**3. Kasutage üht mängukaarti**

**3.1.** Tõestuskaardi saate mängulaua kõrvalt enda ette lauale võtta, kui olete astunud ühele sama sümboliga tõestusväljadest, millel ei ole metsaärimehe nuppu.

**3.2.** Kodukaardi saate mängulaua kõrvalt enda ette lauale võtta, kui olete astunud koduväljale.

**3.3.** Lageraie kaardi saate mängulaua nurgast eemaldada, kui olete sellele oma nupuga astunud ning sinna seisma jäänud.

**3.4.** Kõigil muudel juhtudel peate valima mängulaua kõrvalt viiest avatud kaardist ühe kaardi omal valikul ja selle mängust eemaldama.

**3.4.1.** Kui otsustate eemaldada viie avatud kaardi seast ühe metsaärimehe kaartidest, peate tegutsema vastavalt märgile kaardil (vt lk 2 alajaotust 20 metsaärimehe kaarti):

**3.4.1.1.** Eemaldama mängulaua kõrvalt viie kaardi valikust lisaks läbikriipsutatud tõestuskaardiga metsaärimehe kaardile ka metsaärimehe kaardil näidatud tõestuskaardi. Kui mängulaua kõrval avatud viie kaardi seas pole ühtki vastavat tõestuskaarti (sulg, jälg, noot, joonistus või fotoaparaat), tuleb vastav tõestuskaart eemaldada ühe kaasmängija või enda eest. Kui mängulaua kõrval ega mängijate ees ei ole vastava märgiga tõestuskaarti, peate eemaldama mängulaua kõrvalt või mängijate eest mõne muu tõestuskaardi või kodukaardi.

**3.4.1.2.** Tõstma metsaärimehe nupu kaardil noolega näidatud tõestusväljale. NB! Kui metsaärimehe nupp asub juba kaardil oleva tõestusmärgiga (sulg, jälg, noot, joonistus või foto) tõestusväljal, ei saa seda kaarti mängust eemaldada, vaid mängija peab mängust eemaldamiseks valima mõne teise kaardi.

**4. Lisavõimalus – kaartide vahetamine**

Kui olete jõudnud mõne kaasmängijaga samale mänguväljale, võite enda ette kogutud kaarte kaasmängijale anda ja/või temalt kaarte vastu võtta, et viiest kaardist koosnevat komplekti ühe mängija ette koguda. Võite kaasmängijale anda ja temalt vastu võtta ühekorraga nii palju kaarte, kui soovite.

**5. Käigukorra lõpetamine**

Kui mängulaua kõrval on vähem kui viis avatud kaarti, lisage kaardipakist sinna kaarte juurde, et seal oleks kogu aeg viis kaarti.

Mis tahes hetkel, kui kaardipakist tuleb lageraie kaart (kaasa arvatud mängu alguses), tuleb see asetada mõnele vabale lageraieväljale mängulaua nurgas. Kui kaks lageraie mänguvälja on hõivatud ja pakist tuleb kolmas lageraie kaart, lõpeb mäng kaotusega.

## MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb mängijate **võiduga**, kui vähemalt üks mängija on enda ette kogunud kõik viis erinevat tõestuskaarti (sulg, jälg, noot, joonistus ja fotoaparaat) habekaku olemasolu kohta.

Eemaldage võidukaart mängulaualt ja paljastub tiibu laiutav täies elujõus habekakk. Palju õnne, olete üheskoos päästnud metsa!

Mäng lõpeb mängijate **kaotusega**, kui kaardipakk saab otsa ja mängulaua kõrval on vähem kui viis avatud kaarti või kui avatakse kolmas lageraie kaart (kaks lageraie kaarti on selleks hetkeks juba mängulaua nurkadesse asetatud). Keerake võidukaart tagurpidi ja asetage tagasi mängulaua keskele. Paljastub lageraie pilt – põlismets on hävitatud!

Seekord jäite alla, aga mängige uuesti ja proovige päästa mets järgmisel korral!

