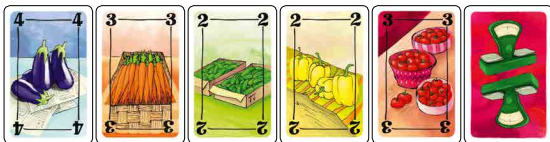


# CENTRAL MARKET

3 – 5 mängijale alates 8. eluaastast. Mängu kestus 45 minutit.

## 1. Mängukomplekt

- 78 kaarti:



50 kaubakaarti,



15 tegevuskaarti,



5 sissetulekukaarti  
(1 igast värvist),

1 pakkumis-  
kaart,

1 alustava  
mängija kaart,

1 voorukaart;



- 24 papist mängunuppu:  
4 nuppu 5 eri värvist, ●●●●●  
1 must voorunupp, ●  
3 valget mängunuppu: ○
- mängureeglid;



Seda kaarti mängus ei  
kasutata.

- 1 mängulaud punktiarvestuseks.

## 2. Mängu sisu

Oled müüjaks suurel ja lärmakal turul. Sul on palju kaupu, mille müügiga loodad kena kasumit teenida. Kuid sa pole ükski – kolleegid naaberlettide taga plaanivad täpselt sedasama ning on kõigeks valmis, et su kliente üle lüüa. Käib pingeline võistlus, kus iga müüja püüab konkurente üle kavaldada ning teistest odavamalt hinda pakkuda, et suuremat kasumit teenida ja ostjate poolehoidu võita.

## 3. Mängu eesmärk

Igas voorus panevad mängijad müügile erinevaid aedvilju ning püüavad kaupade müügis ja kasumi teenimise teistest ette jõuda. Ostjad eelistavad odavamalt hinda ja soodsaima pakkumise tegija saab esimesena maha müüa nii palju kaupa, kui vaid soovib. Iga kaupa saab kokku müüa vaid teatud koguse, see tähendab, et kaubast lahti saamiseks ja kasumi teenimiseks tuleb pakkuda head hinda. Vooru lõpus arvestatakse kasum ümber võidupunktideks. Mängu lõpus võidab enim võidupunkte kogunud mängija.

## 4. Ettevalmistus mänguks

- Sega kaubakaardid ning aseta need pildiga allapoole pakki.
- Iga mängija võtab kolm erinevat tegevuskaarti, sissetulekukaardi, mängijakaardi, mis aitab tal oma värvi meeles pidada, ja sama värvi nupud.
- Aseta pakkumiskaart, punktiarvestuslaud ja voorukaart laua keskele.
- Aseta must voorunupp voorukaardil number 1 peale.
- Iga mängija asetab ühe nupu pakkumiskaardi kõrvale (pakkumisnupp), järgmised kaks oma sissetulekukaardil nullile (sissetulekunupud) ja viimase nupu punktiarvestuslaua kõrvale (punktiarvestusnupp).
- Viimasena turul käinud mängija alustab ning saab enda kätte alustava mängija kaardi.



## 5. Mängu käik

Mäng kestab 7 vooru. Iga voor koosneb 3 osast: Uue kauba saabumine, Kauplemine ja Vooru lõpp.

### 1. osa – Uue kauba saabumine

Kõigepealt saab iga mängija pakist ükshaaval juurde 4 uut kaubakaarti. Kaarte

hoitakse käes teiste mängijate eest varjatult. Kui millalgi mängu jooksul saab pakk otsa, segatakse kasutatud kaardid ära, tehakse neist uus kaubakaartide pakk ning jagatakse kaarte välja niikaua, kuni iga mängija on saanud täpselt 4 kaarti.

### 2. osa – Kauplemine

Kauplemine on selles mängus põhiline tegevus. Iga mängija püüab oma kaupu maha müüa, et suurimat tulu teenida.

Kauplemist alustab alustav mängija. Ta valib käest ühe kauba, teatab, et tahab seda müüa (kaarti ei pea veel teistele näitama!) ja teeb esimese pakkumise, asetades oma pakkumisnupu vastavale numbrile. Nüüd peavad ülejäänud mängijad päripäeva järjekorras valima ühe järgmistest tegevustest:

- passimine – kui mängijal pole pakutud kaupa või ta ei soovi seda käimasolevas voorus müüa, võib ta passida. Passimine tähendab, et selles voorus ta seda kaupa müüa ei tohi, küll aga võib ta müüa proovida muid kaupu.
- pakkumine – kui mängija soovib mingit kaupa müüa, peab ta tegema pakkumise, mis on väiksem, kui vähim kehtiv pakkumine. Pakkumise tegemiseks peab mängijal vastav kaubakaart käes olema (erand – vt kaarti “Petis”). Pakkuja asetab oma nupu numbrile, mis on väiksem kui vähim kehtiv pakkumine.

