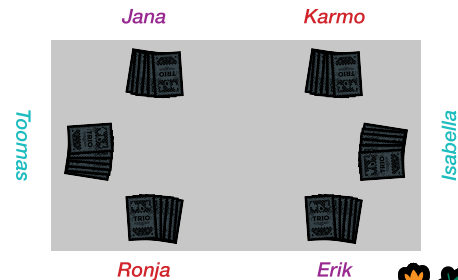


VÕISTKONNAMÄNG (AINULT 4 VÕI 6 MÄNGIJALE)

Tehke ülaltoodud reeglites järgmised muudatused:

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

- Moodustage 2-liikmelised võistkonnad: 4 mängijaga 2 võistkonda ja 6 mängijaga 3 võistkonda. Istuge võistkonnakaaslasega vastamisi, mitte kõrvuti.



6



- Segage **kõik** kaardid ja jagage need mängijatele pildiga alaspidi. Laua keskele kaarte ei panda.
- Pärast kaartide sorteerimist võite paarilisega **vahetada** ühe kaardi. Kõik võistkonnad saavad seda teha samaaegselt.

Kaartide vahetamine: kui paarilised soovivad vahetada kaarte, valivad nad salaja ühe oma kaardi, ulatavad selle üheaegselt pildiga alaspidi üksteisele ja panevad selle varjatult oma kaardikäes õigesse kohta.

Suhtlus: kaartide vahetamine on võistkonnakaaslaste ainus suhtlusviis. Muu suhtlemine on keelatud (märguandmine pilgu abil, jalaga müksamine, vahetusest saadud kaardi asukoha näitamine jne).

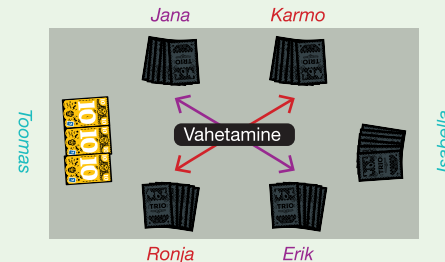
MÄNGU KÄIK

- Iga kord, kui üks võistkond võidab trio, võivad konkurendid teha uue **kaardivahetuse**.
- Võistkonnakaaslased jagavad võidetud triosid. Soovitame panna kõik võidetud kaardid ühe võistkonnakaaslase ette kokku.

7



Näide Toomase mängukord: ta palub Janelt tolle suurimat arvu (10), seejärel võistkonnakaaslaselt Isabellalt tema suurimat arvu (10), misjärel avalikustab enda suurima arvu (10). Sinine võistkond võidab trio ja ülejäänud 2 võistkonda võivad vahetada kaarte.



MÄNGU LÕPP

Võistkond kuulutatakse võitjaks kohe, kui nad on saanud:

- 3 triot või 2 seotud triot, sõltuvalt mängivariandist (**LIHTNE** või **VÜRTSIKAS**) VÕI
- arvu 7 trio!



© 2024 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



Autor: Kaya Miyano
Illustratsioonid: Laura Michaud

7+

3-6

15 min

MÄNGU OSAD: 36 KAARTI

MÄNGUREEGLID

MÄNGU EESMÄRK

Võita triosid (trio koosneb 3 samasugusest kaardist) enne vastasmängijaid.

LIHTNE MÄNG

→ Kas **mistahes** 3 triot

→ Või **arvu 7** trio



VÜRSTIKAS MÄNG

→ Kas **2 seotud triot** (võidetud triodest). Seotud arvud on näidatud kaardi alanurkades.

Näiteks toovad mängijale võidu 2 ja 5 triod või 2 ja 9 triod.

→ Või **arvu 7** trio





ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

- Segage kaardid ja jagage igale mängijale tabelis näidatud hulk pildiga alaspidi kaarte.

Mängijate arv	3	4	5	6
Kaartide arv mängija kohta	9	7	6	5
Kaartide arv laua keskel	9	8	6	6

Seejärel pange ülejäänud kaardid laua keskele pildiga alaspidi üksteise kõrvale.

