

KASUTUSJUHEND

SISU:

Puidust karp mängulauaga, sahtli ja 2 eemaldatava mängulauaga, 32 malendit, 32 kabenuppu, 30 mikadopulka, 48 mancala kivi, 60 plastmassist kuuli, 16 plastmassist etturit, 54 mängukaarti, 2 täringut

KABE

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Võtta kõik vastase kabenupud, hüpates neist üle vabale ruudule, või blokeerida vastase nupud nii, et ta ei saa enam käiku teha.

Mängu käik:

Iga mängija saab 12 sama värvi kabenuppu ja asetab need kolmele esimesele reale tumedatele ruutudele. Veendu, et vasakpoolne lähim nurgaruut oleks tume.

Käigud on lubatud ainult tumedatel ruutudel. Liikuda saab ainult ettepoole diagonaalselt vabale ruudule, mitte tagasi ega valgele ruudule. Vastase nupu võtmiseks peab selle taga olev ruut olema tühi. Hüppa vastase nupust üle vabale ruudule ja eemalda vastase nupp laualt. Oma nupust üle hüpata ei tohi. Kui sinu nupp jõuab vastase lauaossa, muutub see kuningaks ning „kroonitakse“, asetades sellele teise sama värvi nupu. Kuningas võib liikuda diagonaalselt nii ette- kui tahapoole. Tavalised nupud võivad kuningat üle hüpata ja selle võtta.

Võit:

Võidad, kui oled võtnud kõik vastase nupud või blokeerinud need nii, et vastane ei saa enam käiku teha.

HIINA KABE

Mängijate arv: 2–6

Eesmärk: Jõuda vastasoleva täheharuni.

Mängu käik:

Iga mängija valib ühe värvi nupud ja asetab 10 nuppu oma lähte-täheharu aukudesse. Mängija kodu on täheharu, mis asub tema ees. Nuppu saab liigutada kõrvalolevasse auku või hüpata üle teise nupu. Ühel käigul võib teha ainult ühe liigutuse, välja arvatud hüpete puhul – siis võib teha mitu hüpet järjest. Hüpped võivad olla sirgjoonelised või siksakilised. Ülehüpatud nuppe laualt ei eemaldata. Hüppamine on lubatud nii enda kui ka vastase nuppudest. Võidab mängija, kes viib kõik oma nupud vastasküljele.

TRIPS-TRAPS-TRULL (KOLM RITTA)

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Olla esimene, kes saab kolm oma mängunuppu ritta – horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt.

Mängu käik:

Iga mängija valib oma nupud. Noorim mängija alustab, asetades ühe nupu mängulauale. Seejärel asetavad mängijad kordamööda oma nuppe tühjadele ruutudele.

MANCALA

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Koguda mängu lõpuks oma mancala-kaussi (suured kausid laua otstes) rohkem kive kui vastane.

Mängu käik:

Aseta mängulaud mängijate vahele nii, et mancala-kaused jäävad kummalegi mängijale paremale ja vasakule. Mängijale kuuluvad kuus väikest kaussi tema ees ning parempoolne mancala. Aseta igasse väikesesse kaussi 4 kivi, suured kausid jäävad alguses tühjaks.

Mäng algab, kui üks mängija võtab kõik neli kivi ühest oma kausist ja jagab need vastupäeva liikumise suunas järgmisse nelja kaussi, ühe kivi korraga. Seejärel teeb sama teine mängija. Kui mängija möödub oma mancalast, asetab ta sinna ühe kivi. Vastase mancalast möödudes jäetakse see vahele. Kui viimane kivi langeb mängija mancalasse, saab ta teha uue käigu. Kui viimane kivi langeb mängija enda tühja kaussi, võtab ta selle kivi ja ka vastasolevas kausis olevad kivid ning asetab need oma mancalasse. Mäng jätkub, kuni üks mängija on oma poolel kõik kausid tühjaks mänginud.

Võit:

Võidab mängija, kelle mancalas on mängu lõppedes kõige rohkem kive.

SOLITAIRE

Mängijate arv: 1

Eesmärk: Eemaldada mängulaualt kõik nupud peale ühe, mis peab jääma laua keskele.

Mängu käik:

Mängu alguses asetatakse kõik nupud lauale, jättes keskmise koha tühjaks. Nuppe liigutatakse hüpates üle kõrvaloleva nupu vabale kohale. Ülehüpatud nupp eemaldatakse laualt. Liikuda võib ainult vertikaalselt või horisontaalselt, mitte diagonaalselt.

TÄRINGUMÄNG (DICE OUT)

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Olla mängu lõpus see, kellel on laual kõige rohkem nuppe.

Mängu käik:

Kaks mängijat, kummalgi on 15 nuppu ja kaks täringut. Tumedate nuppudega mängija alustab. Täringutega visatud numbrid (eraldi või kokku liidetuna) kaetakse laual vastavate numbritega. Kui kõik 21 ruutu on kaetud, on mäng lõppenud.

