

**Piatnik**

Esti keeles

7801 EE

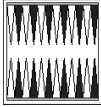
# MÄNGUREEGLID

**200**  
**MÄNGU**



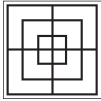
## Mänguvahendid

1. 16 täringut
2. 15 valget ja 15 musta kabenuppu
3. 32 malenuppu
4. 5 täringut
5. 5 pokkeritäringut
6. 1 duubleetäring
7. 3 mängulauda (Oh Pardon/Takistusõit, Backgammon/Trepp, Veski/Kabe + Male)
8. 2 pakki mängukaarte
9. Tops täringumängudeks
10. "Eskalero" skooritabel
11. "Yatze" skooritabel



## MÄNGUD BACKGAMMONI MÄNGULAUAL

1. BACKGAMMON4
2. JACQUET 6
3. CHOUETTE 6
4. Püüa mind kinni 6
5. Kumb on edukam 6



## MÄNGUD "VESKI" MÄNGULAUAL

6. Veski 7
7. Täringutega veski 7
8. Hunt 7
9. 12 Veskit (nurga-veski) 7
10. Hüppav veski 7
11. Ristikujuline veski 7



## MÄNGUD KABELAUAL

12. Kabe 8
13. Hunt ja lambad 8
14. Türgi kabe 8
15. Ruut 8
16. Poola kabe 8
17. Nurgad 8
18. Nurgad (2) 8
19. Blokaad 8
20. Tõkesta tee 8
21. Äraandmisega kabe 8
22. Itaalia kabe 9
23. Ameerika kabe 9
24. Piira esimesena 9
25. Jänesed ja hundid 9
26. Preemiaga kabe 9

## MÄNGUD MALELAUAL

27. Male 9
28. Äraandmisega male 10
29. Kahekäigumale 10
30. Lõõmine on kohustuslik 10



## MÄNG VÄLJAL „OH PARDON“

31. OH PARDON (kes on kiirem) 10
32. Taksopeatus 10

33. Topeltebaõnn 10
34. Maratoonar 10
35. Jaht 11
36. Kiirus 11

## MÄNG MÄNGULAUAL "TREPP"

37. Trepp 11

## MÄNG MÄNGULAUAL "TAKISTUSSÕIT"

38. Takistusõit 12

## ÜHETÄRINGUMÄNGUD ■

39. 5 katset 12
40. Ühed 12
41. Kuued 12
42. Kolmed võidavad 12
43. Neljad võidavad 12
44. Jõua viiekümneni 12
45. Kuuskümmend 12
46. Aima soovi 12
47. Toto 12
48. Seitse katset 12
49. Matemaatika 13
50. Pluss ja Miinus 13
51. Sultan 13
52. Õnnetu üks 13
53. Õnnetu kaks 13
54. Õnnetu kolm 13
55. Kes on esimene 13
56. Macau 13
57. Tagurpidi kümme 13
58. Kes saab vähem 13
59. Paarisarv võidab 13
60. Paaritu arv võidab 13
61. Seitseteist võidab 13
62. Puhastus 13
63. Korja sada punkti 13
64. Õnnetu kolm 13
65. Kaksteist 13
66. Kakskümmend viis 13
67. Nelikümmend viis 13
68. Maraton 14
69. Kiik 14

## KAHETÄRINGUMÄNGUD ■■

70. Ära korda ennast 14
71. Väiksem võidab 14
72. Kallis seitse 14
73. Kuldne sada 14
74. Edukas vise 14
75. Kogu 60 14
76. Kes on tähtsam 14
77. 100 võidab 14
78. Edu 15
79. Väiksem võidab 15
80. Kes on kiirem 15
81. Kes on julgem 15
82. Lõbus seitse 15
83. Sada üks 15
84. Edasi-tagasi 15
85. Jõua sajani 15

86. Tsaar	15
87. Kuued ja viied	15
88. Fataalne ebaõnn	15
89. Meenuta matemaatikad	15
90. Las veab	15
91. Topeltvedamine	15

## KOLMETÄRINGUMÄNGUD ■■■

92. Suur majanumber	16
93. Väike majanumber	16
94. Aita ennast ise	16
95. Viis katset	16
96. Viis võidab	16
97. Laisk kuus	16
98. Sinised silmad	16
99. Hallid silmad	16
100. Dubleed	16
101. Viistest	16
102. Üks madrus	16
103. Chicago	16
104. Kirsipunane aken	16
105. Raamitud aken	16
106. Taluaken	16
107. Kombineeritud aken	16
108. Kolmekordne aken	16
109. Diagonaalid	16
110. Pikk türklane	16
111. Lühike türklane	16
112. Üks pluss üks on kaks	17
113. Viied	17
114. Jada	17
115. Kolmed	17
116. Parv	17
117. 21	17
118. Tagasihoidlik naaber	17
119. Tähekesed	17
120. 51	17
121. Dubleemäng	17
122. Jadamäng	17
123. Suured dubleed	17
124. 3001	17
125. Tagurpidi võit	17
126. Meeldiv kümme	17
127. Ivanov ja tema sugulased	17
128. Kaksikümmend sõrme	17

## NELJATÄRINGUMÄNGUD ■■■■

129. Maskid	18
130. Berliini mask	18
131. Alasti naabrid	18
132. Tulusad kuued	18
133. Taba õnne	18

## VIJETÄRINGUMÄNGUD ■■■■■

134. Koosta kombinatsioon	18
135. Alista vastane	18
136. Unusta kahed	18
137. Gigantide heitlus	18
138. Kelle kivid on kaalukamad	18
139. Kapten	18
140. Pagunid	18
141. Paaris + paaritu	18
142. Reis Euroopasse	19
143. Reis Euroopast tagasi	19

144. Meeleheitlikud kaheksad	19
145. Önneproov	19
146. ESKALERO – STARPOKER	19
147. ESKALERO	19
148. YATZEE	19
149. Täringupokker	19

## KAARDIMÄNGUD

### PASJANSID

150. Korralda endale puhkepäev	20
151. Vajalik kaart	20
152. Pane saatus proovile	20
153. Ilma viieta	20
154. Säilita kord	20
155. Unistus täitub	21
156. Önneseen	21

### KAARDITRIKID

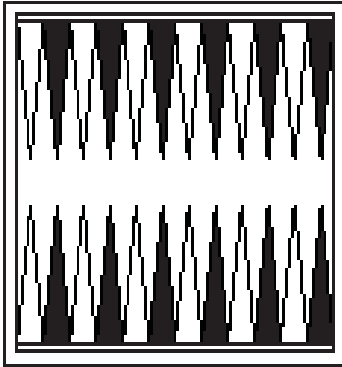
157. Võlukaart	21
158. Kergeusklik pealtvaataja	21
159. Arva 21 kaardist ära üks väljavalitu	21
160. Rändav kaart	21
161. Kuningad, emandad ja soldatid	22
162. Leia valitud kaart	22
163. Mitu kaarti on ümber tõstetud?	22
164. Paaride ühendamine	22
165. Kuningate salapärase ümberpaigutamise	22
166. Arvake ära kaetud pealmised kaardid	23
167. Arva ära, mitu kaarti võeti	23
168. Targad kaardid	23

### KAARDIMÄNGUD

169. Preferanss	24
170. Kogu kollektsioon	24
172. Kes on viimane	24
173. Ida	24
174. Rummy	24
175. Rummy 2	25
176. Rummy 3	25
177. Lao esimesena	25
178. Meisterlik kaitse	25
179. Kapten	25
180. Edu	25
181. 4 raundi	25
182. Ärtu soldat	25
183. Kes on tähtsam	25
184. Üheksa kaarti	25
185. Tikk-takk	26
186. Maagiline soldat	26
187. Ole tähelepanelik	26
188. Võta neli	26
189. Monarh	26
190. Veab – ei vea	26
191. Korja masti	26
192. Usun – ei usu	26
193. Võta rohkem	26
194. Kullimäng	27
195. Võta nelik	27
196. Önneseen	27
197. Önneseen 2	27
198. Lemmiknumber	27
199. Önnelik mast	27
200. Võta rohkem	27

# MÄNGUD BACKGAMMONI MÄNGULAUAL

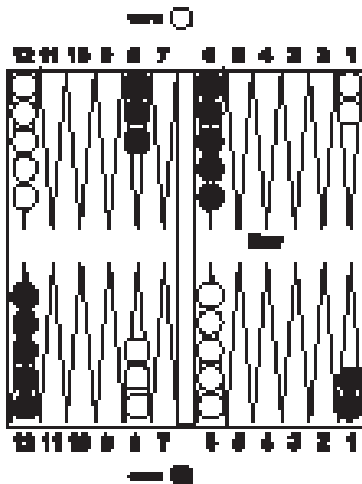
## 1. BACKGAMMON



Backgammon on mäng, milles kaks mängijat liigutavad 15 nuppu, mida üldiselt hüütakse kivideks, ümber laua, olenevalt silmade arvust, mida täringuga visatakse. See, kas suudad ümber laua tiiru teha, sõltub visatavate silmade arvust ja vastase poolt püstitatud tõketest. Teisest küljest võid ehitada oma kividest tõkkeid, mis kaitsevad sind vastase rünnakute eest.

Võib olla kasulik, kui sa ei liiguta kõiki oma nuppe korraga finišisse vaid pigem hoiad mõnda nuppu tagasi eesmärgiga ajada oma vastane nurka just siis, kui ta arvab, et on võitnud.

Nupud laotakse lauale järgmiselt. Viis valget kivi üksteise alla üleval vasakult esimesele kolmnurgale, kolm musta kivi üksteise alla üleval vasakult viiendale kolmnurgale, viis musta kivi üksteise alla üleval vasakult kaheksandale kolmnurgale, kaks valget kivi üleval vasakult viimasele kolmnurgale. Teisele poole lauda laduda kivid samamoodi, ainult et mustade kivide asemele panna valged ja valgete asemele mustad.



Punktid 1-6 üleval paremas nurgas on mustade kodulaud, punktid 7-12 on mustade välislaud. Paremalt all 1-6 on valgete kodulaud, 7-12 vasakul all on valgete välislaud. Kuidas mängida?

Iga mängija ülesanne on tuua kõik 15 kivi oma kodulauale. Mustad liiguvad päripäeva alt paremalt alla vasakule siis üles vasakule ja edasi üles paremale koju. Valged liiguvad vastassuunas ülevalt paremalt alla paremale.

Igal mängijal on kaks täringut, mida nad kordamööda viskavad. Kive liigutatakse vastavalt sellele, kui suur on täringu silmade kogusumma.

