

Osavusmäng „Loo ja lammuta“

Lõbus koguperemäng 2-4 mängijale alates 8 eluaastast. Mänguks kulub orienteeruvalt 30 minutit. Ei sobi alla 3 aastastele, sisaldab pisiosi.

Mängukarp sisaldab:

1 kell (1-15sek.,2-30sek.,3-45sek.)

10 ehitusklotsi

60 ehituskaarti

1 täring numbritega 1, 2 ja 3

Mängu eesmärk:

Aja peale valmis ehitada kujundid, mis on näidatud ehituskaartide peal. Mida edukam sa oled, seda rohkem punkte sa teenid.

Mängu ettevalmistus:

Enne mängima asumist tuleb ettevaatlikult kartongist punktilugejad eemaldada oma pesadest. Aseta punktid, täring ja ehitusklotsid laua keskele. Ehitamise kaardipakk segatakse ja asetatakse ka lauale. Mängu alustab noorim mängija, seejärel liigub mängujärjekord temast vasakul oleva mängija kätte.

Mäng võib alata:

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Mängija, kelle mängukord on ehitada, asetab ehitusklotsid ja kujundite kaardipaki enda ette. Nüüd veeretab mängija täringut. Mängija vasakul käel istuv mängija keerab kella selle numbri peale, mida täring näitab. Kui mängija (ehitaja) annab märku, et ta alustab, siis teine mängija vajutab „start“ nuppu ja ehitus võib alata.

Ehitamine:

Mängija (ehitaja) keerab ümber kaardipaki pealmise kaardi ning peab valmis tegema samasuguse kujundi, nagu on ette näidatud .

*Kui ehituskaardil olevad klotsid on kõik halli värvi, siis „ehitajal“ tuleb selline kujund valmis teha olenemata klotsi värvidest.

* Kui ehituskaart näitab kujundit värviliste klotsidega, siis ehitades peab õiget värvi klotsi olemas kujundis õigel kohal.

Kui sa ehitasid kujundi korrektselt ja kell ikka veel tiksub, siis keera ümber järgmine ehituskaart ja hakka uut kujundit ehitama. Kõik klotsid on uuesti sinu kasutada.

Kui teised mängijad märkavad, et kujund ei ole korrektne ning teevad märkuse, siis „ehitaja“ peab oma vea ära parandama. Pärast seda saab ta uue ehituskaardi ümber keerata.

Pane tähele:

Enne igat uut mängukorda tuleb kaardipakki segada. Kui mõni kaart kukub kogemata kaardipakist välja, ka siis tuleb kaardipakki jällegi segada.

Punktid:

Kui aeg sai otsa, siis mängija loeb kokku valmishitatud mängukaartidel olevad punktid. Lõpetamata ehitised arvesse ei lähe .See ehituskaart, mille järgi kujund pooleli jäi, pannakse kasutatud ehituskaartide hunnikusse. Seejärel läheb mäng järgmise „ehitaja “ ette.

Mängu lõpp:

Mäng lõpeb siis kui igal mängijal on olnud võimalus neli korda ehitada. Mängija, kellel on nelja ringi järel kõige rohkem punkte on parim ehitaja ja väärrib võitja tiitlit.

Mänguversioon „kavalatele ehitajatele“:

Reeglid on samad nagu põhimängul, ainult mängija (ehitaja) võib ehituskaardi igal ajal kõrvale jätta ja uue võtta kui ta arvab ,et seal oleva kujutise ehitamine on liiga raske või võtab liialt aega. Kõrvalelükatud kaardid pannakse pildipoolega lauale endast vasakul oleva naabri ette, kusjuures iga kõrvalelükatud kaardi eest saab naaber „kompensatsiooniks“ 1 punkti.

Kui saabub naabermängija mängukord, peab ta kõigepealt ehitama valmis need kujundid kaartidelt, mis eelnev mängija tema ette pani.

Alles siis saab ta võtta uue ehituskaardi. Kui ka teine mängija ei ole võimeline neid naabri jäetud kaartidel olevaid kujundeid koostama, siis pannakse need kaardid kasutatud kaartide hunnikusse.

Pane tähele:

Kui mängija paneb kõrvalelükatud ehituskaardi naabri ette viimase (4-nda) ringi ajal, siis „ehitaja“ vasakul käel olev mängija saab iga kõrvalelükatud kaardi eest 1 punkti ilma, et ta peaks selle kujundi ehitama.

Mängujuhised algajatele mängijatele:

Kui asjatundlik mängija mängib algaja või kogenematu mängijaga, peaks kaardipaki jagama kaheks selliselt,et sinisega märgitud kaardid jäävad algajatele, ülejäänud asjatundlikele ehitajatele. Antud variandi puhul teenivad mõlemad pooled iga valmishitatud kaardi korral ainult 1 punkti.