



2–6 mängijale, alates 7. eluaastast. Keskmine mänguaeg: 20 minutit.

MÄNGU OSAD

108 kaarti ja mängureeglid.

Kaartide hulgas on:

- 9 jokkerit (3 erinevat värvi, igaüht 3 tk) (vt joonis 1a)
- 3 veskikivikaarti (vt joonis 1b)
- 36 rohelist kaarti (3 erineva sümboliga, igaüht 12 tk) (vt joonis 1c)
- 30 kollast kaarti (3 erineva sümboliga, igaüht 10 tk) (vt joonis 1d)
- 30 punast kaarti (3 erineva sümboliga, igaüht 10 tk) (vt joonis 1e)

MÄNGU EESMÄRK

Iga mängija käib oma mängukorra ajal kindla sümboli ja värviga kaardi. Käidud kaart peab olema eelmisest kaardist tugevam. Kui mängijal sellist kaarti käia ei ole, peab ta tõmbama pakist ühe kaardi juurde. Teatud kaardid muudavad sündmuste kulgu ja võrdsitavad mängu. Võitjaks on mängija, kes vabaneb esimesena kõigist oma kaartidest.

MÄNGU ALUSTAMINE

Sega ja jaga igale mängijale 7 kaarti. Ülejäänud kaardid asetage laua keskele pildiga allapoole. See on kaarditõmbamise pakk. Alustab noorim mängija. Mäng liigub edasi päripäeva, kuni mõni kaart muudab mängu liikumise suunda.

Vihje: grupeerige kaardid oma käes sümbolite, mitte värvi järgi.

MÄNGU KÄIK

Alustav mängija paneb oma valitud kaardi laua keskele pildiga ülespoole. Järgmine mängija asetab selle peale tugevama kaardi, samuti pildiga ülespidi (vaata KAARTIDE JÄRJESTUS). Kui mängijal ei ole tugevamat kaarti käia, tõmbab ta pakist ühe kaardi juurde. Kui seda kaarti saab käia, võib mängija seda kohe teha.

Mängija ei ole kohustatud kaarti käima. Kui tal on käes sobiv kaart, ei pea ta seda käima, kuid peab ikkagi tõmbama pakist kaardi juurde.

Kui mängija eksib kaardi käimisel, peab ta kohe tõmbama pakist endale 3 kaarti ja tema mängukord jääb vahele.

KAARTIDE JÄRJESTUS

Kaart on teisest tugevam kui:

- sellel on eelmisega sama sümbol, kuid tugevam värv ja/või
- sellel on mistahes värvi tugevam sümbol ja/või
- see on mistahes värvi jokker.

Värvide järjestus (vt joonis 2)

Värvi tugevust näitab elementide arv kaardi nurgas.

(roheline 1, kollane 2, punane 3)

- Roheline on nõrgem kui punane ja kollane
- Kollane on tugevam kui roheline, kuid nõrgem kui punane
- Punane on tugevam kui kollane ja roheline.

Sümbolite järjestus (vt joonis 3)

- paber on tugevam kui kivi
- kivi on tugevam kui käärid
- käärid on tugevamad kui paber

Näide (vt joonis 4):

Viimasena käidud kaart oli roheline kivi. Järgmine mängija peab seega käima:

- kollase või punase kivi (sama sümbol, kuid tugevam värv)
- ükskõik millist värvi paberi kaardi (tugevam sümbol)
- ükskõik millise jokkeri

Jokker:



Jokkeri võib panna mistahes kaardile. Jokkeri käinud mängija valib edasise mängu jaoks uue sümboli (värvi määrab käidud jokkeri värv).

Näide (vt joonis 5):

Viimasena käidud kaart oli roheline kivi. Amelia käib kollase jokkeri ja ütleb "paber", seega peab järgmine mängija käima tugevama kaardi kui kollane paber (näiteks rohelised käärid).

Veskikivikaart:



Seda kaarti ei ole võimalik kunagi käia! Temast on võimalik vabaneda ainult üllatuskaardi abil.

Üllatuskaardid:

Osadel kaartidel on sümbolid. Need põhjustavad kaartide käimisel sündmusi.



Käi uuesti või tagasikäik

Mängija võib kas kohe uuesti käia või mängu suunda muuta.

Kui ta valib uuesti käimise ja tal pole sobivat kaarti käia, peab ta tõmbama pakist kaardi.



Kiirus:

Eesmärgiks on olla kiireim mängija, kes asetab sellele kaardile sobiva kaardi. Seejärel jätkab mängu see mängija oma käidud kaardiga. Kui ükski mängija ei saa sobivat kaarti panna, jätkub mängu tavapäraselt.

Tähelepanu: selle kaardi käinud mängija ei saa ise võistluses osaleda!



«+3» kaardid

Järgmine mängija tõmbab 3 kaarti ja jääb vahele, välja arvatud juhul kui ta saab mängida kas jokkeri või sama sümboliga kaardi.

- kui ta käib jokkeri, kaotab «+3» kehtivuse ja mäng jätkub tavapäraselt.
- kui ta käib «+3», peab järgmine mängija tõmbama $3 + 3 = 6$ kaarti. Seda siis, kui ta ei saa käia jokkerit või mõnd «+3» kaarti, sel juhul tõmbab järgmine mängija $3 + 3 + 3 = 9$ kaarti jne.



Anna kaart

Selle kaardi käinud mängija valib oma käest ühe kaardi ja annab selle omal valikul mõnele teisele mängijale. Kaardi saanud mängija peab ütleva "aitäh". Kui ta seda ei tee, peab ta tõmbama veel 3 kaarti.



Käe vahetus

Mängija valib mõne teise mängija ja vahetab tolega kõik oma kaardid.

MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes vabaneb esimesena kõigist oma kaartidest.

Võite ka mitmeid mängu järjest mängida ja punktid kokku lugeda.

Mängu võitja saab null punkti ja alustab järgmist mängu.

Ülejäänud mängijad märgivad oma punktid üles nendelt kaartidelt, mis neile mängu lõpuks kätte jäid:

- iga roheline kaart annab: 10 punkti
- iga kollane kaart annab: 20 punkti
- iga punane kaart annab: 30 punkti
- iga jokker või veskikivi annab: 50 punkti

Võidab mängija, kellel on (näiteks) viienda mängu lõpuks kõige vähem punkte.

VARIANDID NOOREMATELE MÄNGIJATELE

1. Mängige ilma üllatus- ja veskikivikaartideta ning ärge vaadake värve. Kaart on tugevam, kui sellel on tugevam sümbol, ja muud ärge arvestage.
2. Kui eelmine variant on arusaadav, lisage mängu üllatuskaardid.
3. Lisage eelmisele variandile värvid.