Ainult mängu alguses veeretatakse ühte täringut. Kellel tuleb suurem arv, alustab mängu (kui mõlemal tuleb sama arv, veeretatakse uuesti). Mängu esimesed sammud tehakse nii, et võetakse enda veeretatud silmade arv ja liidetakse sellele vastase veeretatud silmade arv ning käiakse vastavalt nii mitu sammu. Näiteks kui avaveeretamise ajal veeretad sina 5 silma ja su vastane 4, oled temast rohkem silmi saanud ja võid alustada. Käia võid  $4+5=9$  sammu. Võid astuda näiteks ühe valge kiviga punktist 1 punkti 10. Samuti võid liigutada ühe kivi punktist 12 punkti 8 ja teise punktist 12 punkti 9.

Edaspidi liigub igaüks niipalju, kui palju ta oma täringutega välja visanud on. Seda, kas tahad ühte kivi kaks korda liigutada või kahte kivi korraga, sõltub mängijast.

Kui viskad mõlema täringuga ühe arvu, võid käia kaks korda niimitu sammu, kui on nende kahe täringu silmade summa. See mäng on nagu tõkkejooks. Tõketeks on need punktid laual, kuhu sinu vastane on asetanud kaks või rohkem kivi. Need punktid on blokeeritud ja sa ei tohi sealt üle oma kive liigutada.

Kui aga ees on ainult üks vastase kivi, on asjalood teised. Kui sa viskad täringutega sellise arvu, mis lubab sul liikuda läbi sellise punkti, on vastane "löödud" ja ta peab oma kivi või kivid vastase kodulauale asetama. Edasi ei tohi ta enne ühtki kivi liigutada, kuni on toonud oma "löödud" kivi(d) tagasi mängu.

Mängu tagasi tulemiseks on vaja visata täringut ja liikuda vastase kodulaualt ära. Kui mängu tagasi tulla pole võimalik, kuna täringuga visatud silmade arv on väiksem sellest, mida oleks vaja, et liikuda blokeeritud punktist mööda, siis peab mängija nii kaua täringut viskama (kui tema kord tuleb, mitte järjest) kuni saab vastava silmade arvu.

Nüüd oleme jõudnud mängu finaali. Kui mängija on toonud kõik oma nupud oma kodulauale, hakkab ta neid laualt eemaldama. Kive saab laualt eemaldada nii, et tuleb visata täringuga vastav arv punkte. Kui punktide arv vastab kivi asukohale, tohib selle kivi laualt eemaldada. Näiteks visates täringuga 3 silma, tohid eemaldada kivi punktilt 3. Visatud silmade arvu võrra võib ka kodulaual liikuda. Näiteks visates 2 silma, tohid liikuda punktis 4 asuva nupuga punkti 2.

Kuni saad liikuda oma kodulaual visatud silmade arvu võrra, pead sa seda tegema. Kui aga oled visanud suurema silmade arvu, kui see suurima arvuga punkt, kus su kivid peal on, näiteks viskad 6 silma ja punktis 6 pole sul enam ühtki kivi, siis tohid võtta kivi ära järgmiselt kõige suurema arvuga punktilt, näiteks punktilt 5.

Eemaldades laualt kive, jõuab kindlasti kätte selline moment, kus sul on mingis punktis ainult üks kivi. Kui nüüd aga sinu vastasel on stardipunktis ikka veel kaks kivi, võib ta sinu üksikuid nuppe "lüüa", visates täringuga vastava arvu silmi, see tähendab saata nad oma kodulauale. Nüüd sa pead selle nupuga käimist uuesti alustama, ega tohi teisi nuppe oma kodulaualt eemaldada.

Nüüd natuke mängufinaali tehnikast. Kui sinu kodulaual pole vastase nuppe, võid sa nuppe laualt ära võtta millal

iganes. Kui aga vastase nupud on sinna jäänud, pead olema ettevaatlik ja jälgima, et vastane su nuppe lüüa ei saaks. Selles staadiumis tähendab nupu lüüa saamine praktiliselt mängu kaotamist.

Mõned parimad ja halvimad avakäigud:

Parimad käigud

Visates:

1 – 1 : 2 kivi punktist 17 punkti 18 ja 2 kivi punktist 19 punkti 20.

2 – 2 : 2 kivi punktist 1 punkti 5

3 – 3 : 2 kivi punktist 12 punkti 18

4 – 4 : 2 kivi punktist 1 punkti 5 ja 2 kivi punktist 12 punkti 18

6 – 6 : 2 kivi punktist 1 punkti 7 ja 2 kivi punktist 12 punkti 18

6 – 1 : 1 kivi punktist 12 punkti 18 ja 1 kivi punktist 17 punkti 18

3 – 1 : 1 kivi punktist 17 punkti 20 ja 1 kivi punktist 19 punkti 20

Halvimad käigud

6 – 5; 6 – 4 : liikudes 1 kiviga punktist 1 nii kaugele kui võimalik

5 – 5; 5 – 4; 5 – 2; 4 – 3; 3 – 2 : alustada 2 kiviga punktist 12

6 – 2; 6 – 3 : 1 kivi punktist 12 punkti 14; üks kivi punktist 12 punkti 15; üks kivi punktist 1 punkti 7.

5 – 1 : üks kivi punktist 1 punkti 7

4 – 1 : üks kivi punktist 1 punkti 2 ja üks kivi punktist 12 punkti 16

2 – 1 : üks kivi punktist 1 punkti 2 ja üks kivi punktist 12 punkti 14

Mõned olulised definitsioonid:

Duubeldamiseks kasutatakse kuubikut, millel on numbrid 2, 4, 8, 16, 32 ja 64. Iga duubel, mis on visatud avakäigul, kahekordistab automaatselt panust. Peale selle kasutatakse duubeldamist siis, kui mängija tunneb, et ta on selgelt eelisseisus. Mängija pakub sellisel juhul vastasmängijale välja duubeldamise, kes kas on sellega nõus või keeldub. Keeldumise korral vastasmängija kaotab mängu. Kui ta duubeldamisega nõustub, kahekordistatakse panused. Samas võib see teine mängija veel omakorda nõuda panusta kahekordistamist, kui ta arvab, et mõne käigu pärast siiski tema võidab. Kordamööda võib niikaua duubeldada, kui üks mängijatest keeldub.

Punktide lugemine:

Pärast mängu lõppu korrigeeritakse panuseid vastavalt sellele, kui palju on mängu jooksul duubeldatud. Kui algselt oli panus näiteks 1 mark (kroon, dollar vms) siis pärast 6 duubeldamist oleks see 64 marka.

Tõkkepuu: tsooni, mis lahutab kodulauda välislauast, nimetatakse tõkkepuuks.

Viis punkti ja Tõkkepuu punkt: tähtsaimad punktid, need mis on kõige rohkem väärt blokeerimist, on "Viis punkti" ja "Tõkkepuu punkt".

Blokeeritud punktid: iga punkt kus on blokeeritud 2 või rohkem samavärvi kivi on blokeeritud punkt. Vastane ei tohi liikuda blokeeritud punkti.

Blot: üksikut kivi kutsutakse blot'iks. Kui blot'i lüüakse vastase nupu poolt, peab originaalkivi panka panema ja sellega mängu uuesti sisenema.

Mängusuund: valged nupud liiguvad vastase kodulaualt oma kodulaua poole, mustad nupud liiguvad vastassuunas.

## TRIK-TRAK

Mängimiseks läheb vaja backgammoni lauda, 15 valget ja 15 musta nuppu ning 2 täringut.

Mäng on üldiselt sarnane backgammoniga. Blokeerimise ja nupu laualt ära võtmise kohta kehtivad samad reeglid. Põhiline erinevus seisneb selles, et siin mängitakse punktide peale. Esimene, kes saab 12 punkti täis, on võitja. See võib juhtuda ammu enne seda, kui kõikide nuppudega liikudagi saab. Et skoori meeles hoida, liigub iga mängija millegagi piki laua äärt, näiteks Halma-nupuga, asetades nupu sellele punktile laual, kui suur skoor parajasti on.

Nuppude paigutus ja liikumissuund:

valged asetavad kõik oma 15 nuppu kolme kuhjana punkti 1. Nende liikumissuund on punktist 1 punkti 12 poole, siis punktist 12A punkti 1A poole. Mustad laovad kõik nupud kolme kuhjana punkti 1A. Mustad liiguvad punktist 1A punkti 12A, siis edasi punktist 12 punkti 1. Punktid 1 ja 1A on stardi ja finišipunktid. Nupud nendel punktidel pole mängus.

Alguses visatakse kahe täringuga silmi, kumb alustab. Suurema silmade arvuga mängija alustab mängu. Esialgu peab kõik 15 nuppu liigutama ära stardipunktidelt 1 või 1A. Siis võib alles teha muid käike. Mängija võib korrata liigutada kas kahte nuppu või siis ühte, see on tema vaba valik. Näiteks kui valge viskab täringuga 5/4, võib ta kas liikuda ühe nupuga ruudule 5 ja teisega ruudule 6 või ta võib liikuda ühe nupuga punkti 10. Nupud peavad jääma paigale, sinna kuhu nendega käidi, kuni stardiruut on vaba. Pole oluline, millises järjekorras hiljem nuppudega käiakse.

Punkt 12 valgete jaoks ja punkt 12A mustade jaoks on koht, mida kutsutakse "valliks". Selle koha kohta mängulaua kehtivad erilised reeglid nii sellele kohale liikudes kui sealt ära minnes.

12 või 2 nuppu?

Vallil peab olema korraga kindlasti kaks nuppu. See tähendab, et näiteks visates täringutega 4/2, peaksid liikuma ühe nupuga punktist 10 punkti 12 ja teisega punktist 8 punkti 12. Siis võib edasi sinna lisada ükskõik kui palju nuppe ja ka ära võib sealt kõigiga käia peale nende kahe, mis tuleb eemaldada laualt korraga ühe viskega viimasena. Kui mängija viskab täringuga silmade arvu, mis lubab tal astuda vastase vallile, tohib ta selle asemel käia hoopis enda vallile. See tähendab, et teed ühe sammu vähem, kui vise lubaks. See käik on lubatud muidugi ainult siis, kui vall on sinu nuppudest tühi.

Välja löömine: Üksikuid vastase nuppe saab välja lüüa (nagu backgammonis). Nad asetatakse tagasi nupu stardipaika. Omanik peab need nupud kõigepealt stardist välja tooma, enne kui tohib liikuda ülejäänud nuppudega.