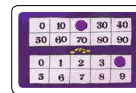
Kui kõik mängijad on kas passinud või pakkunud, jätkavad pakkumise teinud mängijad järjest väiksemate numbrite pakkumist, kuni keegi enam ei soovi oma pakkumist vähendada. Iga uus pakkumine peab olema kehtivast vähimast pakkumisest väiksem. Passinud ning pakkumise vähendamisest keeldunud mängijad ei saa käimasoleva pakkumisega uuesti liituda. Vähempakkumine kestab päripäeva järjekorras, kuni keegi ei soovi enam hinda alandada.

Seejärel müüakse kaup maha.

Vähima pakkumise teinud mängijast alates käivad mängijad vastavad kaubakaardid välja ning saavad tulu. Saavad sissetulek on pakutud hinna ja väljamängitud kaubakilogrammide korrutis. Müümisel on ka piiranguid: iga kaup saab igas voorus müüa vaid teatud hulga ja iga mängija saab oma kaupu ühes voorus müüa samuti piiratud koguse (Vt allpool “Piirangud”). Väljakäidud kaubakaarte hoitakse kuni vooru lõpuni enda ees, et oleks lihtsam arvestada, mis kaupu ja kui palju on keegi müünud. Kui mängija on kaardid, mida ta soovib maha müüa, välja käinud, liigutab ta oma nupud sissetulekukaardil vastava numbrini. Kui mängija on käimasolevas voorus juba midagi müünud, lisab

ta teenitud summa olemasolevale ning liigutab nuppe nii, et need näitaks kogusummat.

Näide: Kaspar mängib välja kaks kaarti kokku 6 kg kaubaga. Ta pakkus hinnaks 4, järelikult saab ta  $6 \times 4 = 24$  punkti väärtuses sissetulekut. Ta liigutab ühe oma nupu numbrile 20 ja teise numbrile 4.



Harva võib juhtuda, et teenitud summa on rohkem kui 99 – sel juhul alustatakse lugemist uuesti nullist ning vooru lõpus liidetakse saadud summale 99.

Seejärel tegutseb paremuselt järgmise pakkumise teinud mängija – ka tema käib välja kaubakaarte ja saab kaupade müügist tulu. See jätkub, kuni kõik pakkumise teinud mängijad on vähemalt 1 kg väärtuses kaupa maha müünud. Kui mängija on pakkumise teinud ja on tema kord müüa, ei saa ta kauba müügist keelduda (erand – vt “Piirangud”) – tal tuleb vähemalt üks vastav kaubakaart välja käia.

Niipea, kui mängijad on kaubad maha müünud ja sissetuleku kätte saanud, võetakse pakkumisnupud kaardilt ära ning alustavast mängijast vasakul istuv mängija valib välja uue kauba ja alustab pakkumist. Pakkumine käib täpselt samamoodi – taas on igal mängijal võimalik kas passida või pakkuda eelmisest soodsamat hinda, seejärel müüakse kaubad (alates odavaimast pakkumisest) maha ning saadakse tulu. Kauplemine kestab, kuni iga mängija on saanud korra kauba müügile panna ja pakkumist alustada.

**Tähtis!** Igas voorus saab iga kaupa müügile panna ainult ühe korra! Kui keegi mängijatest pakub müügiks näiteks porgandeid, siis ei saa ükski teine mängija samas voorus uuesti porgandeid müügile panna.

**Erandid:** Kui mängija on jõudnud kas oma limiidini (vt “Mängijate limiit”) või pole tal käes kaupu, mida reeglitekohaselt müügile panna, jätab ta käigu vahele – ta ei paku müügiks ühtegi kaupa ning annab käigu üle järgmisele mängijale.

Kui ringi viimane kaup on müüdnud ja sissetulek käes, saab kauplemine läbi ning algab vooru lõpuosa.