BACKGAMMON

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Olla esimene mängija, kes eemaldab kõik oma nupud mängulaualt.

Ettevalmistus:

Vaata skeemi. Igal mängijal on 15 nuppu.

Mängu käik:

Iga mängija viskab ühe täringu, et selgitada välja alustaja. Suurema numbriga visanud mängija alustab ning see vise loetakse ka esimeseks käiguks. Viigi korral visatakse uuesti.

a) Nuppude liigutamine:

Mõlema täringu silmad tuleb võimaluse korral ära kasutada. Sama nuppu võib liigutada mõlema numbriga võrra, kuid neid ei tohi liita üheks käiguks. Samuti võib liigutada kahte erinevat nuppu

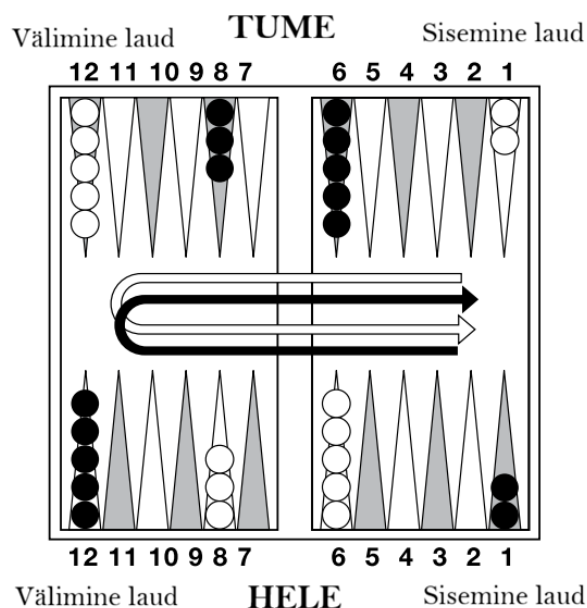
vastavalt täringute näidatud arvudele. Ühel punktil võib olla piiramatult sama mängija nuppe. Punkt, kus on kaks või enam nuppu, on vastasele blokeeritud, kuid sellest võib üle hüppata. Kui mängija ei saa blokeeringute tõttu käiku teha, kaotab ta oma käigu. Kui mängija viskab paarisnumbrid, võib ta teha neli käiku: liigutada ühte nuppu neli korda, kahte nuppu kaks korda või nelja nuppu üks kord vastavalt täringunäidule.

b) Vastase nupu löömine:

Üksik nupp ei ole kaitstud ja seda saab lüüa. Kui vastase täringuviske tulemus võimaldab nupu löömist, saadetakse see keskmisele ribale. See nupp peab alustama uuesti ja võib naasta lauale ainult vastase sisemisse lauda ning mitte blokeeritud punktile. Ühe käiguga võib lüüa mitu nuppu.

c) Mahavõtmine:

Kui mängija on toonud kõik oma nupud oma sisemisse lauda, võib ta alustada nuppude mahavõtmist. Nuppe eemaldatakse vastavalt täringu silmadele. Kui visatud number on suurem kui ükski hõivatud punkt, võib eemaldada nupu järgmiselt kõrgeimast punktist. Nuppu ei tohi eemaldada, kui vastav punkt on tühi ja kõrgemal punktis on veel nuppe. Kui mahavõtmise ajal nupp lüüakse, peab see minema tagasi keskmisele ribale ja liikuma uuesti kogu ringi enne, kui saab jätkata mahavõtmist.



PACHISI

Mängijate arv: 2–4

Eesmärk: Olla esimene, kes viib kõik neli oma nuppu stardist koju.

Mängu käik:

Iga mängija valib neli sama värvi nuppu ja asetab need oma stardialasse. Mängulaud paigutatakse nii, et iga mängija stardiruut jääb tema paremale käele. Kõik mängijad viskavad täringuid ning suurima tulemuse saanud mängija alustab. Mäng käib päripäeva.

a) Nupu mängu toomine:

Nupu saab mängu tuua ainult siis, kui kahe täringu summa on viis või kui üks täring näitab viit. Iga visatud viie eest tuleb mängu tuua üks nupp. Kahe viie viskamise korral tuuakse mängu kaks nuppu.

b) Pärast nupu mängu toomist:

Kui üks täring näitab viit ja teine muud numbrit, tuuakse mängu uus nupp viiega ning juba mängus olevat nuppu liigutatakse teise täringu võrra. Kui nupp on mängus, liigub see vastavalt täringutele. Kui mängija ei saa kasutada mõlema täringu summat, võib ta kasutada ainult ühe täringu tulemust. Ühel ruudul ei tohi olla rohkem kui kaks sama värvi nuppu.

c) Kui kõik neli nuppu on mängus:

Kui mängija viskab paarisnumbrid, võib ta liigutada ükskõik millist nuppude kombinatsiooni täringute näidatud arvu võrra. Ühte nuppu võib liigutada kogu summa ulatuses või jagada liikumise 4, 3 või 2 nupu vahel. Paarisnumbri korral saab mängija uue käigu.