Välja mängimine: Nupud võib välja mängida igal ajal, kui number, mis täringutega veeretatud, on suurem, kui ruutude arv, mis on jäänud viimase ruuduni (valgetele ruut 1A, mustadele ruut 1). Neid nuppe enam välja lüüa ei saa.

Punktide lugemine ja võitja: Mängija saab ühe punkti iga nupu eest, mille ta välja löi ja iga nupu eest mille ta välja mängis. Kui mängijal on oma valli peal 2 nuppu ja eelneva 5 ruudu peal samuti igal 2 nuppu, on ta ehitanud "Suure silla", millest vastane üle minna ei saa. "Suur sild" annab 2 punkti. Kui "Suurt silda" õnnestub säilitada mängija järgnevate visete jooksul, saab ta iga sellise viske järel juurde 2 punkti.

Niipea kui mängijal on koos 12 punkti või rohkem, on ta mängu võitnud. Kui vastane pole mängija viimase 6 punkti jooksul ühtki punkti saanud, siis on ta topelt võitnud. Kui

aga vastasmängija pole ühtki punkti saanud, on mängija neljakordselt võitnud.

Järgmised ringid: Trick-tracki mängitakse tihti mitu ringi. Võitjal on õigus otsustada, kas järgmist ringi alustatakse päris algusest, või jäetakse nupud nii, nagu nad mängu lõppedes on ja jätkatakse.

Kui mängu jätkatakse, tuleb nupud kõigepealt välja mängida, siis koondada nad kolme gruppi stardipunkti; see ei lähe sammuna arvesse. Siis edasi jätkab see mängija, kelle kord oli käia, mängu nagu oleks täiesti uut mängu alustanud.

#### **PUFF**

Mängitakse Backgammoni laua, 15 valge, 15 musta nupu ja kahe täringuga.

Puff on põhiliselt sama, nagu Backgammoni, ainult et selles mängus pole põhilist stardipositsiooni. Iga mängija püüab oma 15 nuppu saada viimasesse veerandisse nii kiiresti kui võimalik ja siis need laualt välja mängida. Kes sellega esimesena hakkama saab, on võitja.

Mängu liikumissuund: alguses on kõik nupud laualt maas, nad tuleb laua esimesele veerandile saada. Punktid 1-6 on esimene veerand valgete nuppude jaoks; nad liiguvad 12-12A-lt 1A peale. Punktid 1A kuni 6A on esimene veerand mustadele nuppudele, mustad liiguvad vastassuunas.

Iga mängija veeretab 2 täringut. Kumb viskab suurema punktisumma, alustab mängu. Kuni kõik nupud pole lauale toodud, ei tohi muid käike teha. Näiteks kui valge viskab 4/2, peab ta panema ühe nupu ruudule 4 ja teise ruudule 2. Alles siis kui kõik nupud on lauall, tohib neid sealt ära liigutada.

Topelt vise: kui täringutega visates tuleb kummalgi täringul sama punktisumma, lähevad arvesse ka visatud külgede vastas olevad punktid. See tähendab, et visates kaks kuute, loevad ka kuute vastaskülgedel olevad ühed. Kahe nupuga saab siis seega käia kuus sammu ja kahega ühe sammu. Lisaks sellele on topelt viske visanud mängijal õigus veel ka teisele viskele järjest.

Liikumine: Niipea, kui kõik nupud on lauall, liiguvad nad edasi tavalisel viisil. See tähendab seda, et ühe nupuga saab jätkuvalt liikuda. Täringuga visatud madalama punktisumma peab enne ära käima, kui seda teha ei saa, ei tohi ka kõrgema punktisumma võrra samme käia. Kui mängija saab käia ainult madalama punktisumma võrra samme, kaotab ta kõrgema punktisummaga visatud sammud. Samuti ei tohi ta topeltviske korral käia täringu alumisel poolel olnud sammude võrra edasi, kui pole võimalik käia ülemiste punktide võrra. Kui topeltviske korral on võimalik käia visatud punktide võrra edasi, ei ole tingimata vaja käia alumiste punktide võrra.

Välja mängimine: Mängija võib alustada nuppude välja mängimisega siis, kui kõik nupud on lauall viimases veerandis. Nagu backgammoniski, kõrgematel punktidel asuvate nuppudega võib edasi käia, kui selleks on vajadus.

## **2. JACQUET**

Selles backgammoni mängu variandis pannakse nupud lauale järjest täringu viskamisega. Kui sellega on ühele poole saadud, jätkub mäng nagu tavaline backgammon.

## **3. CHOUETTE**

See mäng on kolmele või enamale mängijale. Mängija, kes viskab esimese korruga kõige suurema punktide arvu, on "mees lossis"; ta mängib üksi kõigi teiste mängijate vastu. Mängija, kes sai täringuga järjekorras teisena suurima

punktide arvu, on "käskiv ohvitser". Kõik teised mängijad veeretavad täringut pärast "käskivat ohvitseri", kahanevas punktide järjekorras. Kui keegi liitub mänguga hiljem, on ta vastavalt järjekorras viimane. Mees lossis mängib käskiva ohvitseriga tavalist backgammonit. Teised mängijad on käskiva ohvitseri partnerid. Mees lossis püsib lossis seni, kuni kaotab. Kaotades liigub ta viimasele kohale järjekorras, muidugi juhul, kui samal ajal ei tule mõnda uut mängijat juurde, sellisel juhul liigub ta eelviimasele kohale järjekorras. Mees, kes oli enne käskiv ohvitser, saab nüüd meheks lossis, järgmine mängija käskivaks ohvitseriks. Ta võib küsida teistelt nõu, kuid tema otsused on lõplikud. Kui käskiv ohvitser kaotab, liigub ta viimasele kohale, ka siis kui sel hetkel tuleb juurde uus mängija. Kõik mängijad peavad arvestama käskiva ohvitseri soovidega, välja arvatud juhul, kui mees lossis otsustab mängu duubeldada. Sellisel juhul on igal mängijal õigus otsustada ainult enda eest,

## **4. Püüa mind kinni**

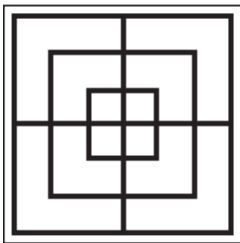
Igal mängijal on kuus nuppu. Need nupud peab laduma lauale mängija enda lauapoolle alates numbrist 1 kuni 6. Mängija, kes viskab täringuga väiksema arvu, alustab mängu. Iga mängija veeretab kahte täringut. Loevad ainult 1-d, 6-d ja topeltvisked. Nupud liiguvad lauall vastupäeva, kuni mängija kaotab kõik oma nupud. Kui vähemalt ühe täringuga visatakse üks või kuus, võib nupuga käia niimitu sammu, kui on kahe visatud täringu punktide summa. Kui visatakse topeltvise (välja arvatud kuued), võib käia kahe nupuga, mõlemaga niipalju kui on ühel täringul visatud silmi. Lisaks sellele võib mängija pärast iga topeltviset täringut uuesti visata. Kui nupp satub punkti, millel on ees vastase nupp, siis see vastase nupp eemaldatakse lauall. Kui nupp satub punktile, millel on ees samavärvi nupp, siis peab selle ees olnud nupu sammu võrra edasi liigutama, järgmisele tühjale punktile või siis punktile, kus on ees vastase nupp. Kui mängijal on järele jäänud ainult 1 nupp, liikumisviis muutub. Järelejäänud nupp liigutatakse lähimasse nurka, mis on siis kas S1, S6, S7, S12 või W1, W6, W7, W12. Kui see punkt on vastase poolt hõivatud, kaotab mängija oma viimase nupu. Kui see pole hõivatud ja mängija veeretab täringuga 1, tohib ta liikuda järgmisesse nurka, kui veeretab 6, liigub mängija edasi kahe nurga võrra. Kui mängija viskab topelt 6 või 1, võib mängija liikuda kaks korda eelpool loetletud nurkade võrra. Ükski muu topeltvise peale 1 ja 6 arvesse ei lähe. Mängija võib topeltviske korral uuesti visata. Esimene mängija, kes korjab lauall kõik vastase nupud, on võitja.

## **5. Kumb on edukam**

Kumbki mängija saab 12 nuppu, mille paigutab kahe kuuest nupust koosnevasambanalauapoolsele. Esimesena alustab see, kes veeretab suurema arvu punkte. See mängija võtab alumised nupud ja tõstab neid vastavalt täringul veeretatud punktidele edasi. Kui välja veeres dublee, võib liigutada mitte ainult kahte nuppu, vaid mängija saab võimaluse veel ühe korra käia. Kui mängijale satub number, mille abil pall võeti ja nupp ümber paigutati, läheb käimise järjekord teisele mängijale. Kui üks mängija on kõik oma ülemised nupud ära võtnud, hakkab ta neid vastavalt täringutega välja veeretatud punktidele allapoole tõstma. Kohe, kui üks mängijatest seda teeb, hakkab ta kõiki oma nuppe liigutama Backgammoni reeglitele järgi. Kes esimesena lõpetab, on võitja.

# MÄNGUD “VESKI” MÄNGULAUAL

## 6. Veski



Mäng on mõeldud kahele mängijale. Mängijatel on 9 nuppu, kummalgi erinevat värvi. Mängijad asetavad nupud vaheldumisi lõikumispunktidesse või nurkadesse püüdes moodustada veskit, see tähendab nad püüavad kolme nuppu vertikaalselt või horisontaalselt

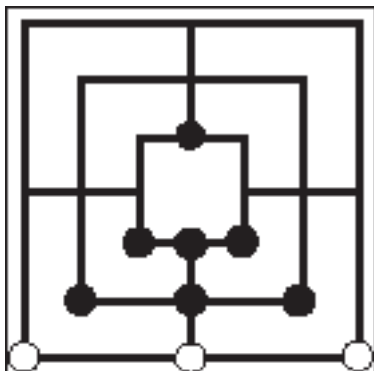
ritta saada. Kui mängija saab eelpool kirjeldatud viisil kolm nuppu rivi, tohib ta eemaldada laualt ühe vastase nupu, eemaldada ei tohi nuppe, mis on juba moodustanud “veski”. Kui kõik nupud on laual, käiakse nuppudega edasi eelpool kirjeldatud viisil. Püüdes vastase nuppe ära võtta ilma, et samal ajal riskiks oma nuppude kaotamisega, kui juhtub juba moodustatud veskit avama, ehita “topelt veskeid”. Need on sellised “veskid”, kus ühe nupu liigutamisel ühe “veski” avamisega sulged kohe automaatselt teise. Mängija, kellel on järele jäänud ainult 3 nuppu, võib käia oma nupuga kuhu iganes mängulaual. Kellel aga jääb järele ainult 2 nuppu, on mängu kaotanud.