## Piirangud

Kauba müümine turul pole kunagi lihtne – nii klientide nõudlus kui saadaolevad kaubakogused on piiratud. Mängus kujutavad seda kaks piirangut:

### · Tooteliimit

Igas mänguvoorust saab iga toodet kokku müüa ainult 10 kg. Kui see piir on käes, ei saa enam keegi oma kaupa müüa, isegi kui ta osales pakkumises (see on ainuke olukord, kus peale pakkumise tegemist sa oma kaupa maha müüa ei saa). Seega tuleb meeles pidada, et kui jätab hinna liiga kõrgeks, ei pruugi kauba müümine õnnestuda. **Tähtis!** Olukorras, kus mängija hakkab oma kaupa müüma, kuid tal on käes ainult allesjäänud limiidist suuremad kaardid, peab ta ikkagi kaardi välja mängima, kuid maha müüa õnnestub tal ainult limiidi sisse jääv kaubakogus – ülejäänud kaubakilogrammide lähedast lihtsalt kaotsi.

Müümise käigus limiiti ületanud ja kaotsi läinud kaupade märgistamiseks kasutage 3 valget mängunuppu või mõnda muud sobivat vahendit (nt mündid).

*Näiteks, kui käite välja kaardi, millel on 4 kg kaupa, kuid tootelimiit võimaldab voorust müüa vaid 3 kg, asetage 1 valge mängunupp kaardile, aitamaks meeles pidada, et 1 kg läks kaotsi ja seda ei arvestata mängija limiidi hulka.*



### · Mängija limiit

Igas mänguvoorust on iga mängija müüglimiit samuti 10 kg. See tähendab, et iga mängija saab kõiki oma kaupu kokku ühes voorust maha müüa ainult 10 kg. Kui see piir on käes, ei saa mängija käimasolevas voorust enam kaupa müügile panna ega teiste pakkumistes osaleda. **Tähtis!** Mängijate limiiti arvestatakse müüdüd kaubakoguste järgi – piirangute tõttu kaotsi läinud kaupa arvesse ei võeta. Kui on mängija kord kaupa müügile panna, kuid ta limiit on täis, jätab ta käigu vahele ning on järgmise mängija kord (ja seega on selles ringis müügile pandud kaupu mängijate arvust vähem). Kui mängija hakkab oma kaupa müüma, kuid tal on käes ainult allesjäänud limiidist suuremad kaardid, peab ta ikkagi kaardi välja mängima, kuid maha müüa õnnestub tal ainult limiidi sisse jääv hulk kaupa – ülejäänud kaubakilogrammide lähedast kaotsi.

*Näide: Vooru esimene kauplemising – vähempakkumine porganditele – on läbi saanud ja Marika tegi soodsaima pakkumise. Ta müüb 6 kg porgandeid maha ja saab vastavalt tulu. Kaspari pakkumine on järgmine, tema otsustab müüa 3 kg. See tähendab, et järgmisel mängijal, Virkol, on tootelimiidi tõttu võimalik müüa ainult 1 kg porgandeid. Ta käib välja kaardi väärtusega 3 kg, kuid saab tulu ainult 1 kg eest, ülejäänud 2 kg lähevad kaotsi. Kui keegi mängijatest oleks veel pakkumises osalenud, ei saaks nad oma kaupa müüa,*

*sest limiit on täis. Seega on porgandite müük lõppenud ning järgmine mängija saab nüüd mõne muu kaupa müüki panna. Käimasolevas voorust saab Marika maha müüa veel kokku 4 kg kaupu (sest ta otsustas müüa 6 kg porgandeid), Kaspar võib müüa 7 kg, Virko 9 kg (sest ta müüs ainult 1 kg) ja ülejäänud mängijad 10 kg kaupu.*

### 3. osa – Vooru lõpp

Allpool on kirjas tegevused, mida mängijad teevad vooru lõpus:

- 1) Kaardi kõrvalepanek viimaseks vooruks – iga mängija võib soovi korral valida käest täpselt 1 kaardi ja panna selle kõrvale. Neid kaarte hakatakse kasutama viimases mänguvoorust. Ülejäänud kaardid jäävad mängijatele kätte ja nad saavad neid järgmistest voorustes kasutada. Kõrvalepandud kaardid võib asetada oma mängijakaardi alla.
- 2) Väljakäidud kaardid pannakse kasutatud kaartide pakki. Kui millalgi mängu jooksul saab kaubakaartide pakk otsa, segatakse kasutatud kaardid ära ja võetakse uuesti kasutusse (vt “1. osa – Uue kaupa saabumine”).
- 3) Võidupunkte arvestamine – mängijad saavad võidupunkte vastavalt vooru jooksul teenitud tuludele. Kõige suurema sissetulekuga mängija saab mängijate arvuga võrdse hulga võidupunkte, järgmine ühe võrra vähem jne – näiteks nelja mängijaga mängus saab vooru võitja 4 võidupunkti, teiseks tulnud mängija 3 punkti, kolmas 2 ja neljas 1 punkti. Vahel harva juhtub, et mängija ei saagi vooru jooksul sissetulekuid – sel juhul ei teeni ta ühtegi punkti. Kui kahel või rohkemal mängijal on sissetulekuid ühepalju, saavad nad punkte nii, nagu oleksid nad mõlemad viigis olevatest kohtadest viimasel kohal – näiteks kui mängijad jagavad teist ja kolmandat kohta, saavad nad mõlemad kolmanda koha punktid. Mängijad liigutavad oma nuppe punktiarvestuslaual vastava arvu samme edasi. Seejärel liigutavad mängijad oma nupud sissetulekukaardil tagasi nulli, järgmises voorust algab sissetulekute arvestamine otsast peale.
- 4) Alustava mängija väljaselgitamine – uut vooru alustab mängija, kellel on kõige vähem võidupunkte. Kui viimasel kohal asub mitu mängijat, alustab uut vooru neist see, kes on eelmisele alustajale päripäeva järjekorras lähim. See mängija saab endale alustava mängija kaardi ning ta alustab järgmist vooru.
- 5) Voorunupu liigutamine – nupp liigutatakse järgmise numbrini.
- 6) Limiitide arvestamine algab otsast peale – järgmises voorust saab iga kaupa müüa taas kokku 10 kg ja iga mängija saab oma kaupu müüa samuti 10 kg.

### 6. Viimane voor

3 või 4 mängijaga mängides algab viimane voor pärast 6. mänguvoorust lõppu. Viimase. 7. vooru algul mängijad uusi kaubakaarte ei saa. Selle asemel viskavad nad vooru algul käest ära kõik sinna lalles jäänud kaardid ning võtavad uue kauba saabumise ajal kätte need kaardid, mis nad on otsustanud eelmiste voorustes lõpus

kõrvale panna (Vt “3. osa – Vooru lõpp” 1. alapunkt). Ülejäänud osa viimasest voorust mängitakse tavareeglite järgi.

### 7. Mängu lõpp

Mäng lõpeb peale viimase vooru lõpus toimunud punktiarvestust. Võidab enim võidupunkte teeninud mängija. Võrdse tulemuse korral on eespool mängija, kellel on rohkem kasutamata tegevuskaarte. Kui ka nüüd on punktisumma võrdne, lõpeb mäng viigiga.

### 8. 5 mängijaga mäng

Viiekesi mängides kestab mäng ainult 5 vooru. Viies voor käib nagu seitsmes voor 3 või 4 mängijaga mängides (Vt ülalpool “Viimane voor”) – mängijad ei saa vooru algul uusi kaarte, vaid kasutavad kaubakaarte, mis nad on varasemates mänguvoorustes kõrvale pannud. Mäng lõpeb pärast 5. vooru punktiarvestust.

### 9. 3 mängijaga mäng

Kui soovitakse võistluslikumat mängu, võib kolmekesi mängides jätta ühte tüüpi kaubad mängust välja ning kasutada ainult 40 kaubakaarti. Ülejäänud reeglid jäävad samaks.

### 10. Tegevuskaardid

Mängu ajal on igal mängijal 3 tegevuskaarti, millest igaüht saab ta kasutada korra mängu jooksul. Tegevuskaarte ei hoita käes – kasutamata tegevuskaardid on mängija ees laual ja ta võib neid kasutada ükskõik millises voorust (kaasa arvatud viimasest). Kasutatud kaart eemaldatakse mängust. Igal kaardil on oma reeglid, toime ja aeg, millal seda kasutada.



