



Autor: **Arpad Fritsche**
Illustraator: **Gediminas Akelaitis**

Mängijad: **2-4 mängijat**
Vanus: **alates 5 a**
Kestus: **umbes 25 minutit**

• Mäng sisaldab



72 ehitusklotsi, nelja erinevat värvi



2 täringut



1 mängulauda



4 käru, nelja erinevat värvi



1 klotsivarude konteinerit



4 sipelgapesa (15 klotsiruutu ühel küljel, 10 teisel küljel)

BAU BOOM



• Mängu mõte

Sipelgad elavad peaaegu kõikjal maailmas. Paljude sipelgate koduks on muljetavaldavad sipelgapesad, mida nad päevast päeva suuremaks ehitavad. Ehitusmaterjali otsivad sipelgad pesa ümbrusest.

Mängu **BauBoom** mängides aitate sipelgatel ehitusmaterjali koguda. Laadige värvilised klotsid kärusse ja vedage need sipelgapessa. Iga mängija ehitab sipelgapesa oma plaani alusel. See, kes esimesena sipelgapesa valmis saab, on võitnud ja saab seda koos kõigi sipelgatega tähistada.

Mänguks valmistumine

Pange mängulaud keset lauda ning täringud ja klotsivarude konteiner selle kõrvale.

Mängulaual on kujutatud sipelgate rada. Kõik mängijad aitavad ümberpööratud ehitusklotsid ära segada ja panevad need sipelgate raja väljadele värvilise poolega ülespoole. Igale väljale pannakse üks klots. Klotse ei panda ainult startiväljale ja mõlema sipelgaõgija väljadele. Ülejäänud klotsid pannakse konteinerisse seljaga ülespoole.

Iga mängija valib endale sipelgapesa plaani ja sama värvi klotsikäru. Mängijad panevad oma sipelgapesade plaanid nii, et 10 klotsiväljaga pesa nähtav oleks. Mängijate kärud pannakse startiväljale. Need sipelgapesade plaanid ja kärud, mida ei kasutata, jäetakse karpi.

Soovitus: kui koos väiksemate lastega mängivad ka suuremad lapsed ja täiskasvanud, võtavad vanemad mängijad 15 ruuduga sipelgapesa plaanid. Väiksemad lapsed mängivad reeglite kohaselt 10 ruuduga sipelgapesa plaanidega.

Mängu käik

Kõige noorem mängija alustab, seejärel liigub mängujärjekord edasi kellaosuti liikumise suunas. Kui sinu järg kätte jõuab, veereta täringuid ja liigu oma käruga mööda sipelgate rada edasi. Samal ajal kogu ehitusklotse. Pane kärusse ainult sobivat värvi klotsid, kuna valede klotside puhul pead koos nendega ka mõnest sobivast klotsist loobuma. Kui jõuad tagasi startiväljale, laadi oma käru tühjaks ja ehita kogutud klotsidest sipelgapesa.

Kõigepealt veereta täringuid!

Veereta kaht täringut korraga. Sul on kolm erinevat võimalust käruga edasi liikuda.

- Võid liikuda esimese täringu silmade arvu võrra.
- Võid liikuda teise täringu silmade arvu võrra.
- Võid liikuda mõlema täringu silmade arvu summa võrra.

Pildil:
Mängu algus kolme mängijaga



Näidis pildil:



- Kahe välja käik
- Viie välja käik
- Seitsme välja käik

Lükka kärü ja kogu ehitusklotse!

Vali üks kolmest võimalusest ja liigu oma käruga edasi nii mitme välja võrra, kui mitu täringusilma valisid.

Jõudsid oma käruga:

- väljale, millel ei ole ehitusklotsi. Sinu käik on lõppenud.
- väljale, millel on ehitusklots. Saad valida, kas panna klots oma kärusse või jätta sipelgarajale maha.

Oluline: pane ehitusklotsid kärusse alati **seljaga ülespoole**. Alles siis, kui oled tagasi stardiväljale jõudnud, võid vaadata, mis värvi klotse sa kogunud oled.



c) ühele kahest lepatriinuväljast. Kui sellel väljal on klots, pead klotsi oma kärusse panema ja võtma konteinerist veel ühe klotsi, mida võid enne kärusse panemist vaadata. Juhul, kui lepatriinuväljal klotsi ei ole, pead ikkagi konteinerist ühe klotsi võtma ja oma kärusse panema.

d) ühele kahest sipelgaõgija väljast. Pead viimase saadud ehitusklotsi oma kärust tagasi konteinerisse panema. Klots peab olema seljaga ülespoole.

