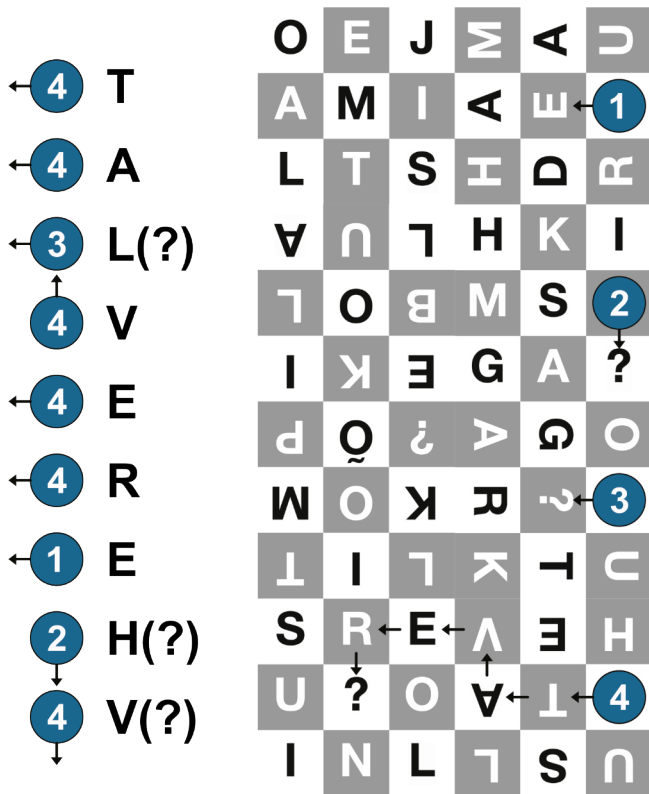


KOMPONENDID

- 16 kahepoolset mänguruutu
- 16 mängunuppu



© 2026 Goldmerk Games
goldmerk@gmail.com
www.goldmerk.ee
Autor: Meelis Looveer



TÄHEKABE

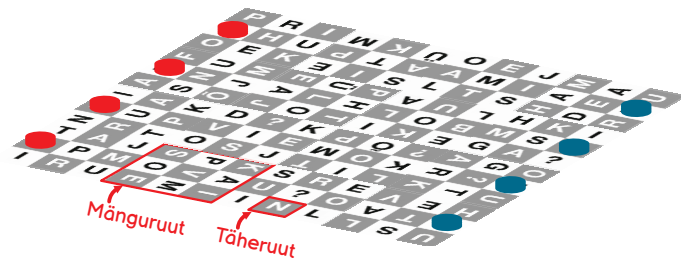


MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on toimetada esimesena oma 4 nuppu mängulaua endapoolse külje algusreast viimasesse ritta vastaspoolel, moodustades tähtedest sõnu.

ETTEVALMISTUSED

- Sega mänguruudud ning paiguta mängulauale, moodustades nendest 4x4 mänguruudu suurusega mänguala.
- Mänguruute võib paigutamisel pöörata või keerata.
- Iga mängija saab 4 ühte värvi nuppu ning paigutab need mängualale, endapoolse külje iga mänguruudu esimese rea keskmisele täheruudule.
- Noorim mängija alustab.



KUIDAS MÄNGIDA

Oma käigukorra ajal moodustab mängija ühe sõna, liigutades oma nuppe õiges järjekorras õigetele tähtedele.

Nuppe võib liigutada edasi, tagasi, paremale või vasakule, aga mitte diagonaalselt!

"?"-ruutu kasuta mistahes tähena.

Samu nuppe võib liigutada käigu jooksul korduvalt ning mistahes järjekorras, kuid ükski nupp ei tohi liikuda täheruudule, kus asetseb juba teine nupp. Kui mängijal ei tule mõistliku aja jooksul ühtki sõna pähe, liigutab ta ühte enda nuppu ühe ruudu võrra edasi.

SOOVITUS!

Mõtle sõna enne nuppude liigutamist valmis ja seejärel soorita kõik, lugedes sõna tähthaaval teistele ette.

MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes toimetab kõik oma nupud esimesena viimasesse ritta. Teistel on võimalik viigistada, kui nad sama käimisringi ajal ka oma nupud viimasesse ritta toimetavad.

Nb! Käimisring kehtib mängu alustanud mängija parempoolse naabrini.

VARIANDID

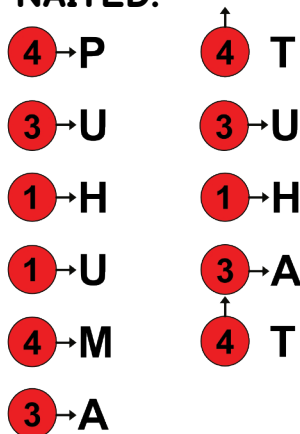
Enne mängu algust leppige kokku, milliseid sõnu tohib moodustada, milliseid mitte.

Kas sobivad ainult nimisõnad või võib kasutada ka tegusõnu, käandeid jne.

Mängulaua võib moodustada ka vähema arvu ruutudega (näiteks 3x3 või 3x4 mänguruutu) või kasutada ainult 3 mängunuppu mängija kohta.

P	R	I	S	I	E
1 → H	→ U	A	T	P	
O	E	K	Ü	K	M
A	E	F	P	H	T
2 → N	→ U	Ü	L	O	
Õ	J	M	E	A	J
N	E	I	D	?	K
3 → U	→ A	V	I	E	
T	P	K	O	S	J
T	A	J	K	A	I
4 → P	→ M	P	V	M	
I	R	U	S	O	E

NÄITED:



Proovi moodustada sõnu, mille abil liigud kiiremini lõppu. Käigu jooksul pole vaja kasutada kõiki nuppe.