## 7. Täringutega veski

Igal mängijal on 9 nuppu. Vaja on ka kolme täringut. Nagu tavalises morrises, asetavad ka siin mängijad oma nuppe kordamööda lauale. Nad peavad veeretama ka täringuid. Kui tuleb kombinatsioon 4, 5, 6 või 3, 3, 6 või 2, 2, 5 või 1, 1, 4, võib mängija eemaldada nupu vastase veskest ja asendada see enda nupuga. Kui mängija saab sel viisil täis terve enda veski, võib ta veel ühe nupu vastase veskest ära võtta. Kui täringutega tuleb ükskõik milline muu kombinatsioon, käiakse oma nupud lauale tavalisel viisil, üks nupp korraga. Kui kõik nupud on laual, jätkatakse mängu nagu tavalist morrist.

## 8. Hunt

Valgeid nuppe on mängus kolm, musti nuppe seitse. Mustade nuppude eesmärk on lõpetada veski liikudes punktist punkti. Veskid, mis mängu alguses laual on, ei lähe arvesse. Valged peavad püüdma mustadel nuppudel veski moodustamist takistada. Kui mustadel õnnestub veski lõpetada 15 liigutusega, on nad võitnud. Kui nad seda ei suuda, võidavad valged.

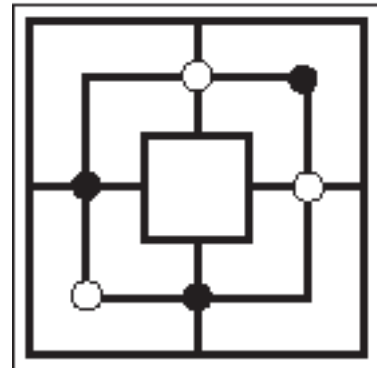


## 9. 12 Veskit (nurga-veski)

Mängijatel on 12 nuppu. Mängitakse nagu tavalist veskit, ainult selle vahega, et “veski” moodustamiseks on mängijal lubatud oma nupp asetada ka diagonaalselt nurkadesse

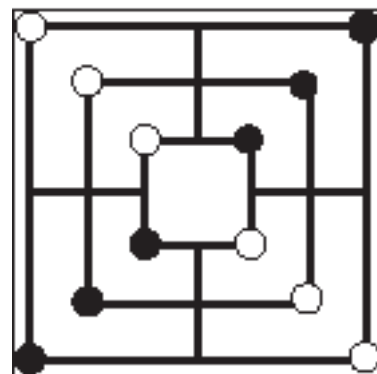
## 10. Hüppav veski

Igal mängijal on kolm nuppu. Nad asetatakse lauale nii, nagu on näha diagrammil. Mängijad liigutavad nuppe kordamööda, oma nupu võib asetada lauale ükskõik millisesse punkti (joonte lõikumiskohtadesse või nurkadesse). Esimene, kellel õnnestub veski lõpetada, on võitnud.



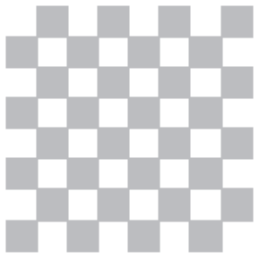
## 11. Ristikujuline veski

Igal mängijal on kuus nuppu, mis asetatakse lauale nii, nagu on näha diagrammil. Mängijad käivad kordamööda ühest punktist teise. Esimene, kellel õnnestub veski lõpetada, on võitnud.



# MÄNGUD KABELAUAL

## 12. Kabe



Seda populaarset ja hästi tuntud mängu saab mängida kahekesi. Ühel mängijal on 12 valget nuppu, teisel 12 musta. Nupud asetatakse mustadele ruutudele, kolmele esimesele reale laual. Valged nupud ühele laua poolele, mustad teisele. Valged nupud alustavad mängu. Nupud käivad mustadel ruutudel diagonaalselt,

üks ruut korruga, ainult edaspidi. Ruudule, millel on juba teine nupp, käia ei tohi. Kui sa käid vastase nupu kõrval asuvale mustale ruudule ja teisel pool seda vastase nuppu on tühi must ruut, tohid sa "hüpata" üle vastase nupu ja võtta see vastase nupp laualt ära. Üle vastase nuppude võid hüpata nii pikalt järjest, kui on vabu musti ruute täpselt vastase nupu taga, kuid sa ei tohi hüpata üle oma nuppude. Üle vastase nuppude võib hüpata ka tagurpidi.

Kui mõni su nuppudest jõuab laua teise serva, saab tamm "tamm". See tähendab, et nupul on õigus liikuda laual ükskõik kui pikalt nii edaspidi kui ka tagurpidi, kuni mustade diagonaalide rida on vaba. Üle oma nupu "hüpata" ei tohi, kahest kõrvuti olevast vaenlase nupust samuti üle "hüpata" ei tohi.

Mängija, kelle nupud enne otsa lõpevad või kelle nupud on vastase nuppude poolt niimoodi "blokeeritud", et ta ei saa käia, on kaotanud.

## 13. Hunt ja lambad

Mängimiseks läheb vaja kabelauda, 4 valget nuppu ja 1 musta nuppu.

Ühel mängijal on 1 must nupp, see on hunt. Teisel mängijal on 4 valget nuppu, need on jahikoerad.

Mängu alguses asetatakse neli valget nuppu laua ühele poolele esimesele reale ritta ja must nupp laua teisele poolele esimesele reale.

Mängu eesmärk on nelja valge nupuga ümbritseda see vastase must nupp nii, et ta pole võimeline liikuma.

## 14. Türgi kabe

Selleks mänguks on vaja kabe lauda, 16 musta nuppu ja 16 valget nuppu.

Selles versioonis kasutatakse nii valgeid kui ka musti ruute laual. Nupud laotakse teisele ja kolmandale reale nii valgetele kui ka mustadele ruutudele. See jätab mõlemate nuppude taha ühe vaba rea ja kaks vaba rida laua keskele. Reeglid:

- 1) Iga nuppu võib liigutada ees, taga või kõrval asuvale ruudule, kuid mitte diagonaalselt;
- 2) Iga nupp, mis jõuab viimasele reale, saab tammiks;
- 3) Nupp võetakse ära, kui tema taga on vaba ruut, nii et vastane saab oma nupuga sellest "üle hüpata";
- 4) Tamm võib vastase nupu ära võtmiseks liikuda ükskõik kui pikalt edasi, tagasi või külgsuunas;
- 5) Võitja on see, kellel on õnnestub ära võtta kõik vastase nupud või blokeerida need nii, et vastasel pole enam võimalik käia.

## 15. Ruut

18 mängus osalevat nuppu peavad olema mängulauale paigutatud kahe ruuduna (3\*3) vastasnurkadesse. Mängijate nupud tohivad käia diagonaalselt ja hüpata üle enda ja vastase nuppude, hõivates nende koha. Erinevalt klassikalisest kabest selles mängus vastase nuppe laualt ära ei võeta ja mängu võitjaks on see mängija, kes hõivab esimesena teise mängija esialgse positsiooni.

## 16. Poola kabe

See mäng on üks klassikalise kabe erimeid. Põhimõtteline erinevus on selles, et selles mängus võivad mängijad lüüa vastase nuppe mitte ainult edasi, vaid ka tagasi, ja mitu vastase nuppu korruga, mida klassikaline kabe ei luba. Muus osas on reeglid samad, mis klassikalises kabes.

## 17. Nurgad

Selles kabe-versioonis on nupud lauale asetatud nii, et mängijad asuvad mängulaua nurkades. 9 nuppu asetatakse lauale nii, et 1 ruuduga reale nupp, 3 ruuduga reale nupp ning 5 ruuduga reale nupp (mustadele ruutudele). Iga nupp käib ühe ruudu korruga, ükskõik kas siis otse või külje peale. Vastase nuppudest võib üle hüpata, kuid neid ei saa ära võtta. Enda nuppudest ei tohi üle hüpata. Mängu eesmärk on saada oma nupud lauale sinna, kus enne asusid vastase nupud. Kummal mängijal see enne õnnestub, on võitja.

## 18. Nurgad (2)

See mäng on eelmisega analoogne, erinevus on ainult selles, et mängijad peavad üks 8 musta ja teine 8 valget nuppu seadma ristkülikukujuliselt mängulaua vastasnurkadesse. Nuppe liigutatakse vertikaalselt või horisontaalselt naaberruudule ja kui naaberruudul oleva nupu taga on koht vaba, võib ka horisontaalselt või vertikaalselt üle selle hüpata. Ülesanne on esimesena vastase nurk hõivata. Nupud võivad liikuda ainult mööda horisontaali ja hüpata üle teiste nuppude ja mitte ainult üle ühe või mitme enda nupu, vaid ka üle vastase nuppude. Mängu eesmärk on enda nupud võimalikult kiiresti oma nurgast vastase nurka toimetada.

## 19. Blokaad

Selles mängus osaleb vastasäärtesse mustadele ruutudele paigutatud 8 nuppu. Need nupud tohivad liikuda ainult mustadel ruutudel ja otse. Selles mängus hävitatakse vastase nupp mitte lüües, vaid vastase ümberpiiramisega. See juhtub siis, kui vastase nupp on kahest nupust ümbritsetud ja nimelt – kui vahetus läheduses ei ole enda nuppu. Ümberpiiratud nupud võetakse laualt ja antakse vastasele. Võitjaks tunnistatakse mängija, kes saab endale kõik vastase nupud

## 20. Tõkesta tee

See mäng on eelmisega analoogne, erinevus on ainult selles, et selles mängus tohivad mängijad käia mitte ainult edasi, vaid ka tagasi. Kõik muu jääb samaks.

## 21. Äraandmisega kabe

Mängureeglid on identsed poola kabe reeglitega. Erinevus on selles, et mängu võitjaks tunnistatakse mängija, kes



esimesena kõik oma nupud ära annab või laseb neil jääda suluseisu, mille tõttu tal ei ole võimalik mängu jätkata.

## 22. Itaalia kabe

Itaalia kabe versioon on sarnane saksa omaga. Nupud võivad käia otse. Mis selles kabes on erinevat:

- 1) Tammi võib võtta ainult tammiga, mitte tavalise nupuga.
- 2) Mängija on kohustatud võtma, kui tal on selleks võimalus. Kui tal on aga rohkem kui üks võimalus võtta, peab ta võtma selle nupuga, millega ta võtab laualt ära kõige rohkem vastase nuppe.