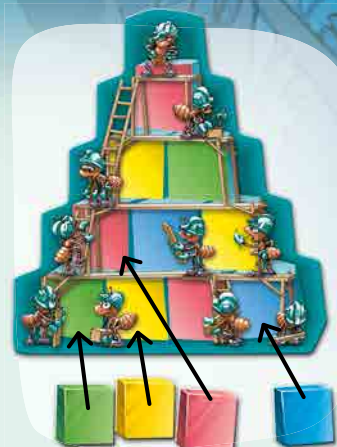
e) väljale, millel on teise mängija kärü juba ees. Niisugusel juhul lükkad selle kärü ühe välja võrra edasi. Juhul kui väljal, kuhu kärü liigub, asub ehitusklots, **peab** edasi lükatud kärü omanik selle endale võtma (kui edasi lükatud kärü satub lepatriinuväljale, peab selle omanik lisaks ka konteinerist ühe klotsi võtma) olenemata sellest, kas tal on seda klotsi vaja või mitte. Juhul, kui edasi lükatud kärü satub sipelgaõgija väljale, peab kärü omanik ühe klotsi ära andma. Võib juhtuda ka nii, et ühe kärü edasi lükkamine vallandab ahelreaktsiooni ja mitu üksteise järel seisvat kärü liiguvad edasi. Nende kärude omanikud peavad igaüks oma kärusse ühe klotsi panema. Kui väljal, kuhu sa liikusid, on klots, saad sa valida, kas seda võtta või mitte.

f) tagasi suurele stardiväljale. Oled juba ringi sipelgate rajal ära teinud ja need silmad, mis ületavad stardiväljale jõudmiseks vajalikku silmade arvu, kaovad. Mäng peatatakse korraks, et saaksid kogutud klotsid oma sipelgapesa ehitusel ära kasutada. Kui teine mängija sind stardiväljale lükkab, tuleb sul samuti kärü tühjaks laadida ja sipelgapesa ehitada.

Ehita sipelgapesa!

Laadi oma kärü tühjaks ja pane stardiväljale. Kogutud klotsid pane oma sipelgapesa vastavat värvi ruutudele.

Alusta klotside ladumist alumisest reast ja ehita alt ülespoole. Ülemisse ritta saad alles siis klotsi panna, kui kaks klotsi selle all juba kohal on. Ühele ruudule saab panna ainult ühe vastavat värvi klotsi.



Oluline: sipelgapessa tuleb panna **kõik** kogutud klotsid. Juhul, kui sa klotsi ehitusel kasutada ei saa, kuna selle värv ei sobi või alumises reas puuduvad klotsid, tuleb see seljaga ülespoole konteinerisse panna. Niisugusel juhul pead aga kahjuks ka ühe sipelgapessa sobiva ja juba sinna pandud klotsi ära andma ja konteinerisse panema.

Uute klotside lisamine

Samal ajal, kui sina kogutud klotsidest oma sipelgapesa ehitad, võtavad teised mängijad konteinerist uusi klotse ja panevad need mängulaua tühjadele väljadele. Kui tühjal väljal seisab mõne mängija kärü, siis sinna väljale klotsi ei panda. Klotse ei panda ka sipelgaõgijate väljadele. Juhul, kui konteiner on tühjaks saanud, ei panda sipelgate rajale enam uusi klotse juurde.

• Mängu lõpp

Mäng on lõppenud siis, kui üks mängijatest on oma sipelgapesa ehitamisega valmis saanud. Isegi kui sellel mängijal on veel kasutamata klotse, on ta ikkagi võitnud ja mäng lõpetatakse.



• Variant osavatele ehitusmeistritele

Mängitakse 15 klotsiruuduga sipelgapesadega. Lisaks on ka neljas võimalus täringute silmade kasutamiseks: suuremast silmade arvust võib lahutada väiksema silmade arvu.

Ka kärude liigutamine on huvitavam: kui mängija liigub väljale, kus teine kärü juba ees on (mitte stardiväljale), lükkab ta seda edasi mitte ühe välja võrra vaid nii palju, kui ta ise edasi liikus.

Selle variandi korral ei tohi kasutamata klotse mängu lõpus üle jääda. Kui mängijal pärast sipelgapesa ehitamise lõpetamist veel klotse üle on, peab ta ühe oma sipelgapesa ehituse klotsidest trahviks ära andma ja järgmise ringi ajal oma kärü ainult sobivaid klotse korjama.

• Variant väiksematele lastele

Täringute silmi kokku ei liideta. Kärud liiguvad ainult ühe täringu silmade arvu võrra, mille valib mängija.

Ka klotside panemine sipelgapessa on selle variandi korral lihtsam. Kui mängija jõuab oma käruga väljale, kus on ehitusklots, võib ta selle kohe oma sipelgapesa sobivale ruudule panna. Sipelgapesa ehitamine toimub eelnevalt kirjeldatud reeglite järgi. Kui mängijal ei ole antud klotsi vaja, siis ta seda lihtsalt ei võta.

Kui mängija oma käruga edasi liigub, võtab ta konteinerist uue klotsi ja paneb selle kohe tühjale väljale sipelgate rajal. Nii on rajal kogu aeg piisavalt klotse kogumiseks.



LOGISTM

© SAVAS TAKAS IR KO, 2016
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius, Lietuva
info@logis.lt • www.logis.lt

AMIGO

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach, Deutschland
www.amigo-spiele.de • hotline@amigo-spiele.de