



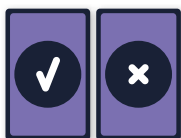
SOCIAL NETWORK

Autor: Brian Gomez
2–6 mängijale alates 8. eluaastast. Mängu kestus — 30 minutit.

Mängu osad

- 150 kaarti (kuus värvi, igas värvikomplektis 25 kaarti);
- mängureeglid.

Mängu algus



Iga mängija valib värvi, võtab endale kõik seda värvi kaardid ja eraldab hääletuskaardid ülejäänud pakist. Need kaks on hääletuskaardid — mängu alguses eralda need ülejäänud kaartidest, sest neid kasutatakse ainult küsitluste puhul. Iga mängija segab oma kaardipaki ära ja asetab selle kinnise pakina (selg ülespoole) enda ette. Seejärel tõmbab ta pakist viis kaarti neid teistele näitamata ning mäng võib alata (joonis 1).

1



kaardid
mängija käes



mängija
kaardipakk



hääletuskaardid

mängija
profiil

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on vabaneda kõigist oma kaartidest võimalikult kiiresti ja edukalt. Mäng koosneb kolmest voorust. Iga vooru lõpus arvestatakse punkte. Võidab mängija, kes suudab kolme vooru jooksul kõige enam punkte koguda.

Millest koosneb mänguvoor

Mängija, kellel on kõige pikem põial, annab mängu algusest märku ja kõik hakkavad oma käest kaarte välja käima. Oma kaarte võid käia kas enda või mõne vastase ette (profiilile), vastavalt allpool kirjeldatule. **Kõik mängijad tegutsevad läbisegi ja üheaegselt — selles mängus pole käike!** Püüa olla kaarte välja käies kiire ja aktiivne — ära jää teiste järel ootama. Kaarte käiakse välja ükskaupa. Kui kätte jääb vähem kui viis kaarti, võid oma pakist juurde võtta, kuni käes on jälle viis kaarti. Kui mõni käes olevatest kaartidest sulle ei meeldi, võid igal ajal ükskõik mitu neist oma kaardipaki alla panna ning paki pealt sama palju juurde võtta. Mängu vältel on iga mängija ees **üks kuhi** väljakäidud kaarte — see on tema sotsiaalvõrgustiku profiil (joonis 1).

Kaardid



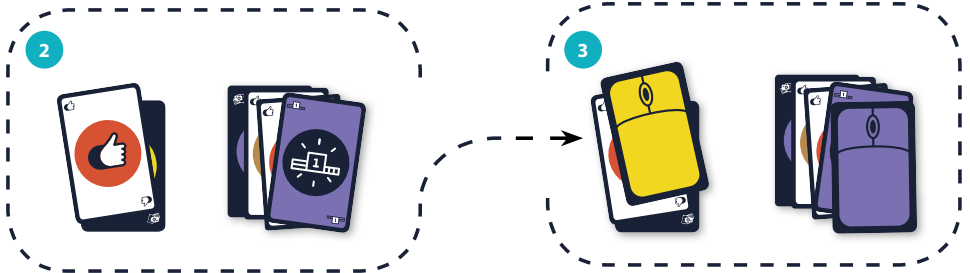
Pildigalerii kaart käiakse välja mängija **enda** profiilile ja sellest saab aktiivne pildigalerii. Mängija peab galerii väljakäimisest kohe kaasmängijatele teada andma. Igaüks neist võib tema galeriikaardile asetada ühe oma "Meeldib"-kaartidest. "Meeldib"-kaarte võib galeriile asetada niikaua, kuni galerii omanik pole oma profiilile uut kaarti välja käinud. Niipea, kui ta seda teeb, on galerii mitteaktiivne ja rohkem "Meeldib"-kaarte sellele käia ei tohi. Oma galeriile tähelepanu tõmbamiseks võid sellele ka huvitava nime välja mõelda.