**Ükskord me päästame metsa niikuinii!**

Väljaandja: Apollo Kauplused OÜ, Põikmäe 2, Tänassilma küla, Saku vald; info@apollo.ee
Lauamängu autorid (idee ja teostus):
Tarmo Tuule (tarmo.tuule@hotmail.com), Meelis Looveer (goldmerk@gmail.com)
Kujundaja: Rein R. Seppius
Keeletoimetaja: Piret Reidla
Joonistused: Mirtel Ein
Fotode autor: Remo Savisaar
Filmikaadrid: Ants Tammik, Heiko Sikka, “Eia jõulud Tondikakul”
Kaanefoto: Kristjan Mõru
Filmi stsenarist-režissöör: Anu Aun
Filmi tootjad: Luxfilm ja Kinosaurus Film
Kaanefotol: Eia (Paula Rits) ja loodusfotograaf Jete (Liis Lemsalu)

0-3

**HOIATUS!**
**Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Sisaldab väikseid osi, mis võivad põhjustada lämbumist.**

APOLLO
Kogu elamusi

# Eia jõulud Tondikakul

## Mängi pere ja sõpradega ning päästa mets!

2–5
25+
5+

## MÄNGU EESMÄRK

Selles Anu Auna kogu pere seiklusfilmi põhjal loodud põnevas lauamängus peavad mängijad tegema koostööd, et päästa põlismets rahaahne ärimehe käest.

Räägitakse, et metsas elutseb saladuslik looduskaitsealune lind habekakk, keda aga pole pikka aega nähtud. Kui teil õnnestub habekaku olemasolu tõestada, ongi heategu tehtud, mets päästetud ja võit käes!

Selleks, et võita ehk päästa mets, peab veeretama täringut ja astuma nupuga mängulaual mööda mänguvälju ning üks mängijatest peab koguma enda ette lauale viis (5) erinevat tõestuskaarti (sulg, jälg, noot, joonistus ja foto). See tähendab seda, et mängijad peavad koguma metsas viis erinevat tõestust habekaku olemasolu kohta: peavad leidma sule ja jälje, kuulma habekaku häält, joonistama lindu nähes temast pildi ning tabama ta fotole.

Tähelepanu! Mängijad ei võistle omavahel, vaid üheskoos metsaärimehe vastu. Seetõttu ei pea ka iga mängija eraldi enda ette viit tõestuskaarti koguma, vaid mängijad võivad tõestuskaarte omavahel vahetada, et üks mängijatest saaks kokku viiest erinevast kaardist koosneva komplekti.

Alati ei ole kõik aga nii lihtne, sest metsas liigub ringi ka metsaärimees Raiesmiku Raivo, kellel on hoopis kurjad plaanid … Metsaärimehe eesmärk on mets lagedaks raiuda ning puit rahaks teha. Saatuse tahtel ilmuvad kaardipakist lageraie kaardid, mis tuleb asetada mängulaua nurkadesse kaardikontuuridele lageraie pilt ülevalpool. Kui kaardipakist ilmub mängulauale kolmas lageraie kaart, on mängijad kaotanud: metsaärimees on saanud oma tahtmise ning põlismets raiutakse maha. Seepärast on soovitatav niipea, kui lageraie kaart on pakist tulnud ja mängulaua nurka asetatud, seada sammud sinnapoole, et halbu kavatsusi takistada ehk lageraie kaardile astudes see kaart mängust eemaldada.

Kas suudate üheskoos põlismetsa päästa?

## MÄNGU OSAD

**Mängulaud**

**6 mängunuppu**

Peategelane **Eia**

Loodusfotograaf **Jete**

Sõber **Ats**

Metsavaht **Ott**

Looduskaitse-bioloog **Kaarel**

Metsaärimees **Raiesmiku Raivo**

**55 kaarti, mis jagunevad nii:**

- **1 võidukaart**

Mängu ajal on võidukaart mängulaual mänguvälja ja teedega pool üleval.

Kaotuse puhul keeratakse võidukaart tagurpidi ja asetatakse mängulaua keskele lageraie pilt ülevalpool.

Võidu korral tõstetakse võidukaart mängulaualt ja mängulaual paljastub tiibu sirutav habekakk.

- **25 tõestuskaarti, mis jagunevad nii:**

**5** sulega tõestuskaarti

**5** jäljega tõestuskaarti

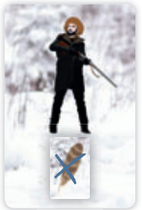
**5** noodiga tõestuskaarti

**5** joonistusega tõestuskaarti

**5** fotoaparaadiga tõestuskaarti

- **20 metsaärimehe kaarti, mis jagunevad nii:**

**10** metsaärimehe kaarti läbikriipsutatud tõestuskaardiga sunnivad mängijaid ühe tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.