- Iga mängija võtab oma kaardid kätte ja sorteerib need teistele näitamata väikseimast arvust suurimani.
- Otsustage, kas mängite **LIHTSAT** või **VÜRSTIKAT** mängu varianti.
- Mängu alustab mängija, kes sõi kõige viimasena avokaadot ja mängukord liigub edasi vasakule mängijale.



2

MÄNGU KÄIK

Oma mängukorral avalikustab mängija ükshaaval numbrikaarte, lõpetades niipea, kui 2 arvu erinevad üksteisest. Muul juhul jätkub kaartide ümberpööramine kuni on avalikustatud 3 sama arvuga kaarti.

Iga numbrikaardi puhul mängija otsustab, kas avalikustada kaart, mis on:

A laua keskel

Ta pöörab mistahes kaardi laua keskelt pildiga ülespidi.



VÕI

B mõne mängija käes, sh nende enda käes.

Ta avalikustab valitud mängija (kas iseenda või teiselt mängijalt küsides) **väikseima** või **suurima** arvuga kaardi. Valitud kaart pannakse lauale pildiga ülespidi.



3

Mängija mängukord lõpeb kahel viisil:

- Kas mängija saab kokku trio ja saab need 3 kaarti enda ette pildiga ülespidi
 - Või kui avalikustatud arv erineb eelmisest arvust, pannakse kõik avalikustatud numbrikaardid tagasi oma kohale: laua keskele pildiga alaspidi ja/või tagastatakse nende omanikele.
- Mõlemal juhul liigub mängukord edasi järgmisele mängijale.

Oluline

- Ühte ja sama tegevust võib teha mitu korda. Näiteks: palu mõnel vastasmängijal avalikustada oma suurim arv ning seejärel palu tal uuesti avalikustada suurim arv tema järelejäänud kaartide hulgast.
- Isegi kui mängija avalikustab mõne enda käes oleva kaardi, **peab see olema tema väikseim või suurim arv** (MITTE KUNAGI mõni vahepealne numbrikaart).
- Kui mängijal pole oma mängukorra alguses käes ühtegi kaarti, käib ta sellegipoolest, kasutades laua keskel ja vastasmängijate käes olevaid kaarte.

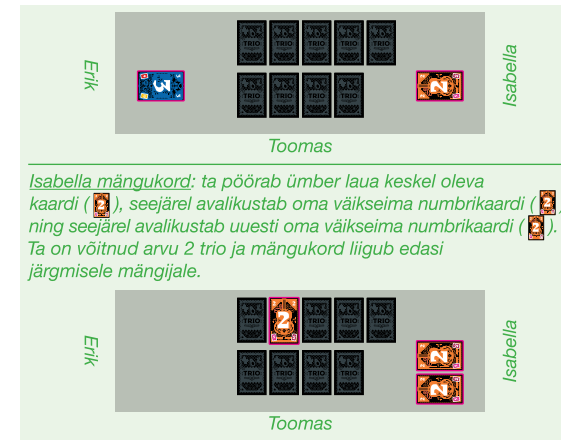
Näide Toomase mängukord: ta palub Erikult tolle väikseimat numbrikaarti (3) ja seejärel Isabellalt tema väikseimat numbrikaarti (2). Toomase mängukord lõpeb kohe. 2 erinevat kaarti tagastatakse nende omanikele ja mängukord liigub edasi järgmisele mängijale.



4

MÄNGU LÕPP

- Mängija kuulutatakse võitjaks kohe, kui ta on võitnud:
- 3 triot või 2 seotud triot, sõltuvalt mänguvariandist (**LIHTNE** või **VÜRSTIKAS**) **VÕI**
 - arvu 7 trio (mis võidab kõiki teisi!)



Toomas

Toomas

Isabella mängukord: ta pöörab ümber laua keskel oleva kaardi (2), seejärel avalikustab oma väikseima numbrikaardi (2), ning seejärel avalikustab uuesti oma väikseima numbrikaardi (2). Ta on võitnud arvu 2 trio ja mängukord liigub edasi järgmisele mängijale.

5