

Om Nom Nom

Kõik need mõnused rasvased kärbsed sumisevad nii ahvatlevalt — võib-olla õnnestub su konnal nad kinni krabada! Kuid jaht on ohtlik, sest siil vahest konna just ootabki. Nämmnämm ja punnsilm on surnud... Trumpa vastased üle, käi röövloomade kaarte ja vaata, et sind ennast kinni ei püütaks!



Mängu eesmärk

Mängijatel on käes röövloomakaardid ja mängulauadel on nende saak. Saagi söömine annab võidupunkte, aga mängida tuleb kavalalt ja targalt, sest muidu langevad sinu röövloomad ise teiste mängijate saagiks.

Mängu osad

3 mängulaua sektsiooni, 36 kaarti (6 erinevat looma, igat looma 6 erinevat värvi), 15 täringut, tulemuste kaustik, pliats, reeglid.

Mängu alustamine

Aseta mängulaua sektsioonid üksteise kõrvale laua keskele. Iga mängija valib värvi ja saab kõik kuus vastavat värvi kaarti. Täringud asetatakse sektsioonide kõrvale (vt lk 2). Jaht on algamas!

Mängu käik

Mäng koosneb kolmest voorust. Iga voor koosneb neljast etapist — täringute veeretamine, kaartide käimine, punktiarvestus ja vooru lõpetamine.

Täringute veeretamine

Üks mängija veeretab kõiki täringuid ja asetab need vastava saagi väljale: kõik jänesed jäneseväljale, kõik hiired hiireväljale jne.

Kaartide käimine

Selles etapis üritavad mängijad oma röövlomakaarti välja käies kinni püüda ja ära süüa võimalikult palju saaki. Iga punase sümboliga täring (juustud, porgandid ja kärbsed) on väärt 2 punkti, ülejäänud saagi — kaartide ja musta sümboliga täringute (hiired, jäneseid ja konnad) — väärtus on 1 punkt. Kaarte käiakse välja järgmiselt:

Kaardi valimine

Kõik mängijad valivad üheaegselt ja salaja käest ühe röövloma kaardi ja asetavad selle tagurpidi enda ette.

Kaardi avalikustamine

Kui kõik on kaardi valinud, pööratakse need samaaegselt ümber ja asetatakse vastavatele väljadele sektsioonidel.

Jaht mängulaul

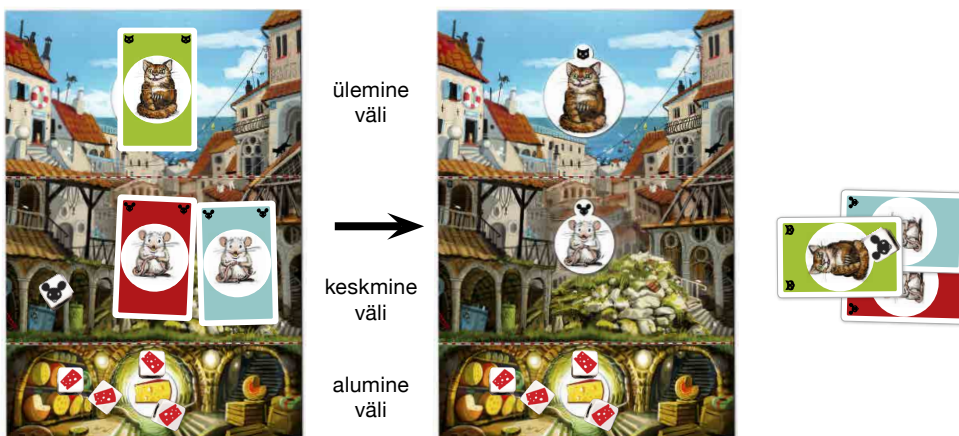
Jaht kulgeb mängulaua igal sektsioonil alati ülemiselt väljalt allapoole (vt joonis 1).

Saagi püüdmine

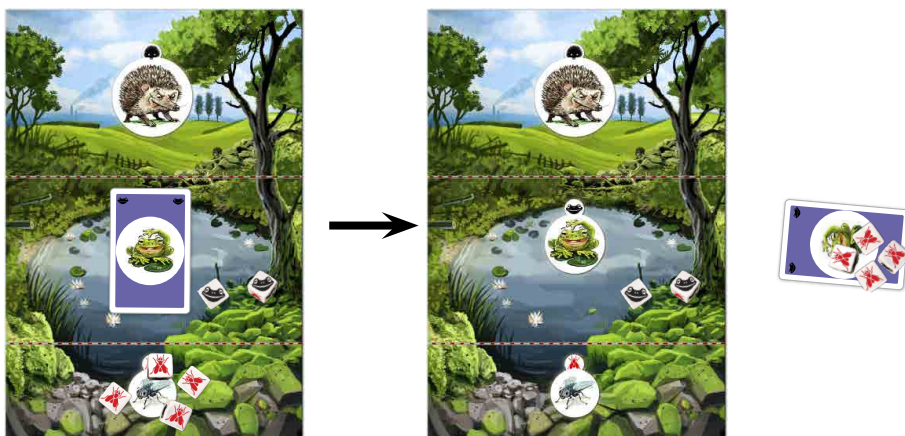
Kui sinu poolt välja käidud kaardist kõrgemal väljal kaarte ei ole, püüab sinu röövloom endast allpool asuval väljal oleva saagi (kaardid ja/või täringud). Võta oma röövloma kaart tagasi ja pane see pildiga ülespoole enda ette. Kinnipüütud täringud aseta röövloma kaardile ja kinnipüütud kaardid aseta röövloma kaardi alla. (vt joonised 1 ja 2). Kui sinu röövloma kaardist allpool oleval väljal ei olnud saaki, võta oma röövloma kaart tagasi ja aseta see pildiga ülespoole enda ette.