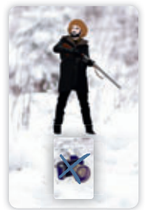


**2** metsaärimehe kaarti, mis sunnivad mängijaid **sulega** tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.

**2** metsaärimehe kaarti, mis sunnivad mängijaid **jäljega** tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.

**2** metsaärimehe kaarti, mis sunnivad mängijaid **noodiga** tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.

**2** metsaärimehe kaarti, mis sunnivad mängijaid **joonistusega** tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.



**2** metsaärimehe kaarti, mis sunnivad mängijaid **fotoaparaadiga** tõestuskaardi mängulaua kõrvalt või mängijate eest eemaldama.

**10** metsaärimehe kaarti metsaärimehe nupu, noole ja tõestusväljaga võimaldavad metsaärimehe nuppu liigutada kaardil näidatud tõestusväljale.

**2** metsaärimehe kaarti, mis võimaldavad liigutada metsaärimehe nuppu **sulega** tõestusväljale.

**2** metsaärimehe kaarti, mis võimaldavad liigutada metsaärimehe nuppu **jäljega** tõestusväljale.

**2** metsaärimehe kaarti, mis võimaldavad liigutada metsaärimehe nuppu **noodiga** tõestusväljale.

**2** metsaärimehe kaarti, mis võimaldavad liigutada metsaärimehe nuppu **joonistusega** tõestusväljale.

**2** metsaärimehe kaarti, mis võimaldavad liigutada metsaärimehe nuppu **fotoaparaadiga** tõestusväljale.

- **4 kodukaarti**

Kaneelisaiakese märgiga kodukaart annab jõudu veeretada vabalt valitud järgmise käigukorra ajal täringut veel üks kord.

- **5 lageraie kaarti**

Lageraie kaart mängulaual on märk ohust, et tuleb hakata liikuma mängulaua nurga suunas, et lageraie kaart mängust eemaldada.

**Täring**

**Mänguõpetus**

## MÄNGU ETTEVALMISTUS

Asetage mängulaud lauale. Paigutage võidukaart mängulaua keskele mänguvälja ja metsateedega pilt ülespoole. Asetage metsaärimehe nupp joonistusega tõestusväljale.

Valige või loosige endale mängunupud ning asetage need koduväljale (ehk kõige vasakpoolsemale alumisele mänguväljale) või selle vahetusse lähedusse taluõue. Segage kaardipakk ja paigutage see mängulaua kõrvale pildiküljega allapoole. Pöörake viis (5) kaarti pildiküljega ülespoole ja asetage ritta mängulaua kõrvale. Kui pakist ilmusid lageraie kaardid, asetage need mängulaua nurkadesse kaardikontuuridele lageraie pilt ülevalpool ja võtke pakist mängulaua kõrvale uued kaardid.

Mängu alustab mängija, kellel on Eia nupp.

## MÄNGU KÄIK

Oma käigukorra ajal tehke allolevad tegevused näidatud järjekorras:

**1. Veeretage täringut**
Kui olete mängu jooksul saanud enda ette lauale kodukaardi, võite seda kasutada. Kodukaart annab teile võimaluse veel kord täringut veeretada ja saadud täringusilmade arvu võrra mängulaual lisaks edasi astuda. Võite korraga kasutada nii palju kodukaarte, kui teil enda ees laual on. Pärast kodukaardi kasutamist eemaldage kodukaart mängust.

**2. Liikuge mängunupuga**
Liigutage oma mängunuppu mööda teeradu mänguväljalt mänguväljale vastavalt täringusilmade arvule. Liikumissuuna valib mängija oma soovi järgi. Oma käigukorral võib astuda ka vähem samme, kui täringusilmade arv näitas, et lõpetada käik mõnel teile sobilikul mänguväljal või teise mängijaga samal mänguväljal, et vahetada tõestuskaarte. Astuda ei tohi mänguväljadele, kus te selle veeretuskorra ajal juba olite.

Mänguväljad on järgmised:

Sulega tõestusväli

Jäljega tõestusväli

Noodiga tõestusväli

Joonistusega tõestusväli

Fotoaparaadiga tõestusväli

Kaneelisaiakesega koduväli

Märgistuseta mänguväli