"**Meeldib**"-kaart käiakse välja **kaasmängija** profiilile ja **ainult** aktiivsele pildigaleriile. Samale pildigaleriile tohib mängija asetada ainult ühe "Meeldib"-kaardi. Oma pildigaleriile ei tohi "Meeldib"-kaarti käia!



Võistluse kaart käiakse välja mängija **enda** profiilile (joonis 2). Pärast selle väljakäimist pead andma kaasmängijatele ülesande või küsimuse, **näiteks "Hüppa kolm korda!" või "Mis on Brasiilia pealinn?"**. Esimene mängija, kes täidab ülesande või vastab küsimusele õigesti, võidab võistluse (vaidluste korral otsustab kaardi väljakäija, kes võitis). Seejärel võivad nii võistluse korraldaja kui võitja kumbki käia ühe kaardi oma käest või kasutamata kaartide paki pealt tagaküljega ülespoole oma profiilile (joonis 3). Võistluse kaardi väljakäimine ei peata mängu.



Küsitluse kaart käiakse välja mängija **enda** profiilile. Seda kaarti välja käies pead ütleva "Stopp!". See peatab otsekohe mängu ja ükski mängija ei tohi kaarte välja käia, juurde võtta ega käest visata enne, kui küsitlus on lõppenud. Pärast küsitluse läbiviimist ütleb selle läbiviija "Start!" ja mäng jätkub.

Küsitluse välja käinud mängija esitab enda kohta väite, **näiteks "minu lemmikpuuvili on banaan"** ja asetab enda ette **seljaga ülespoole** ühe oma hääletuskaartidest:



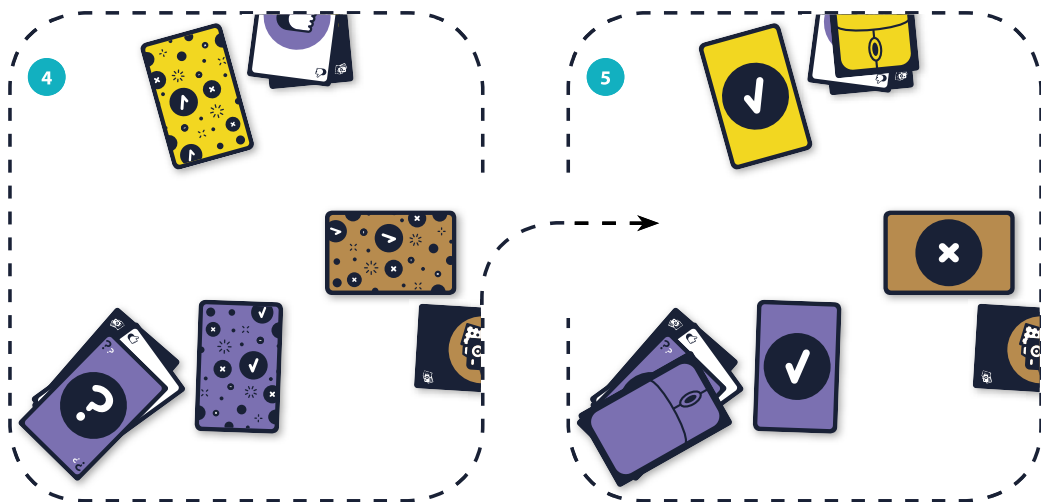
← - - selle, kui väide on tõene
või

selle, kui väide on väär - - →



Seejärel asetavad kõik ülejäänud mängijad samuti ühe oma hääletuskaartidest seljaga ülespoole enda ette (joonis 4), otsustades, kas väide oli tõene või väär. Kui kõik on hääletuskaardid valinud, pööratakse need ümber (joonis 5) ja mängijad, kes õigesti arvasid, võivad ühe oma kaartidest (kas käest või kasutamata kaartide paki pealt) seljaga ülespoole oma profiilile asetada. Seejuures kehtivad järgmised reeglid:

- kui kõik mängijad arvasid õigesti, asetavad nad kaardi oma profiilile, kuid küsitluse algataja seda ei tee;
- kui osa mängijatest arvas õigesti, asetavad nii nemad kui ka küsitluse algataja kaardi oma profiilile (joonis 5);
- kui keegi ei arvanud õigesti, asetab ainult küsitluse algataja kaardi oma profiilile.



