

MÄNGUKOMPLEKT

20 eri märkidega tähistatud muna: 4 x ●; 4 x ▲; 6 x ◆; 6 x ✱
1 mängulaud

MÄNGU EESMÄRK

Mängijad peavad oma märgiga munad üle mängulaua vastase kodualale liigutama ja seejärel oma koju tagasi tooma. Vastase koduni jõudnud muna pööratakse tagurpidi, nii et märki pole enam näha. Edaspidi võivad seda muna liigutada kõik mängijad. Esimene mängija, kes kõik ümberpööratud oma märgiga munad koju tagasi toob, võidab mängu.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

- 2 mängijaga: Kumbki mängija võtab 6 sama märgistusega muna ja asetab need oma kodujoonele ritta, märk ülespoole (joonis 1a).
- 4 mängijaga: Iga mängija võtab 4 sama märgistusega muna ja asetab need ruudukujuliselt ühte mängulaua nurka, märk ülespoole. See ruut on mängija kodu (joonis 1b).

MÄNGU KÄIK

Mängu alustaja loositakse, edasi tehakse käike päripäeva järjekorras. Oma käigu ajal valib mängija ühe tegevuse kolmest:

- 1. tegevus: oma märgiga muna liigutamine.** Liikumist on 2 tüüpi:
 - astumine: muna võib liikuda 1 sammu vabalt valitud suunas (edasi, tagasi, küljele või diagonaalis) tühjale kohale.
 - hüppamine: muna võib mistahes märgiga või ka ümberpööratud munast üle hüppata, kui selle kõrval on vaba koht. Kui iga kord on vaba koht olemas, võib teha ka mitu hüpet järjest. (Joonis 2: liikumisvõimalused)
- 2. tegevus: ümberpööratud muna liigutamine.** Kui muna jõuab vastasmängija kodualale, pööratakse see kohe ja

lõplikult ümber (joonis 3). Kui muna on ümber pööratud, ei kuulu see enam ühelegi mängijale ja kõik võivad seda liigutada.

- 3. tegevus: ümberpööratud muna märgi vaatamine.** Tegevuse valinud mängija ei liiguta ühtki muna. Selle asemel valib ta ühe ümberpööratud muna, vaatab teiste eest salaja selle märki ja asetab muna siis samale kohale tagasi.

Tähtis:

- Käike ei tohi teha teise mängija munaga, mille märk on näha.
- Kui mängija liigutab oma märgiga muna vastase koju, siis pööratakse see kohe ümber. Mängija käik on sellega läbi ja järgmine mängija asub tegutsema.
- Ümberpööratud mune võib tagasi oma kodu poole liigutama hakata ka siis, kui kõik munad pole veel vastase koju jõudnud.
- 4 mängijaga mängus pole tähtis, millise vastase kodualal muna ümber pööratakse.

MÄNGU LÖPP

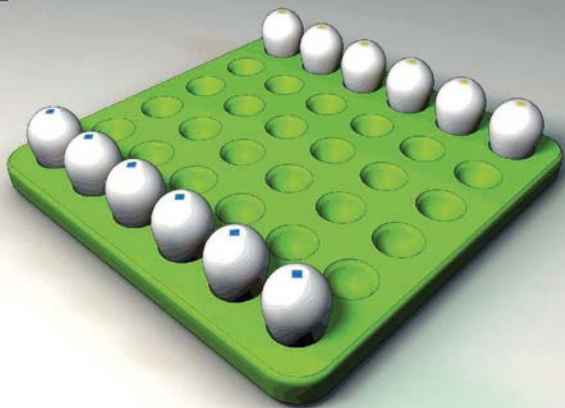
Esimene mängija, kes arvab, et on kõik oma märgiga munad koju tagasi liigutanud, peatab mängu, öeldes "Munad on valmis!" ja kontrollib seejärel teiste eest salaja, kas kõigil munadel ikka on tema märk.

Kui kõik on korras, pöörab ta munadel märgipoolsele nähtavale ja on mängu võitnud (joonis 4).

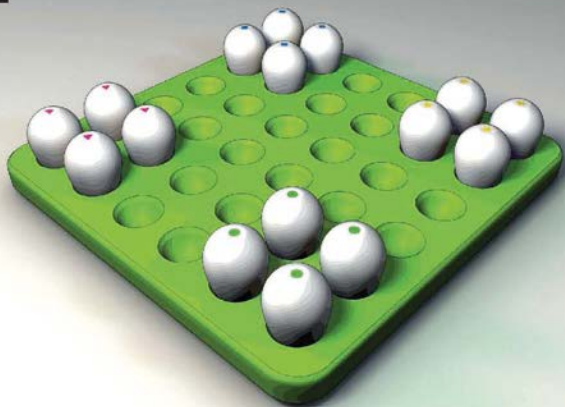
Kui ta eksib, siis

- 2 mängijaga mängus lõpeb mäng vastase võiduga.
- 4 mängijaga mängus otsib mängija laualt üles oma märgiga munad ja eemaldab need mängust. Ülejäänud mängijad jätkavad mängu. Kui juhtub, et veel kaks mängijat eksivad, siis võidab mängu see mängija, kes pole veel "Munad on valmis!" öelnud.