d) Vastase nupu võtmine:

Kui mängija nupp maandub täpse arvu võrra ruudule, kus on vastase nupp, võetakse see nupp ära ja saadetakse tagasi stardialasse. See nupp peab uuesti mängu tulema tavareeglite järgi. Võtte sooritanud mängija võib visata uuesti või liigutada ühte oma nuppu kümme ruutu edasi. Koduteel olevat nuppu ei saa võtta. Ühelgi mängijal ei ole lubatud siseneda teise mängija koduteele. Kui kaks sama värvi nuppu asuvad samal ruudul, moodustavad nad tõkke, millest ükski mängija ei tohi mööduda. Kui tõke laguneb, ei tohi nupud liikuda koos, vaid peavad lõpetama käigu eri ruutudel. Kui tõke asub stardiruudul, ei saa uusi nuppe mängu tuua.

e) Koju jõudmine:

Koju saab siseneda ainult täpse täringuviskega. Iga koju toodud nupu eest saab mängija boonuse – ühe nupu liigutamise kümne ruudu võrra. Kui boonust ei saa kasutada, see kaob. Võidab mängija, kes toob esimesena kõik neli nuppu koju.

MALE

Mängijate arv: 2

Eesmärk: Teha vastase kuningale matt.

Ettevalmistus:

Igal mängijal on 16 malendit, mis asetatakse järgmiselt:

Esimene rida: vanker, ratsu, oda, lipp, kuningas, oda, ratsu, vanker

Teine rida: 8 etturit

Laual on 64 ruutu. Laud tuleb asetada nii, et igal mängijal oleks paremal käel valge ruut.

Märkus: lipp asub alati oma värvi ruudul.

Mängu käik:

Valge alustab alati. Mängijad teevad käike kordamööda, ühe käigu korraga. Kui mängija liigub hõivatud ruudule, võtab ta seal oleva malendi. Võtmine ei ole kohustuslik. Ainult ratsu võib hüpata üle teiste malendite.

Kuningas liigub ühe ruudu võrra igas suunas. Ta võib võtta kaitsmata vastase malendi, kuid ise ei tohi sattuda löögi alla. Kuningad peavad alati jääma üksteisest vähemalt ühe ruudu kaugusele.

Lipp liigub sirgjooneliselt ette, taha, külgedele ja diagonaalis, nii mitu ruutu kui soovib, kui tee on vaba.

Vanker liigub ette, taha ja külgedele, kuid mitte diagonaalis.

Oda liigub ainult diagonaalselt.

Ratsu liigub L-kujuliselt ja on ainus malend, mis võib üle teiste hüpata.

Ettur liigub ainult ettepoole. Esimesel käigul võib ta liikuda ühe või kaks ruutu. Seejärel ainult ühe ruudu. Ettur võtab diagonaalselt. Kui ettur jõuab viimasele reale, võib ta asendada ükskõik millise malendiga peale kuninga.

Igal mängijal on õigus teha üks kord vangerdus. Vangerdus on kuninga liigutamine kaks ruutu vankri suunas ja vankri asetamine kuninga teisele poole. Tingimused: kuningas ei tohi olla tule all, ei tohi liikuda üle ohustatud ruudu, kuningas ja vanker ei tohi olla varem liikunud ning nende vahel ei tohi olla malendeid.

Šahh tähendab, et kuningas on rünnaku all. Mängija peab ütlema „šahh“. Vastane peab kas kuninga ära viima, ründava malendi võtma või rünnaku blokeerima.

Šahh-matt tähendab, et kuningat ei saa enam päästa ja mäng on kaotatud.

Võit:

Võidab mängija, kes teeb vastasele šahh-mati.

MAOD JA REDELID

Mängijate arv: 2 või rohkem

Vahendid: mängulaud, üks nupp mängija kohta, üks täring

Mängijad liiguvad mööda mängulauda, püüdes vältida madusid ja kasutada redeleid.

Võidab mängija, kes jõuab esimesena täpse täringuviskega ruudule 100.

Kui nupp maandub redeli alumisse otsa, liigub see redeli tippu. Kui nupp maandub mao pähe, libiseb see alla mao saba juurde.

MIKADO (PULGAMÄNG)

Mängijate arv: 2–4

Eesmärk: Koguda kõige rohkem punkte.

Mängu käik:

Iga mängija valib abipulga. Abipulka kasutatakse teiste pulkade liigutamiseks või eraldamiseks. Ühtegi teist pulka ei tohi selleks kasutada. Üks mängija hoiab kõiki pulki (v.a abipulgad) püstiselt käes ja laseb need lauale kukkuda. Mängijad võtavad pulki kordamööda, ühe korraga. Ainult võetav pulk tohib liikuda. Kui mõni teine pulk liigub, lõpeb käik. Mäng kestab, kuni kõik pulgad on võetud.

Punktiarvestus:

Sinine pulk – 50 punkti

Roheline pulk – 40 punkti

Punane pulk – 25 punkti

Kollane pulk – 10 punkti

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.