## 23. Ameerika kabe

Mängureeglid on identsed poola kabe reeglitega. Põhimõtteline erinevus on selles, et pärast seda, kui nupp peaks minema tammiks, jääb ta tavaliseks nupuks, mis tähendab, et tal ei ole ühtki tammi privileegi ja mäng läheb edasi. Mängu võidab see, kes lööb või sulustab kõik vastase nupud.

## 24. Piira esimesena

Mängureeglid on identsed Poola kabe reeglitega ja mängulaual on, nagu tavaliselt, 12 kumbagi värvi nuppu. Nuppe liigutatakse nagu tavaliselt ainult diagonaalselt, kuid see mäng erineb teistest kabemängudest selle poolest, et kui vastase ühe või mitme nupu taha tekib vaba koht, võib teine mängija neist sel ajal üle hüpata. Need nupud, millest üle hüpati, jäävad mängu. Mängu eesmärk on oma nuppudega võimalikult kiiresti vastase nuppude juurde jõuda, need ümber piirata ja seejuures partii võita.

## 25. Jänesed ja hundid

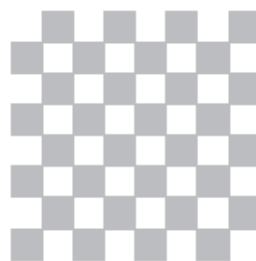
Mõlemal mängijal on 3 nuppu, mis asuvad vertikaalil E. Valged seisavad väljadel e1, e2 ja e3, mustad aga – e6, e7 ja e8. Valged nupud on jänesed, mustad – hundid. Mängu alustavad valged (jänesed). Mängureeglites on kirjas, et mängijatel on lubatud hüpata üle vastase nuppude, aga seda ainult juhul, kui ühe mängija nupp seisab täpselt vastase ees ja selle taga on vaba ruut. Kui edasi liikumine ei ole võimalik, võivad mängijad liikuda ka tagasi või üle teiste nuppude hüpata. Mängijad tohivad teha oma käigud oma nuppe ühe käigu kaupa erinevatesse suundadesse ümber paigutades.

## 26. Preemiaga kabe

Mängureeglid on identsed poola kabe reeglitega. Mõlemal mängijal on 12 nuppu. Mängu käigus võivad mõlemad mängijad arvestada veel kahe, 13. ja 14. lisanupuga. See juhtub ainult siis, kui nupud esimesest horisontaalreast kaovad. Sellisel juhul ilmub valgetel nupp väljale (e 1), mustadel aga vastavalt väljale (e 8). Seejärel, kui 13. nuppkohalt lahkub, ilmub väljale 14. nupp!

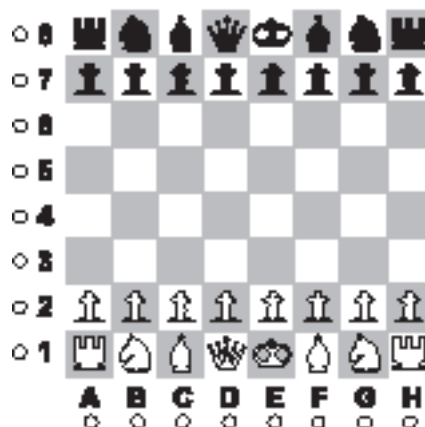
# MÄNGUD MALELAUAL

## 27. Male



Males nihutavad kaks mängijat vaheldumisi malelaual malendeid. Mängu alustab valgete malenditega mängija. Enne partii algust on kummalgi mängijal 16 malendit – ühel 16 valget, teisel 16 musta. Kummalgi mängijal on 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit, 1 kuningas, 1 lipp ja 8 etturit.

Mäng algab malelaual järgmisest seisust:



Malelaud koosneb 64 ruudust (8 × 8). Mõlemad mängijad asetavad mängu algul malendid nii, nagu pildil näha. Tuleb meeles pidada, et valge kuningas seisab mustal, must kuningas valgel ruudul. Kummagi mängija eesmärk on võita partii, matistades vastase kuninga.

### MALENDITE KÄIGUD:

Kõik malendid peale ratsu käivad sirgjooneliselt.

Kuningas on kõige tähtsam malend. Kuningas liigub ühe käiguga ainult ühe ruudu võrra ükskõik missuguses suunas.

Lipp käib vasakule, paremale, edasi, tagasi või diagonaalselt.

Vanker käib vasakule, paremale, edasi või tagasi.

Oda käib mööda diagonaali; valgeväljaline oda liigub valgetel, mustaväljaline mustadel.

Ükski malend ei tohi käies liikuda läbi välja, millel asub teine malend. Erandiks on vangerdus ja ratsukäik, millest tuleb juttu allpool.

Ratsu käib teisiti. Tema käik sarnaneb Γ-tähedega – kaks ruutu otse ja siis üks ruut kõrvale. Ratsu on ainus malend, mis tohib teistest malenditest üle hüpata.

Ettur käib ainult otse edasi.

Algseisust võib ettur liikuda edasi kahe ruudu võrra (kui need on vabad) või ka ühe ruudu võrra.

Ettur võib lüüa vastase malendi, mis asub diagonaalselt tema ees.

Löök en passant: Ettur, mis on jõudnud viiendale reale, võib lüüa vastase etturi, kui see tegi eelmisel käigul kaksikammu ja esimene läbitud ruutudest jäi tema tule alla.

Kui ettur jõuab 8. reale, siis asendatakse ta sama värvi lipu,

vankri, oda või ratsuga. Seda vahetust nimetatakse etturi muundamiseks.

Vangerdus on kuninga ja vankri horisontaalne ümberpaigutus. Vangerdus käib järgmiselt: kuningas liigub oma lähteväljal kaks ruutu vankri suunas, seejärel tõstetakse vanker üle kuninga järgmisele vabale väljale.

Vangerdus on keelatud, kui kuninga või vankriga on juba käidud. Mõlemad malendid peavad seisma oma esialgses asukohas.

Vangerdus on ajutiselt võimatu, kui

- kuningas on tules;
- kuninga ja vangerdava vankri vahel on teisi malendeid.

Kui mängu käigus üks mängijatest ründab vastase kuningat, siis öeldakse, et kuningas on tules. Käigud, mis asetavad või jätavad oma kuninga tule alla, on keelatud. Mängija, kelle kuningas on tules, peab käima nii, et pärast käiku kuningas ei oleks enam tules. Selleks on järgmised võimalused:

- kaitsta kuningat;
  - lüüa tulistav malend;
  - käia kuningaga teisele ruudule, mis ei ole tule all.
- Kui ühtki niisugust käiku ei ole, siis on kuningas matistatud ja vastane võitnud.

Mäng võib lõppeda ka viigiga, kui

- mängijad selles kokku lepivad;
- on tekkinud patiseis, s.t. käiguloleval mängijal ei ole võimalik teha ühtki reeglitekohast käiku;
- üks ja sama seis on kordunud kolm korda.

Kui üks mängija on mõnd oma nuppu puudutanud, seejuures mitte midagi öeldes, siis on ta kohustatud käima selle nupuga, kui see on võimalik.

Mängu võidab see mängija, kes on vastase kuninga matistanud. Kui üks mängija ütleb «annan alla», siis on ta mängu kaotanud.

Partii lõpeb viigiga, kui viimase 50 käigu jooksul ei ole tehtud ühtki etturikäiku ega löödud ühtki malendit.

Üks male erinevusi kabest seisneb selles, et males ei ole löömine kohustuslik.

## 28. Äraandmisega male

See mäng sarnaneb tavalise malega, kuid võitnud on mängija, kes esimesena kaotab kõik oma malendid. апокрифический трансферинг Selles mängus on löömine kohustuslik.

## 29. Kahekäigumale

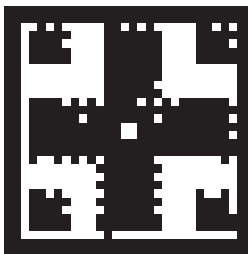
See mäng erineb tavalisest malest selle poolest, et käike tehakse kahekaupa. Kui aga üks mängija annab oma paariskäigu esimesel käigul vastase kuningale tuld, siis sellega käik ka lõpeb. Kui mängu käigus tekib olukord, kus üks mängija ei saa oma kaksikkäiku teha, siis lõpeb mäng viigiga.

## 30. Löömine on kohustuslik

See mäng erineb tavalisest malest selle poolest, et siin on löömine kohustuslik. See tähendab, et mängija peab võimaluse korral lööma vastase malendi. Kui mängijal tekib võimalus tuld anda, siis on ta võitnud, sest sellisel juhul saab ta vastase kuninga maha lüüa.

# MÄNG VÄLJAL “OH PARDON”

## 31. OH PARDON (kes on kiirem)



Kahele kuni neljale mängijale.

Selles mängus visatakse liikumiseks täringut. Igal mängijal on eri värvi nupud. Need asuvad mängu alguses väljaspool mänguväljakut (neljastel ringidel mänguväljaku nurkades mis on näha mängualal, nuppudega sama värvi ruutudel). Kõigepealt pannakse üks nupp väljakule,

edasi visatakse täringut ning liigutakse edasi visatud silmade arvu võrra. Kui mängija viskab täringuga kuue, tohib ta üks kord veel järjest täringut visata ja käia. Iga mängija peab püüdma saada nupud ritta oma “talli” (valgete ringide keskel olevad ringid sirges reas, mis on nupuga sama värvi). Mängija võidakse iga hetk oma positsioonilt nende kaasmängijate poolt välja visata, kes võivad täringuviske tagajärjel hõivata sama ringi mänguväljal, kus mängija asub. Sellisel juhul peab see välja visatud nupp naasma laua alguspunkti ja ootama, kuni mängija viskab täringuga kuus silma. Mängija, kellel on kõik nupud esimesena “tallis” reas, on võitja.

## 32. Taksopeatus

Selle mängu reeglid on sarnased mängule “OH PARDON”. Erinevus on selles, et enne mängu algust nimetab iga mängija välja (väljade hulk on võrdne mängijate arvuga), millele sattudes jätavad teised mängijad järgmise käigu vahele. See tähendab, et sellele väljale võivad üheaegselt sattuda mitu mängijat. Kui see juhtub hetkel, kui mängijale on jäänud ainult üks nupp, on tal õigus sellele väljale mitte tähelepanu pöörata ja mängu jätkata. Kõik ülejäänud mängu “OH PARDON” reeglid jäävad jõusse!

