

Mängu autorid: Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa ja Shotaro Nakashima.
Kujundajad: Shintaro Ono ja Laura Michaud.

Imagine Eesti

3-8 mängijale, alates 12. eluaastast



★ MÄNGUKOMPLEKT

- 60 läbipaistvat kaarti
- 65 mõistatusekaarti
- 35 punktinuppu (25 ühepunktist nuppu ja 10 kolmepunktist nuppu)
- 1 mängujuhend

★ MÄNGU EESMÄRK

Koguda kõige rohkem punkte, arvates **läbipaistvate kaartide** abil ära teiste mõistatused ja andes ise mõistatusi teistele mängijatele arvamiseks.

★ ETTEVALMISTUS

- Pange kõik **läbipaistvad kaardid** mängulauale ja moodustage neist suur ring. Mänguala asub selle ringi sees.
- Asetage **punktinupud** lauale.
- Segage **mõistatusekaardid** ja pange need lauale hunnikusse.

MÄNGUALA ASUB
SELLE RINGI SEES

★ REEGLID

Kõige loovam mängija alustab. (Kui te ei suuda otsustada, siis alustab noorim.) Oma korra ajal aitate teistel mängijatel mõistatust ära arvata. See käib nii:

1 **Võtke üks mõistatusekaart.** Keegi teistest mängijatest nimetab teile ühe numברי ühest kaheksani. Selle numbriga mõistatust hakkavadki teised mängijad ära arvama.

- Kui te seda mõistatust ei tea, siis võite valida hoopis selle peal või all oleva mõistatuse (1. rea puhul võite valida 8. ja 2. mõistatuse vahel ning 8. rea puhul 7. ja 1. mõistatuse vahel).

Märkus. Nooremad mängijad võivad valida ka muu kaardil oleva mõistatuse.



2 **Lugege teistele ette mõistatuse vihje,** mis on tähistatud selle sümboliga: 📍

3 Asetage mängualale **kõik läbipaistvad kaardid**, mis aitavad teistel mängijatel mõistatust lahendada. Kaarte võib omal soovil laiali laotada, liigutada, kokku ja üksteise peale panna, et muuta arvamine teiste mängijate jaoks võimalikult lihtsaks.

Läbipaistvate kaartidega on kõik lubatud ja te võite end teistele selgeks teha ükskõik mil viisil (näiteid leiate järgmistel lehekülgedel).

⊘ **Keelatud on aga:**

- rääkida või häälitseada,
- tähti või numbreid ette näidata,
- sõrmede abil vihjeid anda (kuid võite osa kaardist sõrmedega kinni katta).

Pärast esimese kaardi asetamist võivad teised mängijad hakata lahendusi pakkuma. Seda võib teha piiramatu arv kordi. Esimene mängija, kes mõistatuse ära arvas, ning mängija, kes kaardid mängualale pani, saavad mõlemad ühe punkti – nad asetavad enda ette **punktinupu** 1.

- Punktinupud 3 on väärt kolme punkti.
- Kui sinu ette on kogunenud juba piisavalt 1-punktilisi punktinuppe ja laualt hakkavad need otsa saama, palume need aeg-ajalt vahetada 3-punktiliste punktinuppude vastu (kolm 1-punktilist punktinuppu = üks 3-punktiline punktinupp).
- Kui mitu mängijat ütlevad õige vastuse **täpselt** samal ajal, siis saavad nad kõik ühe punkti.

Et mõistatus **õigesti ära arvataks**, kasutage vabalt **KÕIKI** kaarte, mida soovite.



Mis aga kõige tähtsam,
te võite neid ka

ELLU ÄRATADA

Hüppa!

Võite teha seda kõike ka

KORRAGA!

Tegelane ronib
maja otsa...

...lennuk lendab
tema ümber...

King Kong!

⌚ Ajapiirangut pole. Kui mõistatust ei arvata ära ühiselt otsustatud aja jooksul, siis voor lõpeb ja punkte ei saa keegi.

Järgmine voor

Kasutatud **läbipaistvad kaardid** pannakse ringi sisse tagasi. Nüüd on (päripäeva) järgmise mängija kord anda teistele äraarvamiseks uus mõistatus.

★ MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on andnud teistele kaks mõistatust ja need on kõik ka ära arvatud. Võidab mängija, kes on kogunud enim punkte. Kui seis on viigis, siis tuleb teha veel üks, otsustav voor!

🏆 VEELGI FANTAASIARIKKAM VERSIOON

Kui olete mängu juba paar korda läbi mänginud, siis ei pea enam kasutama kaartide abi, vaid võite anda teistele mängijatele ka oma väljamõeldud mõistatuse. Kui saabub teie kord, valige sobiv vihje (film, tegelane, ese vm) ja laske käia!

Võite täiendada mõistatusi ka ühiste huvidega (kunst, raamatud, videomängud jne) või kasutada omavahelisi siseringi nalju ja teemasid nagu „Kadri lemmikmänguasi“, lemmikpaik puhkuseks või „ämm“ ...

Valige aga kindlasti miski, mida kõik mängijad teavad.

⊘ Läbipaistvate kaartidega võite teha KÕIKE, kuid:

- **keelatud** on rääkida, häälitseda või laulda,
- **keelatud** on käte abil seletada (kasutage ainult kaarte!),
- **keelatud** on kaartide abil tähti või numbreid moodustada (kasutage ainult oma kujutlusvõimet!).

✚ Seevastu on lubatud:

- kasutada **ÜKSKÕIK KUI PALJUSID KAARTE**,
- panna kaarte kokku ja üksteise peale, neid kombineerida ja **LIIGUTADA**,
- kaarte sõrmedega osaliselt **kinni katta**,
- kaarte laualt tõsta ja neist **kolmemõõtmelisi** mudeleid teha – ent ärge sõrmeliigutustega liiale minge!

OÜ Dada AD
Ülikooli 10, 51003 Tartu
Fun.dada.ee



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Prantsusmaa
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
f /jeux.cocktailgames

