonisel 1. on ridade viimased kaardid numbritega 12, 37, 43 ja 58. Neli mängijat käisid välja kaardid numbritega 14, 15, 44 ja 61. Kaart „14” on väikseima väärtusega ja see pannakse ritta esimesena. Vastavalt 1. reeglile saab selle kaardi panna ainult 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. Neli rida pärast esimest ringi

II. Kaartide ülesvõtmine

Kui kaart sobib ühesse neljast reast, on kõik hästi. Probleem tekib siis, kui ritta asetatakse kuues kaart, või kui kaart ei sobi vastavalt eespool kirjeldatud reeglitele mitte ühtegi ritta. Mõlemal juhul peab kaardi välja käinud mängija laualt kaarte üles võtma.

3. reegel: täisrida

Rida loetakse täisreaks, kui see koosneb viiest kaardist. Mängija, kes käib välja kaardi, mis 2. reegli põhjal tuleks lisada ritta kuuendaks kaardiks, peab kõik selles reas olevad viis kaarti üles võtma. Tema välja käidud kuues kaart jääb lauale uue rea esimeseks kaardiks.

Näide:

Neli mängijat käisid välja kaardid 21, 26, 30 ja 36. „21” ja „26” lisatakse esimesse ritta, mis on nüüd täisrida, kuna seal on viis kaarti. Mängija, kes käis välja kaardi „30” peab oma kaardi samuti esimesse ritta panema. Kuna see on rea kuues kaart, peab ta sellest reast kõik viis 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. Neli rida pärast teist ringi

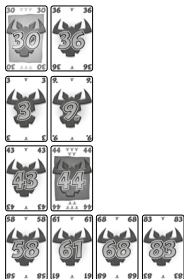
4. reegel: väikseim arv

Kui mängija käib välja nii väikese arvuga kaardi, et seda pole võimalik lisada ühtegi ritta, peab ta üles võtma kõik kaardid ühest reast **omal valikul**. Tema välja käidud kaart jääb uue rea esimeseks kaardiks.

Näide:

Välja käiakse kaardid numbritega 3, 9, 68 ja 83.

„3” on väikseim kaart, seega tuleb see esimesena maha panna. Kuna vastavalt reeglitele ei saa seda kaarti asetada ühtegi ritta, peab mängija valima ühe rea, mille kõik 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 käib välja kaardi, mis ei sobi ühtegi ritta, ja peab laualt üles võtma ühe rea kõik kaardid, valib tavaliselt selle rea, mis annab kõige vähem miinuspunkte.

HÄRJAD - MIINUSPUNKTID

Igal kaardil on numbritel vahel ühe või mitme härja kujutis. Iga härg tähendab ühte miinuspunkti! Enamikul kaartidest on üks härg.

Kaartidel numbritega, mis lõpevad viiega (5, 15, 25 jne.), on 2 härگا;

Kaartidel numbritega, mis jaguvad kümnega (10, 20, 30 jne.), on 3 härگا;

Kaartidel numbritega, mis jaguvad üheteistkümnega (11, 22, 33 jne.), on 5 härگا;

Number 55 lõpeb viiega ja jagub üheteistkümnega, seega on kaardil 7 härگا.

HÄRGADE PAKK

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

Märkus: Ülesvõetud kaarte ei tohi võtta endale kätte uuesti väljakäimiseks.

MÄNGU LÕPP



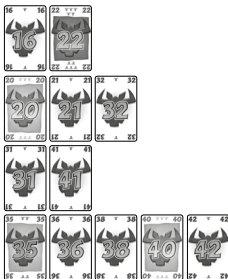
Mäng lõpeb, kui kõik 10 kaarti on välja käidud. Iga mängija võtab oma härgade paki ja loeb kokku oma miinuspunktid. Kõigi mängijate miinuspunktid kirjutatakse üles. Kõik 104 kaarti segatakse uuesti ühe pakina ja algab uus mäng. Mängu mängitakse nii mitu korda, kuni keegi mängijatest saab kokku rohkem kui **66** härگا. Võidab mängija, kellel on mängu lõpuks kõige väiksem arv härگasid. Enne mängima asumist võivad mängijad leppida kokku teise härgade arvu või kindla mängude arvu.

NÕUANDEID



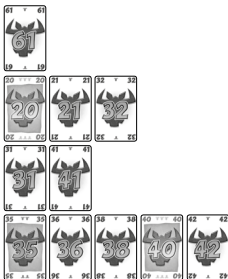
Alljärgnevad näited annavad aimu võimalikest komistuskividest mängus.

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 käib mängija välja kaardi „62” kavatsusega panna see esimesse ritta kaardi „61” järgi. Samas ringis käib teine mängija välja kaardi „29” ja võtab kõik esimese rea kaardid üles, kuna selles on kõige vähem miinuspunkte. Kaardi „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, kes soovivad rakendada erinevaid mängutaktikaid. Lisaks põhimängu reeglitele on sel juhul jõus veel kaks täiendavat reeglit:

1. Kõikide kaartide arvud on teada.

Mängus kasutatavate kaartide arv oleneb mängijate koguarvust: kaardipakist tuleb enne mängu võtta kaardid alates numbriga „1“ kuni „mängijate arv“ x 10 + 4.

Näide: 3 mängijat – 34 kaarti numbritega 1-st kuni 34-ni.

4 mängijat – 44 kaarti numbritega 1-st kuni 44-ni jne.

Ülejäänud (suuremate arvudega) kaarte selles mängus ei kasutata.

2. Iga mängija valib oma 10 kaarti ise.

Vastavalt eelmisele reeglile mängu võetud kaardid pannakse lauale, pildiga ülespoole. Lepitakse kokku, kes mängu alustab. Mängijad valivad endale päripäeva ühekaupa kaardid, kuni igaühel on käes 10 kaarti. Lauale jääb neli kaarti. Need ongi nelja mängurea alguskaardid. 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, millele Sa mängureeglistest vastust ei leia, küsi nõu Taibult (aadress allpool).

Igal Brain Gamesi mängul on eluaegne garanti. Kui mõni mängu osadest oli puudu või katki ja see on tarvis asendada, võtke meiega ühendust.

OÜ Brain Games

Aadress: Tartu mnt 67, Tallinn 10115

Telefon: 6661120

E-post: info@taibumangud.ee

Taibu: taibu@taibumangud.ee