## 33. Topeltegaõnn

Selle mängu reeglid on sarnased mängule “OH PARDON”. Erinevus on selles, et mängu käigus võib ühe mängija nupule sattuda ka sama mängija teine nupp. Sellisel juhul võib ühe mängija hulk ühel väljal kahekordistub, teine mängija aga, kes satub sellele väljale, peab asetama oma nupu lähimale parempoolsele väljale. Kui ka selle välja on hõivanud teise mängija nupp, peab mängija oma värvi nupu panema tagasi sellele väljale, kus see varem seisis. Kõik ülejäänud mängu “OH PARDON” reeglid jäävad jõusse!

## 34. Maratoonar

Selles mängus saavad osaleda ainult kaks mängijat, kelle nupud paiknevad diagonaalselt vastamisi. Kummalgi mängijal on kasutada mitte 4 nuppu nagu tavaliselt vaid 5, kusjuures see nupp erineb värvi poolest ülejäänud neljast nupust ja seda nimetatakse “maratoonariks”. Erinevalt teistest nuppudest liigub see nupp vastupidises suunas ja tema ülesanne on vastase nuppude tapmine. Mängija otsustab ise, millega käib, kas maratoonari või standardnuppudega, kuid ta peab kindlasti: Kõik oma nupud enda laagrist välja viima.

Tapma teisi nuppe ainult maratoonariga.

Kõik maratoonari löödud nupud eemaldatakse mängust.

Pärast seda, kui maratoonar on kõik nuud tapnud, peab ta stardipositsioonile naasma ja alustama liikumist uuesti, aga nüüd juba mängu "Oh PARDON" reeglite järgi. Maratoonar, kes esimesena oma laagrisse satub, on võitja.

### 35. Jaht

B Selles mängus osalevad ainult kaks mängijat, kelle nupud asetsevad diagonaalselt. Kummagi mängija laagris on 4 jahimeest ja 4 tiigrit. Mängijad alustavad mängu "OH PARDON" reeglite järgi. Kui üks mängija (jahimees) mängu käigus lööb teise mängija nupu (tiigri), naaseb tiiger algpositsioonile, jahimees aga saab lisakäigu. Mängu eesmärk on, et jahimees peab tapma 10 tiigrit.

### 36. Kiirus

Selle mängu reeglid on sarnased mängule "OH PARDON". Erinevus on selles, et mängija, kelle täringule sattus number üks, võib samuti selle numbri abil oma nuppe laagrist välja viia. See eelis on ka teisel mängijal, ka tema tema saab numbrit 1 välja veeretades õiguse lisakäigule, tänu millele võib mänguväljale veel ühe nupu viia või jätkata edasi liikumist juba mängus oleva nupuga. Kõik ülejäänud mängu "OH PARDON" reeglid jäävad jõesse!

## MÄNG MÄNGULAUAL "TREPP"

### 37. Trepp

Seda mängu mängivad 2-4 vähemalt 4-aastast mängijat.

Komplekti kuulub:

mänguväli

täring

4 erinevat värvi nuppu (karukest)

Kõik mängus osalejad (karukest) heidavad täringut ja mängija, kes heidab kõige suurema numbri, alustab esimesena. Juhul, kui üks mängijatest satub punasele väljale, on tal võimalik redelil kõrgemale tõusta.

Väljalt 3 edasi väljale 41

7 28

22 73

29 51

37 57

55 83

67 88

77 96

Kui mängija satub mustale väljale, peab ta redelist alla laskuma.

Väljalt 21 tagasi väljale 1

33 12

65 26

77 19

90 71

93 85

94 61

Võitjaks loetakse mängija, kes jõuab esimesena viimasele väljale.

# MÄNG MÄNGULAUAL “TAKISTUSSÕIT”

## 38. Takistusõit

Seda mängu võivad mängida 2 kuni 4 mängijat. Meie arvates on kõige huvitavam mängida neljakesi. Iga mängija valib endale mängunupu, mis talle meeldib – see on tema hobuse värv – ja viskab täringut. Mängija, kes viskas suurima arvu silmi, alustab esimesena. Enne mängu algust asetab iga mängija oma hobuse väljale “START”. See, kes alustab, viskab täringut ja liigutab oma hobust sellise arvu käikude võrra, kui palju silmi ta viskas. Seejärel teeb käigu järgmine mängija jne.

Oma käikude ajal võib iga mängija sattuda järgnevatele, väga tähtsatele mänguväljadele – 10, 20, 30, 40, 50, 60.

10 – kui keegi mängijatest satub sellele mänguväljale, siis ta saab edasi liikuda ainult juhul, kui viskab täringul kuus silma.

20 – sellele mänguväljale sattunu peab ühe korra vahele jääma.

30 – mängija sattus hobusega vette ning peab mängust lahkuma.

40 – takistuse läbimisel kukub ratsanik hobuselt ning peab alustama mängu uuesti “start” mänguväljalt.

50 – sellele mänguväljale sattunu peab ootama kuni kõik teised mängijad on temast möödunud ning alles siis saab mängu jätkata.

60 – mängija, kes satub esimesena sellele mänguväljale, on võitja.

# ÜHETÄRINGUMÄNGUD

*Iga mängija saab 1 täringu*

## 39. 5 katset

■ Igal mängijal on 1 täring ja 5 katset. Kes viskab välja suurima punktiarvu, on võitja.

## 40. Ühed

■ Igal mängijal on 10 katset. Arvesse lähevad ainult ühed. Kes saab kõige rohkem ühtesid, on võitja.

## 41. Kuued

■ Igal mängijal on 10 katset. Arvesse lähevad ainult kuued. Kes saab kõige rohkem kuusi, on võitja!

## 42. Kolmed võidavad

■ Kõik mängijad peavad koguma täpselt 30 punkti. Arvesse lähevad ainult kolmed. Kui mängija kogub rohkem punkte kui vaja, arvab ta summast maha viimase visatud punktiarvu ja mäng läheb üle teisele mängijale. Kes kogub esimesena 30 punkti, on võitja.

## 43. Neljad võidavad

■ Kõik mängijad peavad koguma täpselt 40 punkti. Arvesse lähevad ainult neljad. Kui mängija kogub rohkem punkte kui vaja, arvab ta summast maha viimase visatud punktiarvu ja mäng läheb üle teisele mängijale. Kes kogub esimesena 40 punkti, on võitja!

## 44. Jõua viiekümneni

■ Kõik mängijad peavad koguma täpselt 50 punkti. Arvesse lähevad ainult viied. Kui mängija kogub rohkem punkte kui vaja, arvab ta summast maha viimase visatud punktiarvu ja mäng läheb üle teisele mängijale. Kes kogub esimesena 50 punkti, on võitja!

## 45. Kuuskümmend

■ Kõik mängijad peavad koguma kuuskümmend punkti. Arvesse lähevad ainult kuued. Kui mängija kogub rohkem punkte kui vaja, arvab ta summast maha viimase visatud punktiarvu ja mäng läheb üle teisele mängijale. Kes kogub esimesena 60 punkti, on võitja!

## 46. Aima soovi

■ Igal mängijal on viis katset tellida number, teine mängija aga peab välja viskama tellitud numbri. Kellel see sagedamini õnnestub, on võitja!

## 47. Toto

■ Iga mängija kirjutab paberile numbri ühest kümneni. Pärast igat katset kirjutavad mängijad katse numbri taha visatud punktid. Mängu lõpus võrreldakse saadud summasid. Kellel on suurem summa, on võitja.

## 48. Seitse katset

■ Iga mängija kirjutab paberile numbrit ühest seitsmeni.

Seejärel viskavad mängijad 7 korda täringuid. 1. ja 2. katse tulemus topeldatakse, kolmas tõmmatakse maha, neljandale liidetakse kolmanda summa, viies katse topeldatakse, seitsmendale aga lisatakse 1., 3. ja 5. katse summa. Kellel on rohkem punkte, on võitja.

#### 49. Matemaatika

■ Iga mängija kirjutab paberile numbrit ühest seitsmeni. Seejärel viskavad mängijad 7 korda täringuid. 1. ja 2. katse tulemus liidetakse, kolmas topeldatakse, neljandale liidetakse esimese ja kolmanda katse summa, viies katse topeldatakse, aga kuuendale katsele lisatakse teise ja neljanda katse tulemused. Kellel on rohkem punkte, on võitnud.

#### 50. Pluss ja Miinus

■ Iga mängija kirjutab paberile numbrit ühest kümneni. Seejärel viskavad mängijad 10 korda täringuid. Kõigepealt liidetakse kokku 1., 3., 5., 7. ja 9. katse tulemused, seejärel 2., 4., 6., 8. ja 10. katse tulemused. Iga mängija lahutab suuremast tulemusest väiksema. Kellel see number tuleb kõige suurem, on võitja.

#### 51. Sultan

■ Mängija, kes veeretab esimesena numbrit 6, nimetatakse sultaniks. Selleks, et mängijaks sultaniks nr 2, peab ta heitma need kolm numbrit, mille heitis sultan nr 1. Kui mängija seda ei suuda, peab sultan nr 1 heitma need numbrid, mille teine mängija temalt tellib. Mäng lõpeb, kui üks mängija saab sultaniks nr 5.

#### 52. Õnnetu üks

■ Kõik mängijad heidavad täringuid. Mängija, kes veeretab välja ühe, on kaotaja.

#### 53. Õnnetu kaks

■ Kõik mängijad heidavad täringuid. Mängija, kes veeretab välja kahe, on kaotaja.

#### 54. Õnnetu kolm

■ Kõik mängijad heidavad täringuid. Mängija, kes veeretab välja kolme, on kaotaja.

#### 55. Kes on esimene

■ Kõik mängijad heidavad üksteise järel täringuid. Kes rivaalidest kogub esimesena 21 või enam silma, on võitja. Mängu lõppedes läheb mängujärjekord edasi teisele mängijale ja mäng kordub!

#### 56. Macau

■ Mängija peab koguma 12 punkti. Kõik mängijad tohivad täringut visata nii mitu korda kui vaja. Kui ta ületab numbrit 12, on see mängija kaotanud.

#### 57. Tagurpidi kümme

■ See lõbus mäng on huvitav selle poolest, et iga mängija loeb mitte enda, vaid teise mängija katsete tulemusi. Võitja on see, kes kogub pärast 10 katset suurema arvu punkte.

#### 58. Kes saab vähem

■ Igal mängijal on 5 katset. Kelle tulemus on väikem, ongi võitja.