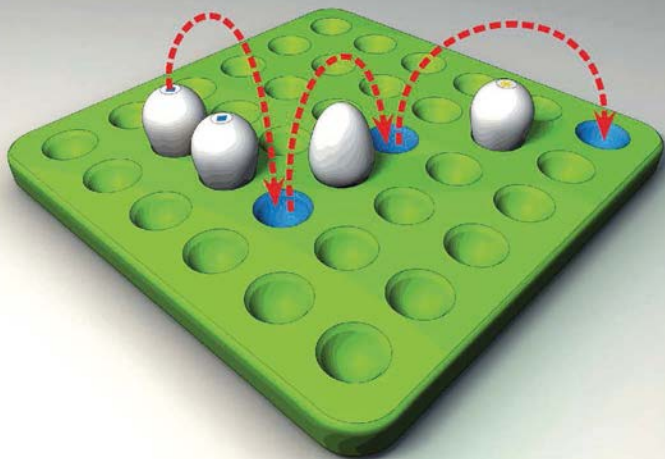
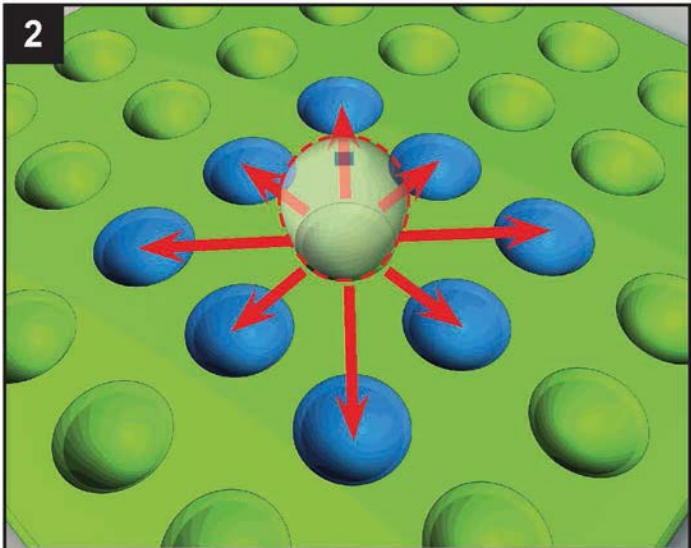
1a.



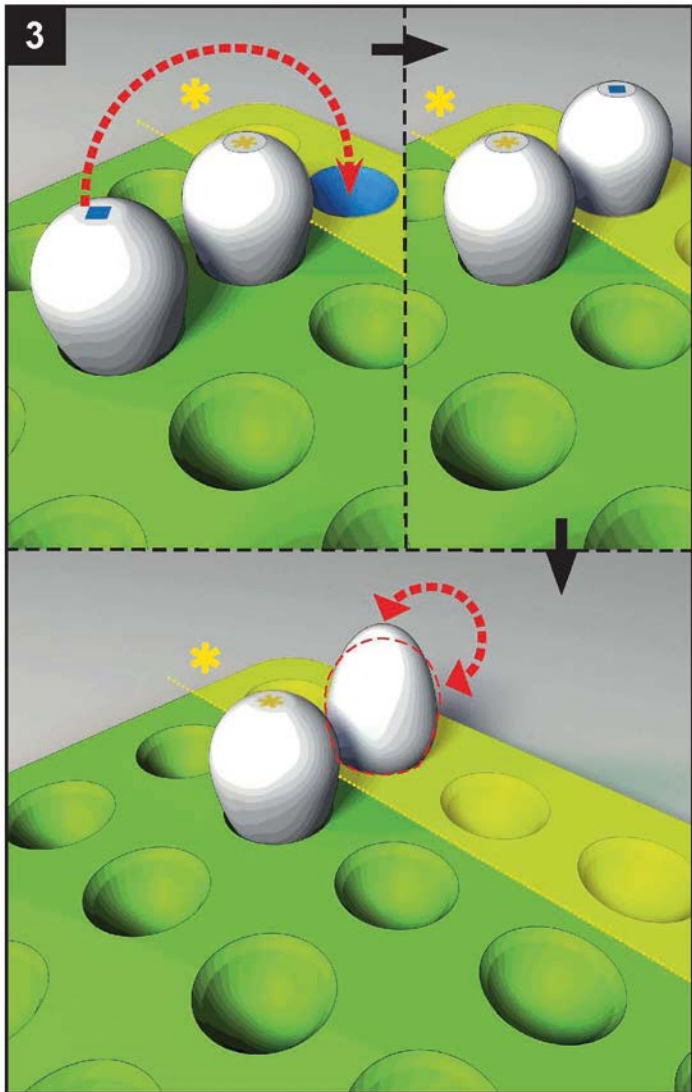
1b.



2



3



4