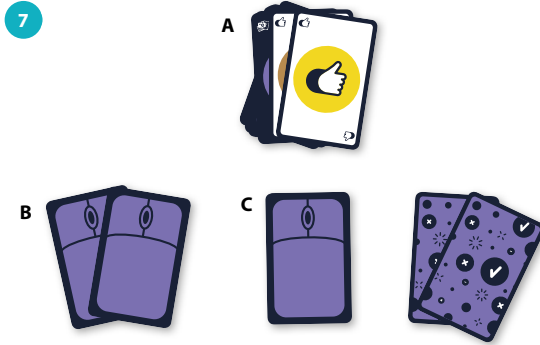
6 Näide mängust



Punktiarvestus

Niipea, kui üks mängijaist on kõik oma kaardid välja käinud, lõpeb mänguvoor otsekohe ja algab punktiarvestus. Iga mängija saab ühe punkti **iga kaardi** (nii tema enda kui ka teiste mängijate omade) eest oma profiilil (joonis 7–A) ja kaotab ühe punkti iga kaardi eest, mis jäi talle kätte (joonis 7–B) ja kasutamata kaartide pakki (joonis 7–C). Punktisummad märgitakse paberilehele, iga mängija võtab oma kaardid tagasi ja algab järgmine voor.

Mängu võidab see, kes kogub kolme vooruga kõige rohkem punkte. Viigi korral võidab viigistanud mängijaist see, kes kogus kõige rohkem punkte ühe vooru jooksul. **Kui seis jääb endiselt viiki, võidavad kõik viigistanud mängijad.**



Lisareglid ja selgitused

- Võistluse või küsitluse võidu tagajärjel profiilile asetatud kaardid käiakse välja seljaga ülespoole ja nendega seotud tegevusi ei käivitata.
- Kui mängija on käivitanud võistluse, aga keegi teine käib enne selle lõppu välja küsitluse, mängitakse võistlus lõpuni ning alles seejärel peatatakse mäng, et viia läbi küsitlus.
- kui märkad punkte lugedes, et keegi on asetanud sinu pildigaleriile rohkem kui ühe "Meeldib"-kaardi, anna reeglitevastaselt välja käidud "Meeldib"-kaardid omanikule tagasi. Iga tagasiantud kaart toob talle ühe miinuspunkti.

Kahe mängijaga mängu reeglid

Kahekesi mängides kehtivad järgmised reeglimuudatused:

- Enne mängu algust eemaldab kumbki mängija oma pakist viis "Meeldib"-kaarti. Neid mängu jooksul ei kasutata;
- Mängijad ei tegutse üheaegselt, vaid käikude kaupa kordamööda, olles kõigepealt otsustanud, kumb alustab;
- Oma käigu ajal võib mängija teha ühe kahest tegevusest:
 - käia välja kaardi ja võtta pakist **uue kaardi selle asemele**;
 - panna käest ükskõik kui palju kaarte kasutamata kaartide paki alla ja võtta paki pealt sama palju kaarte kätte;
 - loobuda tegevusest.
- Võistlusekaarti välja käies kutsud vastase duellile, mille käigus mõlemad osalejad täidavad sama ülesande (näiteks "kivi-paber-käärid" või "kes hüppab kaugemale"). Duelli võitja asetab ühe kaardi oma profiilile nii, nagu tavamängu reeglites kirjas. Viigi korral ei saa kumbki punkte;
- Mänguvoor lõpeb niipea, kui ühel mängijatest lõpevad kaardid või kui mõlemad mängijad on järgemööda tegevusest loobunud.