

REEGLID (A)

Segage kaardid hoolikalt ja asetage need laua keskele sinise täheküljega ülespoole. Avage lauale pealmine kaart, nii et näha on paar teemast ja tähest.



Nüüd on kõigil võimalus kiiresti pakkuda mõiste või sõna, mis sobib avatud teema alla ning algab näha oleva tähega.

Näiteks praegusel juhul oleks kindlasti sobivad pakkumised “ABBA”, “Accept” või “Apelsin”.

Kui kõige kiirema mängija pakkumine ka teiste arvates sobib, saab ta lahti oleva teemakaardi endale punktiks, samuti kõik selle all olevad.

Kui mitte keegi ei paku sobivat sõna või mängijad ei jõua kokkuleppele selles, kes kaardi endale saab, jääb kaart lauale ning uus teemakaart avatakse selle peale.

Uue kaardi avab eelmise arvanust vasakul olev mängija. Mäng lõpeb, kui ei ole järgi ühtki teemakaarti mida avada.

Seejärel lugege punktid kokku. Mängu võitja on see, kellel on kogutud enim kaarte.

REEGLID (B)

Segage kaardid hoolikalt ja asetage pakk lauale sinise täheküljega ülespoole.

Kaardisegajast vasakul olev mängija avab lauale pealmise teemakaardi ja peab pakkuma mõne sõna või mõiste, mis sobib näidatud teema alla ning algab näidatud tähega.



Kui ta teeb sobiva pakkumise, peab temast vasakpoolne vastasmängija samuti pakkumise tegema.

Mängija, kes mõistliku aja jooksul ei suuda ühtki sõna pakkuda, saab kõik avatud kaardid endale miinuspunktideks. Seejärel avab temast järgmine mängija uue kaardi ning alustab uut vooru.

Kui kõik mängijad on teinud õige pakkumise või kui mitte keegi ei oska õiget vastust pakkuda, jääb kaart lauale ja uued kaardid avatakse selle peale. Vooru alustanud mängija avab uue kaardi.

Pöörake sellisel viisil kaardipakist kaarte, kuni järele on jäänud vaid üks kaart. Seejärel lugege kokku punktid. Mängu võitja on see, kellel on kogutud kõige vähem kaarte.

REEGLID (C)

Vaja läheb taimerit ning igale mängijale kirjutusvahendit ja paberit.

Segage kaardid hoolikalt ja asetage pakk lauale sinise täheküljega ülespoole. Avage lauale neli pealmist kaarti teemaküljega ülespoole ja käivitage taimer.



Aega on üks minut, et kirjutada uues sõnu või mõisteid, mis sobivad näidatud teemade alla ning algavad näidatud tähega.

Kui aeg saab täis, loetakse mängijate punktid kokku ja pannakse kirja.

- 3 punkti iga pakkumise eest, mis on ainult ühel mängijal.
- 1 punkt iga pakkumise eest, mis on mitmel mängijal.
- 2 punkti iga teema eest, mille kohta pole ühtki pakkumist.

Märkige punktisummad üles ja alustage uut vooru.

Pöörake sellisel viisil kaardipakist kaarte, kuni pakk saab otsa. Seejärel lugege punktid kokku. Mängu võitja on see, kellel on kogutud enim punkte.

NB! Ajalimiiti võib lühendada või pikendada. Lauale võib avada ka vähem või rohkem kaarte kui neli.

REEGLID (D)

Segage kaardid hoolikalt ja asetage need laua keskele sinise täheküljega ülespoole. Avage lauale pealmine kaart, nii et näha on paar teemast ja tähest.

Kaardisegajast vasakule jääv mängija pakub arvu, mitu sobivat sõna või mõistet ta teab antud teema alla, mis algavad näidatud esitähega. Järgmised mängijad peavad eelmisest pakkumisest kas üle pakkuma või passima.

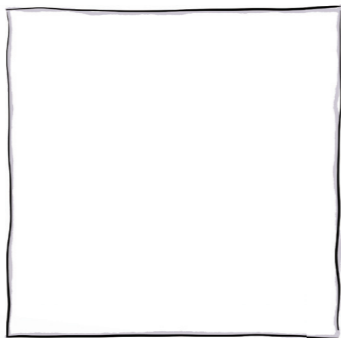
Mängija, kelle pakkumine oli suurim, nimetab pakutud arvul sobivaid sõnu või mõisteid ja teenib ka nii mitu punkti.

Nb! Punktid võetakse esialgu avatud kaartide hulgast ning kui sealt on kaardid otsa saanud, siis paki pealt.

Kui suurima pakkumise teinud mängija ei tea pakutud arvul sobivaid sõnu, peab ta teenitud kaartide hulgast nii mitu kaarti trahviks paki alla ära panema.

Avage lauale järgmine kaart ja järgmist pakkumist alustab eelmise pakkumise võitjast vasakule jääv mängija.

Seda varianti on sobiv kasutada kahe kaardipakiga – näiteks kombineerides Tark Mees Taskus ja Tark Mees Taskus 2 mängukaarte.



Siia joonista-kirjuta ise teema ning jaga kaart meiega
facebook.com/tarkmeestaskus