#### 59. Paarisarv võidab

■ Igal mängijal on 10 katset. Arvesse lähevad ainult paarisarvulised katsed. Kes kogub rohkem punkte, ongi võitja.

#### 60. Paaritu arv võidab

■ Igal mängijal on 10 katset. Arvesse lähevad ainult paaritu arvulised katsed. Kes kogub rohkem punkte, ongi võitja.

#### 61. Seitseteist võidab

■ Iga mängija püüab mis tahes hulga katsetega saada täpselt 17 punkti. Kes saab rohkem, peab viimase viske punktid saadud arvust maha lahutama ja andma mängujärje üle järgmisele mängijale, ja seejärel jälle koguma täpselt 17.

#### 62. Puhastus

■ Kõik mängijad kirjutavad paberile tulpa numbrit ühest kuueni. Pärast seda viskavad mängijad oma täringuid. Seejärel tõmbab iga mängija tulbast maha selle numbrit, mille ta välja veeretab. Tulemuse kordumisel läheb mängujärg järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes esimesena kõik numbrid tulbas maha tõmbab.

#### 63. Korja sada punkti

■ Kõik mängijad peavad püüdma koguda esimesena sada punkti. Ühed ja kuued ei lähe arvesse, sellisel juhul läheb mängujärg üle teisele mängijale. Kes saab rohkem, lahutab viimasena visatud numbrit tulemusest maha, annab mängujärje teisele mängijale ja proovib seejärel jälle täpselt 100 saada.

#### 64. Õnnetu kolm

■ Mängu eesmärk on esimesena koguda kuni 100 punkti. Kui mängija veeretab välja kolme, peab ta mängujärje üle andma järgmisele mängijale, ise aga alustama järgmist raundi nullist.

#### 65. Kaksteist

■ Mängijad peavad kolme katsega koguma täpselt 12 punkti. Kes seda esimesena suudab, ongi võitja. Kui see kellelgi ei õnnestu, hakkab mäng otsast peale.

#### 66. Kakskümmend viis

■ Mängijad peavad viie katsega koguma täpselt 25 punkti. Kes seda esimesena suudab, ongi võitja. Kui see kellelgi ei õnnestu, hakkab mäng otsast peale.

#### 67. Nelikümmend viis

■ Mängijad peavad kümne katsega koguma täpselt 45 punkti. Kes seda esimesena suudab, ongi võitja. Kui see kellelgi ei õnnestu, hakkab mäng otsast peale.

## 68. Maraton

■ Kõigil mängijatel on 10 katset. Mängija heidab täringuid 10 korda. Kes saab suurema arvu ühtesid ja viisi, ongi võitja!

## 69. Kiik

■ Kõigil mängijatel on kümme katset. Kui mängija viskab välja numbrid: 1, 2, 3, 9, 10, tuleb need juurde liita, kui aga numbrid 4, 5, 6, 7, 8 – maha arvata. Kellel on rohkem punkte, ongi võitja!

# KAHETÄRINGUMÄNGUD

*Iga mängija saab kaks täringut*

## 70. Ära korda ennast

■ ■ Iga mängija heidab oma täringuid 10 raundi. See summa, mille üks mängija oma täringutega veeretab, ei tohi teisel mängijal korduda. Kui see juhtub mõnel mängijal 5 korda, on ta kaotanud.

## 71. Väiksem võidab

■ ■ Vastastel on viis katset. Kõik mängijad viskavad järgemööda 5 korda oma täringuid. Kõige vähem punkte kogunud mängija ongi võitja!

## 72. Kallis seitse

■ ■ Kõik mängijad kirjutavad paberilehele järgmised numbrid – 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. Numbrit 7 selles nimekirjas pole. Kõik mängijad veeretavad oma täringuid ja sõltuvalt saadud summast kriipsutab nimekirjast numbrit maha. Kui täringutele satub summa “7”, läheb mängujärg järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes esimesena kõik numbrid nimekirjast maha kriipsutab.

## 73. Kuldsada

■ ■ Kõik mängijad heidavad oma täringuid. Kes mängu käigus veeretab välja kaks ühesugust numbrit (dublee), võib veel üks kord visata. Mängu eesmärk on koguda 100 punkti. Kes saab rohkem, peab viimase viske summa maha lahutama, mängujärje järgmisele mängijale andma ja seejärel jälle koguma täpselt 100.

## 74. Edukas vise

■ ■ Kõik mängijad heidavad oma täringuid. Mängija, kes mängu käigus veeretab välja kaks ühesugust numbrit (dublee), kahekordistab oma punktid, mängujärg aga läheb üle järgmisele mängijale. Mängu eesmärk on koguda 100 punkti. Kes saab rohkem, peab viimase viske summa maha lahutama, mängujärje järgmisele mängijale andma ja seejärel jälle koguma täpselt 100.

## 75. Kogu 60

■ ■ Mängijad peavad koguma kuuskümmend punkti. Tulemus läheb arvesse, kui mängija viskas summaks 6. Kes kogub esimesena 60 punkti, on võitja!

## 76. Kes on tähtsam

■ ■ Kõik mängivad 10 järjestikusel katsel oma täringuid. Kes kogus suurema punktisumma, on võitja!

## 77. 100 võidab

■ ■ Mängijad veeretavad täringuid, kuid arvesse võetakse ainult summa 10. Kui välja veereb teistsugune summa, läheb mängujärg järgmisele mängijale. Kes kogub esimesena 100 punkti, ongi võitja!

## 78. Edu

■ ■ Kõigil mängijatel on 10 katset oma täringuid veeretada. Kui ühel mängijal tuli punktisummaks 6 või 12, on ta edukas. Kellel on rohkem edukaid katseid, ongi võitja.

## 79. Väiksem võidab

■ ■ Kõigil mängijatel on 10 katset. Arvestus käib nii, et mängija võidab juhul, kui lõpparvestuses selgub, et tal on kõige rohkem paare 1 – 1, mille eest ta saab 20 punkti. Teised paarid arvesse ei lähe. Ülejäänud täringutel on tavaline väärtus.

## 80. Kes on kiirem

■ ■ Kes mängijatest kogub väiksema katsete arvuga 13 punkti, on võitja.

## 81. Kes on julgem

■ ■ Alguses veeretavad mängijad ühte täringut, et teha kindlaks raundide arv. Kellel veeres välja suurem number, selle järgi raundide arv määrataksegi. Seejärel korrutavad kõik mängijad saadud punktisumma punktisarvuga, mis veeres välja eelraundis. Kelle summa on suurem, ongi võitja.

## 82. Lõbus seitse

■ ■ Mängu eesmärk on kümne raundi jooksul välja veeretada võimalikult palju dubleesid ja summat 7. Arvesse läheb kogusumma. Kelle summa on suurem, on võitja.

## 83. Sada üks

■ ■ Mängijad peavad jõudma 101 või suurema punktisummani. Kui täringute veeretamise summa oli väiksem kui 11, ei lähe tulemus arvesse ja mängujärg läheb üle järgmisele mängijale. Kui mängija summa oli vähemalt 11, võib ta veel ühe korra veeretada.

## 84. Edasi-tagasi

■ ■ Mäng koosneb kahest osast. Kõigepealt veeretab mängija 10 raundi jooksul oma kahte täringut ja paneb kirja tulemused, millest hiljem valib välja 5 kõige paremat. Seejärel teeb ta sedasama, valides välja 5 halvimat, ja summeerib need. Seejärel kordab kõike seda teine mängija ja kelle summa osutus suuremaks, on võitja.

## 85. Jõua sajani

■ ■ Mängu eesmärgiks on saada 100 või rohkem punkte. Mängijad veeretavad kordamööda täringuid, aga kui keegi mängijaist veeretab välja dublee, peab ta mängu uuesti nullist alustama.

## 86. Tsaar

■ ■ Kes mängijaist veeretab lühema aja jooksul 5 dubleed ( $5*5$ ), tunnistatakse võitjaks.

## 87. Kuued ja viied

■ ■ Kõik mängijad veeretavad 10 raundi jooksul oma täringuid. Kes mängijaist saab selle aja jooksul suurema arvu kombinatsioone ( $5*6$ ), tunnistatakse võitjaks.

## 88. Fataalne ebaõnn

■ ■ Üks mängija nimetab ühe arvu ühest viiekümneni (ja vastupidi). Teine mängija peab oma täringuid visates tingimata saama selle arvu. Kes seda ei suuda, on kaotanud.

## 89. Meenuta matemaatikat

■ ■ Kõik mängijad veeretavad 5 raundi jooksul oma täringuid. Saadud tulemus tuleb jagada viiega. Kelle summa on suurem, ongi võitja.

## 90. Las veab

■ ■ Mäng koosneb 10 raundist. Mängija, kes 10 raundi jooksul kogus suurema arvu dubleesid, on võitnud.

## 91. Topeltvedamine

■ ■ Mäng on analoogne eelmise mänguga, ainult et siin arvutatakse saadud dubleed punktideks –  $1*1=1$ ,  $3*3=3$ ,  $6*6=6$  jne. Mängija, kes 10 raundi jooksul kogus suurema arvu punkte, on võitnud.

# KOLMETÄRINGUMÄNGUD

*Iga mängija saab kolm taringut*

## 92. Suur majanumber

■■■ Mängu eesmärk on saada suurim kolme taringu kombinatsioon (6, 6, 6). Kes mängijaist seda esimesena teeb, ongi võitja!

## 93. Väike majanumber

■■■ Mängu eesmärk on saada väikseim kolme taringu kombinatsioon (1, 1, 1). Kes mängijaist seda esimesena teeb, ongi võitja!

## 94. Aita ennast ise

■■■ Mängijad peavad kahe taringuga saama kaks kuut, seejärel ootama, kuni see õnnestub ka teisel mängijal. Seejärel veeretavad mõlemad mängijad kolmandat taringut ja see, kes veeretab välja suurema numbri, on võitja.

## 95. Viis katset

■■■ Mängijad veeretavad 5 korda oma taringuid. Kes veeretab välja suurema summa, on võitja.

## 96. Viis võidab

■■■ Mängijad veeretavad 5 korda oma taringuid. Kes veeretab välja väiksema summa, on võitja.

## 97. Laisk kuus

■■■ Mängijad veeretavad 10 korda oma taringuid. Saadud kuued arvesse ei lähe. Suurema punktisumma veeretanud mängija on võitnud!