Petis – ta on kaval sell. Kuni sa ta ilusat juttu kuulad, sokutab ta sulle kotti tomateid, kuigi sina küsisid hoopis porgandeid. Kui mängijal on Petise kaart, võib ta pakkumises osaleda ka siis, kui tal vajalikku kaupa pole. Kui on mängija kord kaup maha müüa, peab ta Petise kaardi välja mängima, et näidata, et tal tegelikult vajalikku kaupa pole. Nüüd võib petis maha müüa käest ükskõik millise kauba ja selle eest sissetulekut saada. See kaup läheb nii toote- kui ka mängijate limiidi juures arvesse (tootelimiidi juures selle tootena, millega parajasti kaubeldi, mitte sellena, mis see tegelikult on). Kui on mängija kord kaupa müüa, kuid tootelimiit on täis, siis ei pea ta Petise kaarti välja mängima – keegi ei märganud, et ta petta üritas.



Turistid – kaamerate ja ostukottidega turistid on kuulnud, et Keskturult saab osta peaaegu kõike. Sellegipoolest tahavad nad kauba kätte saada võimalikult soodsalt. Kui mängijad on mingi kauba müümise lõpetanud ja raha kätte saanud, võivad nad välja käia Turistide kaarte (kui seda soovivad teha mitu mängijat, siis mängivad nad kaardid välja päripäeva järjekorras). Kui mängija käib välja Turistide kaardi, võib ta parajasti müügil olnud kaupa müüa piiramatust kogusest, arvestamata kumbagi piirangust. Ainsaks piiranguks on mängijal käes olevate kaartide hulk. Kaup tuleb maha müüa soodsaima pakutud hinnaga (olenemata sellest, kes mängijatest selle pakkumise tegi). Mängija saab müüdüd kauba eest sissetuleku kohe kätte ning asetab vastavad kaubakaardid kasutatud kaartide pakki (sest need ei loe limiitide arvestamisel). **Tähtis!** Turistide kaarti võib kasutada ainult siis, kui mängija on vastava kauba pakkumises osalenud ja seda kaupa vähemalt 1 kg maha müünud! Riknemise kaarti (vt allapoole) ei saa kasutada Turistide kaardi välja käinud mängija kauba peal.



Riknemine – konkurents turul on karm. Kui näed, et kolleeg teeb parajasti väga kasulikku tehingut, tekib kiusatus teda veidi takistada... Kohe, kui kaasmängija on välja käinud kaardid, mida ta soovib maha müüa, võib välja mängida Riknemise kaardi. See tähendab, et pool ta kaubakogusest (ümardades allapoole, kui tegemist on paaritu arvuga) läheb mädanema ning ta saab sissetulekut vaid poole kauba eest. Kui müüdüd kaubakogus ulatub üle limiidi, mõjutab Riknemise kaart vaid seda kaubahulka, mida mängija müüa saab, mitte üle limiidi ulatuvat osa. Kui mitu mängijat soovivad korraga Riknemist välja käia, peavad nad seda tegema müüjale lähimast mängijast alates päripäeva järjekorras. Kui mängitakse mitu Riknemise kaarti, vähendab iga järgmine vaid seda kaubakogust, mis on alles jäänud pärast eelmisi Riknemise kaarte (mitte algset kaubahulka). Riknemise kaarti ei saa kasutada Turistide kaardi välja käinud mängija kauba peal.

Täname mängu testimisel osalemise eest: Agnis Škušniovics, Aleksandrs Matiko, Aleksis Zālītis, Andris Iršēns, Anete Pāžusa, Anna Paturska, Elina Petrova, Elina Zake, Jurga Poga, Ita Romanauka, Jānis Iklāvs, Lauris Kļaviņš, Līda Ārende, Madara Pastare, Pāvils Jurjāns, Raitis Riekstis Riekstis, Valters Bogorods.

<b>3-5</b>	<b>8+</b>	<b>45 min</b>			
	<b>HOIATUS!</b> Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbrisohisot - sisaldab väikeseid osi.				
<b>Autor:</b> Edgars Zakis <b>Illustatsioonid:</b> Līda Ārende <b>Kundajada:</b> Aldis Rocēns Made in Latvia © 2012 Brain Games SIA, Atlasa 10, LV-1026, Rīga, Latvia. <b>Telefon:</b> (+372) 6661 120, info@talbumangud.ee www.Brain-Games.com					
<b>BRAIN GAMES</b>  <b>www.BRAIN-GAMES.COM</b>					