




Kaartide toimed



Kaotad ühe täringu.

Täring võetakse mängust välja. Kaarti ei saa mängida, kui mängija on samas vóorus saanud vähemalt kaks  märki.



Kaotad kaks täringut.

Täringud võetakse mängust välja.



Iga kaasmängija võib kätte alles jätta vaid kaks kaarti.

Mängijad, kellel on rohkem kaarte, võivad ise valida, millised kaks kaarti nad alles jätavad. Ülejäänud tuleb maha panna.



Tõmba pakist kolm kaarti.



Vaheta KÕIK oma TÄRINGUD mõne teise mängijaga omal valikul.



Mängijad (käija kaasaarvatud) annavad KÕIK oma TÄRINGUD edasi endast vasakul või paremal istuvalle mängijale.

Kaardi välja käinud mängija otsustab, kummale poole täringud edasi antakse.

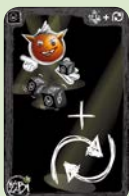


Vaheta KÕIK oma KAARDID mõne teise mängijaga omal valikul.



Mängijad (käija kaasaarvatud) annavad KÕIK oma KAARDID edasi endast vasakul või paremal istuvalle mängijale.

Kaardi välja käinud mängija otsustab, kummale poole kaardid edasi antakse.



Lisakäik ja käigujärjekorra muutus.

Mängija saab teha ühe lisakäigu ning mäng jätkub seejärel vastupidises suunas.



Vali mängija, kes jätab oma käigukorra vahele.

Aseta kaart pildiga ülespoole valitud kaasmängija ette. Kaart on valitud mängija ees seni, kuni ta on käigu vahele jätnud. Seejärel pannakse kaart maha.



Reeglid

Mängu eesmärk

Võidab mängija, kes saab esimesena oma täringutest lahti.

Mängu osad



36 piltidega kaarti



24 märkidega täringut

Ettevalmistus mänguks

Kõigile mängijatele antakse 4 täringut ja 3 kaarti. Ülejäänud kaardid pannakse lauale pildiga allapoole pakki. Iga mängija veeretab oma täringuid. Enim märke saanud mängija alustab mängu.

Mängu käik

Oma käigukorra ajal veeretab mängija täringuid ja seejärel:

- Tõmbab ühe kaardi iga määrgiga täringu kohta.
- Annab täringud, millel on näha märk, vabalt valitud kaasmängija(te)le.
- Võib oma oma käest välja käia ühe kaardi, arvestades järgmisi reegleid:
 - Oma korra ajal võib välja käia vaid ühe kaardi;
 - Kaardi väljamängimiseks peab ta olema veeretanud vähemalt samapalju märke, kui on kirjgas kaardi vasakus ülannurgas;
 - Mängitud kaart mõjutab mängu otsekohe;
 - Kaardi väljakäimine pole kohustuslik.

Väljamängitud kaardid pannakse lauale pildiga ülespoole pakki. Kui kinnine kaardipakk saab tühjaks, segatakse väljamängitud kaardid ära ja moodustatakse neist uus kinnine kaardipakk. Kui mängija käigukorra ajal saab kinnine kaardipakk otsa ja pole ka mahakäidud kaarte, millest uut pakki moodustada, võib ta valida mõne kaasmängija, kelle käest endale pimesi puudu jäänud kaarte tõmmata.

Kaartide kirjeldused

Kaartide toimeid on kirjeldatud eraldi.

Vajalik vähim märgihulk:

Näitab vähimat hulka märke, mis peab selle kaardi väljakäimiseks täringutel näha olema. Antud juhul võib kaardi välja käia, kui täringutega veeretati vähemalt üks .



Kaardi toime:

Märk kaardi paremas ülannurgas näitab, mismoodi see kaart mängu mõjutab (kirjeldatud eraldi).

Näide:

Juhanil on viis täringut. Ta veeretab neid ja saab järgmised märgid:



Ta tõmbab kinnisest pakist kaks kaarti, annab ühe täringu vabalt valitud vastasmängijale ja mängib oma käest välja kaardi väärtusega kuni 2 (vastavalt kaardi ülemises vasakus servas näidatule). Kaardi toime lahendatakse ja kaart asetatakse pildiga ülespoole pakki.

Mängu lõpp

Võidab mängija, kes saab esimesena oma täringutest lahti. Mäng jätkub, kuni jääb alles ainult üks täringuid omav mängija.

Variandid

4, 5 või 6 mängijale:

Kui saad märgi, ei tohi sa oma täringut anda omal valikul teisele mängijale, vaid pead selle andma endast vasakul või paremal istuvale mängijale. See variant pakub täiendavat dünaamikat.

Meeskonnamäng 4–6 mängijale:

Mängu saab mängida ka meeskonniti. Meeskonnas on 2 mängijat. Niipea, kui üks mängija oma täringutest lahti saab, on ta meeskond võitnud.

Mängu kestus:

Mängu kestust saab muuta, kui suurendada või vähendada mängu alguses mängijatele jagatavate täringute hulka.

Turniir:

Eelnevalt lepitakse kokku, mitu mängu mängitakse. Kui mängija või meeskond mängu võidab, loetakse vastas(t)le allesjäänud täringud kokku ning võitja saab iga täringu pealt ühe punkti. Turniiri võidab mängija või meeskond, kes kogus mängude jooksul kokku enim punkte.



B.P. 30 - F62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

© & © Gigamic from a concept by Guilhem Debrincn



HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämpumisohht - sisaldab väikeseid osi.