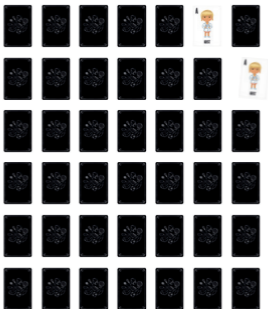


AMETITE MEMORIN

(2-6 mängijat, vanus 4+)

Eemalda pakist kaardid tähtedega B, D, G, Š, Z ja Ž ja kaart Laiskvorst.

Sega kaardid ja laota lauale tagaküljega ülespoole, moodustades kaartidest 6x7 ristküliku.



Noorim mängija alustab ja mäng kulgeb päripäeva.

Oma käigukorra ajal tohib järjest ümber pöörata kaks sobivat kaarti.

Kui kaardid on ühesugused, võib mängija need endale võtta ja mängu jätkata.

Kui kaardid ei ole ühesugused, paneb mängija kaardid lauale tagurpidi tagasi ning käigukord läheb järgmisele mängijale. Mäng lõpeb, kui kõik kaardid on laualt võetud.

Võidab mängija, kellel on enim kaarte.

SÕNAMÄNG

(2-4 mängijat, vanus 6+)

Võta punktide märkimiseks paber ja pliiats. Eemalda pakist kaart Laiskvorst. Noorim mängija alustab ja mäng kulgeb päripäeva. Mängijad lepivad kokku kasutatavad sõnad.



Mängija mõtleb välja sõna, valib kaartide hulgast välja selle sõna jaoks vajalikud tähed ning paigutab enda ette, pildiga allapoole, õigesse järjekorda. Teised mängijad hakkavad ükshaaval pakkuma tähti, mida nad arvavad selles sõnas olevat. Tähe asemel võib pakkuda ka korraga tervet sõna.

Kõik pakutud tähed ja mängijate punktid märgitakse üles.

- Õige tähe äraarvamine annab pakkujale 1 punkti ja sõnamoodustaja pöörab nende tähtedega kaardid enda ees ümber.
- Kohe õige sõna äraarvamine annab pakkujale 2 punkti.
- Vale sõna arvamine annab pakkujale 2 miinuspunkti.
- Kui tähte ära ei arvatud, teenib sõna väljamõtleva 1 punkti.

Kui sõna on ära arvatud, saab sõnamoodustajaks järgmine mängija.

Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on sõna moodustanud. Võidab mängija, kellel on enim punkte.

ARVA, MIS AMET MUL ON!

(2-4 mängijat, vanus 6+)

Võta punktide märkimiseks paber ja pliiats. Eemalda pakist kaardid tähtedega B, D, G, Š, Z ja Ž ja kaart Laiskvorst. Otsi välja ja laota lauale kõik 21 erineva ametiga kaarti pildiga ülespoole. Sega järelejäänud kaardid ja jaga igale mängijale üks kaart. Ülesanne on ära arvata, mis ametit kaas- mängijad peavad.

Vanim mängija alustab ja mäng kulgeb päripäeva. Teised mängijad hakkavad talle ükshaaval küsimusi esitama, millele tohib vastata ainult „jah“ või „ei“.

Näiteks: Kas sa oled naine?, Kas sul on tumedad juuksed?, Kas sul on vormirõivastus?, Kas sa töötad pigem siseruumides? jne. Pöörake laual ümber kõik kaardid ametitega, mida vastus välistab.

Näiteks küsid: „Kas sa oled mees?“ ja vastus on jaatav, võid kõik naissoost tegelasega kaardid pildiga allapoole pöörata. Kui aga vastus on eitav, pööra kõik meessoost tegelasega kaardid pildiga allapoole.

- Kui tegelane ära arvatakse, saab vastajaks järgmine mängija, kes laualolevad kaardid pöörab pildiga ülespoole.

Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on vastajad olnud. Võidab mängija, kellel on enim punkte.

Raskem variant

Mängus on ainult 27 erineva ametiga kaarti ja Laiskvorst. Sega kaardid ja jaga igale mängijale üks kaart. Pane fantaasia tööle, et küsimustega vastasmängijate amet ära arvata. Muud reeglid ja punktiarvestus on sama, mis kergemas variandis.

LAISKVORST

(3-5 mängijat, vanus 4+)

Eemalda pakist tähed B, D, G, Š, Z ja Ž.

Sega kaardid ja jaga need kõik mängijate vahel laiali. Noorim mängija alustab ja mäng kulgeb päripäeva.

Oma käigukorra ajal tõmbab mängija oma parempoolselt naabrilt ühe kaardi ning paneb selle oma kaartide hulka. Kaardid, millel on sama pilt, moodustavad paari ning juhul, kui mängija kätte satub paar, siis pannakse see maha.

Võidab mängija, kes oma kaartidest esimesena vabaneb. Mängitakse edasi, kuni kõik kaardid peale Laiskvorsti on maha pandud. Mängija, kellele Laiskvorst kätte jäi, on kaotaja.

M

M



VEREMEES

N

E



EHTAJA
NAHILLO



LAISKVORST