Saagiks muutumine

Kui välja, millel asub sinu röövlomakaart, kohal olevale väljale asetati vähemalt üks kaart, muutub sinu kaart ise saagiks ja sa jääd sellest ilma (hiired joonisel 1 muutuvad kassi saagiks).



joonis 1



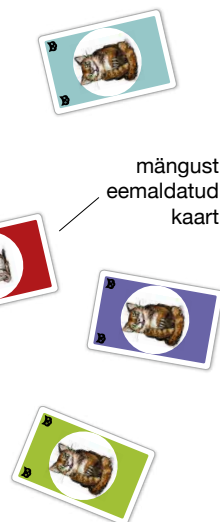
joonis 2



joonis 3



joonis 4



joonis 5

Saagi jaotamine mitme röövloomade vahel

Saak jaotatakse röövloomade vahel alati võrdselt — kõik saavad võrdse osa saagist.

- Kui saaki on röövloomadest rohkem, püütakse kõigepealt kõik kaardid ja seejärel täringud. Võimalikult suur osa saagist jaotatakse röövloomade vahel võrdselt. Ülejäänud saaki kinni ei püüta. Täringud, mida kinni ei püütud, jäävad paigale. Kaardid, mida kinni ei püütud, eemaldatakse mängust ja pannakse mängulaua serva alla (vt joonised 3 ja 4).
- Kui saaki on röövloomadest vähem, ei saa ükski röövloom midagi. Täringud, mida kinni ei püütud, jäävad paigale. Kaardid, mida kinni ei püütud, eemaldatakse mängust ja pannakse mängulaua serva alla (vt joonis 5).

Tähtis:

- Käimise etappi korratakse kuus korda, kuni kõik mängijad on kõik kaardid ära käinud
- Kaartide käimise vahel täringuid uuesti ei veeretata.

Punktiarvestus

Kui kõigil on kuus kaarti käidud, saavad mängijad vooru eest punkte. Iga mängija saab:

- **1 punkti** iga kaardi eest (tema enda kaardid ja teistelt mängijatelt saagiks saadud kaardid);
- **1 punkti** iga musta sümboliga täringu eest (jäneseid, konnad ja hiired);
- **2 punkti** iga punase sümboliga täringu eest (porgandid, kärbsed ja juustud).

Mängust eemaldatud kaartide eest ei arvestata ühelegi mängijale punkte.

Iga mängija punktid märgitakse tulemuste kaustikusse.

Antud näites saab roheline mängija 16 punkti:

1 punkt iga kaardi eest = 7 punkti,
1 punkt iga musta täringu eest = 3 punkti,
2 punkti iga punase täringu eest = 6 punkti.



Vooru lõpetamine

Kõik mängijad saavad oma kuus kaarti tagasi ja võtavad need kätte. Täringud kogutakse kokku, et neid uuesti veeretada.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb pärast kolmandat vooru. Võidab mängija, kellel on voorude kokkuvõttes kõige rohkem punkte. Viigi korral võidab mängija, kes sai oma parimas voorus rohkem punkte. Kui ka see on võrdne, jagavad viigistanud mängijad võitu.

Üksinda ja kahekesi mängimine

Kahe mängijaga mängus võistlevad mängijad lisaks teineteisele ka ühe kujuteldava vastasega. Mõlemad mängijad võtavad oma kaardid ning panevad lisaks veel valmis ühe kuuest sama värvi kaardist koosneva paki kujuteldava vastase jaoks. Segage kujuteldava vastase kaardipakk ja asetage see kinnisena (pildiga allapoole) lauale. Mäng käib tavaliste reeglite järgi ühe erandiga: kaartide käimise etapis valige ja asetage mängulauale esmalt samaaegselt enda kaardid ning seejärel avage ja asetage mängulauale pealmine kaart kujuteldava vastase kaardivirnast. Jaht seksisioonidel kulgeb tavalisel viisil. Iga vastane kogub endale punkte. Pärast iga vooru kirjutage punktid üles. Võidab mängija, kes kogus kolmanda vooru lõpuks vastastest rohkem punkte.

Üksinda mängides saab võistelda kahe (kergem variant) või kolme (keerulisem variant) kujuteldava vastasega. Reeglid on samad — kõigepalt valib mängija oma kaardi ning seejärel avab pealmise kaardi iga vastase kaardipakist.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2013, 2014 Brain Games SIA
Valmistatud EL.

Autor: Meelis Looveer
Illustratsioonid: Reinis Pētersons
Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