## 98. Sinised silmad

■■■ Mängijad veeretavad 10 korda oma taringuid. Saadud paarisnumbrid ei lähe arvesse. Suurema punktisumma veeretanud mängija on võitja!

## 99. Hallid silmad

■■■ Mängijad veeretavad 10 korda oma taringuid. Saadud paaritud numbrid ei lähe arvesse. Suurema punktisumma veeretanud mängija on võitja!

## 100. Dubleed

■■■ Mängijad veeretavad 5 korda oma taringuid. Arvesse lähevad ainult dubleed (kahekordselt ja kolmekordselt saadud samad numbrid). Suurema punktisumma saanud mängija on võitja!

## 101. Viistest

■■■ Mängijad veeretavad oma taringuid ja püüavad matemaatiliste tehete abil saada kokku 15.

Näites: välja veeresid 3, 3 ja 6, järelikult  $(6*3)-3=15$   
2, 5 ja 6, järelikult  $(5*6)/2=15$

Teil on selleks 30 sekundit. Mängija, kes ülesandega toime ei tule, on kaotanud. Partiide arv kujuneb kokkuleppel.

## 102. Üks madrus

■■■ Kuigi igal mängijal on kolm taringut, saab alustada ainult ühega, ja seda tingimusel, et taringule veereb 1. Kui seda ei juhtu, läheb mängujärg järgmisele mängijale. Mäng lõpeb, kui keegi mängijaist saab kõigile taringutele ühed.

## 103. Chicago

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kusjuures punktiarvestus käib järgmiselt: kui mängija veeretab ühe, saab ta 100 punkti, kui 6, siis 60 punkti. Kõiki ülejäänud taringuid arvestatakse nende nominaali alusel. Kellel on pärast seitset raundi kõige rohkem punkte, on võitnud.

## 104. Kirsipunane aken

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kusjuures arvesse lähevad ainult kuued. Väljaveerenud dublee eest teenib mängija 18 punkti, topeltdublee eest – 36. Kes mängijaist on 10 raundi jooksul kogunud rohkem punkte, on võitnud!

## 105. Raamitud aken

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kusjuures arvesse lähevad ainult kahed. Väljaveerenud dublee eest teenivad mängijad 6 punkti, topeltdublee eest – 12. Kes mängijaist on 10 raundi jooksul kogunud rohkem punkte, on võitnud!

## 106. Taluaken

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kusjuures arvesse lähevad ainult neljad. Väljaveerenud dublee eest teenivad mängijad 12 punkti, topeltdublee eest – 24. Kes mängijaist on 10 raundi jooksul kogunud rohkem punkte, on võitnud!

## 107. Kombineeritud aken

■■■ Selles mängus on kolm raundi, punkte arvestatakse mängudes 12, 13 ja 14 toodud põhimõttel. Kes mängijaist kogub kolme raundi jooksul rohkem punkte, on võitnud!

## 108. Kolmekordne aken

■■■ Mängu põhimõte on analoogne eelmise mänguga, kuid selles ei mängita mitte 3, vaid 9 raundi.

## 109. Diagonaalid

■■■ Mängus on 10 raundi ja mängu võitjaks loetakse mängija, kes sai mängu jooksul kõige rohkem kombinatsiooni – 1, 2, 3.

## 110. Pikk türklane

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kuid arvesse võetakse ainult 2 suuremat tulemust. Pärast 10 raundi arvestatakse punktid kokku. Kes mängijaist pärast 10 raundi on kogunud suurema arvu punkte, on võitja. Erandiks on, et kui välja veerevad kolm ühesugust numbrit, arvestatakse mitte ainult kahte, vaid kõiki kolme, nagu reeglid ette näevad!

## 111. Lühike türklane

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme taringut, kuid arvesse



võetakse ainult 2 väiksemat tulemust. Pärast 10 raundi arvestatakse punktid kokku. Kes mängijaist pärast 10 raundi on kogunud suurema arvu punkte, on võitja. Erandiks on, et kui välja veerevad kolm ühesugust numbrit, arvestatakse mitte ainult kahte, vaid kõiki kolme, nagu reeglid ette näevad!

### 112. Üks pluss üks on kaks

■■■ Kõik mängijad veeretavad 10 korda oma kolme täringut. Punktiarvestus käib nii, et punktid lähevad arvesse ainult juhul, kui ühe täringu punktiarv on võrdne kahe teise täringu punktide summaga.

Näiteks: 1, 2, 3 – OK (1+2=3)

3, 4, 5 (3+4=7, mitte 5) – ei lähe arvesse

Kes mängijaist on pärast kümnet raundi kogunud suurema arvu punkte, on võitja!

### 113. Viied

■■■ Mängu mängitakse viis raundi, aga arvesse lähevad ainult viied. Kes mängijaist on pärast viit raundi kogunud suurema punktisumma, on võitja!

### 114. Jada

■■■ Mängu mängitakse kümme raundi, kuid arvesse lähevad ainult kombinatsioonid: 1, 2, 3 – 3, 4, 5 – 4, 5, 6.

Kes mängijaist on pärast kümnet raundi kogunud suurema punktisumma, on võitja!

### 115. Kolmed

■■■ Mängu mängitakse kümme raundi, kuid arvesse lähevad ainult dubleed, topeltdubleed või mis tahes jadakombinatsioonid.

Kes mängijaist on pärast kümnet raundi kogunud suurema punktisumma, on võitja!

### 116. Parv

■■■ Kõik mängijad saavad paberilehe, millele kirjutavad numbrid – 8, 7, 6, 5, 4, 3. Mängitakse üks raund. Kes mängijaist kriipsutab esimesena maha kõik numbrid, on võitja!

### 117. 21

■■■ Iga mängija veeretab oma käigul kolme täringut. Kui mängu käigus veereb lauale dublee (kaks ühesugust numbrit), on mängijal õigus summat topeldada. Kui lauale veereb jada, on ka sellel mängijal õigus nende summat topeldada. Kui lauale veereb topeltdublee (kolm ühesugust numbrit), siis nende summa kolmekordistatakse. Kes mängijaist kogub kiiremini kakskümmend üks punkti, on võitja!

### 118. Tagasihoidlik naaber

■■■ Mängu mängitakse kümme raundi, kuid see mäng erineb teistest selle poolest, et kui täringute heitmise käigus veereb mängijal lauale 3 või 6, peab ta kogusummast nende täringute numbrit maha arvama.

### 119. Tähekesed

■■■ Kõigil mängijatel on viis viskekatset. Punkte arvestatakse ainult juhul, kui lauale veerevad kahed.

### 120. 51

■■■ Kõik mängijad veeretavad kolme täringut 5 korda. Mängija, kes kogus täpselt 51, on võitnud ja jätkab oma mängu nullist. Mängijal, kes kogus vähem kui 51 punkti, on võimalus jätkata mängu samast summast, millega lõpetas. Mäng lõpeb alles pärast seda, kui mängija kogub täpselt 51 punkti.

### 121. Dupleemäng

■■■ Mängu mängitakse viis raundi ja selles mängus võidab see mängija, kellel mängu käigus veeres lauale rohkem dubleesid.

### 122. Jadamäng

■■■ Mängu mängitakse viis raundi ja selles mängus võidab mängija, kellel mängu käigus veeres lauale rohkem jadasid, kusjuures ei ole tähtis, kas need olid 1, 2, 3 või 4, 5, 6. Peaasi et neid oleks rohkem kui teisel mängijal.

### 123. Suured dubleed

■■■ Mängu mängitakse viis raundi ja selles mängus võidab mängija, kellel mängu käigus veeres lauale rohkem suuri kui väikseid dubleesid.

### 124. 3001

■■■ See lõbus mäng on huvitav selle poolest, et mängija kirjutab paberilehele mitte selle numbrikombinatsiooni, mis lauale veeres, vaid vastupidi.

Näiteks: Lauale veeres – 1, 2, 3, mängija kirjutab 3, 2, 1 jne. Võidab mängija, kes kogus täpselt 3001 punkti.

### 125. Tagurpidi võit

■■■ Mängijad mängivad suvalise hulga raunde. Mängu eesmärk on mitte koguda 99 punkti. Kes kogub 99 või rohkem punkte, on kaotanud!

### 126. Meeldiv kümme

■■■ Mängu mängitakse kümme raundi. Kui mängu käigus veereb mängijal lauale täpselt 10 punkti, saab ta preemiaks 10 punkti, kui aga vähem või rohkem kui 10, vähendatakse tema punkte 10 võrra. Kes mängijaist kogus 10 raundi tulemusena rohkem punkte, on võitja.

### 127. Ivanov ja tema sugulased

■■■ Mängijad veeretavad täringuid järgemööda. Mängu mängitakse 6 raundi. Esimeses raundis veeretab mängija kaks korda kolme täringut, teises – kaks korda kahte täringut, kolmandas kaks korda ühte täringut. Kui mängija pärast esimest katset veeretab välja ühe, võib ta automaatselt veeretada kahte täringut, et saada 2, kui see õnnestub, proovib ta välja veeretada ühest suurema numbrit. Niisiis näitab number 1 perekonnapead, number 2 – see on tema naine, järgmised suurused – tema lapsed.

### 128. Kakskümmend sõrme

■■■ Kõigil mängijatel on täringute veeretamiseks 10 katset. Kes esimesena minimaalse katsete arvuga kogub 20 punkti, ongi võitja. Peaasi, et punkte oleks täpselt 20, aga mitte rohkem ega vähem.

## NELJATÄRINGUMÄNGUD

Igal mängijal on neli täringut

### 129. Maskid

■■■■ Kõik mängijad veeretavad nelja täringut. Mängu eesmärk on koguda 10 000 või rohkem punkti. Kui täringule veeres üks, saab mängija 100 punkti, viie saab mängija 50 punkti. Ükski ülejäänud number punkte ei anna. Ainus, millele mängijad selles partiis loota saavad, on see, kui lauale veerevad kolm ühesugust numbrit. Seejuures annavad kolm kolme mängijale 200 punkti, kolm nelja – 400, kolm viit – 500 ja kolm kuut – 600 punkti. Kui ühe viskega saadi kolm ühte, saadakse kohe 1000 punkti ja lauale veerenud jada 1, 2, 3, 4 lausa 2000. Kui lauale veerevad 4 ühesugust numbrit, võib mängija arvestada 4000 punktiga. See mängija, kes kogub kõige kiiremini kõik 10 000 punkti või rohkem, on võitja.

### 130. Berliini mask

■■■■ See mäng erineb eelmisest selle poolest, et mängija peab koguma täpselt 10 000 punkti. Kui ta mingil põhjusel kogus rohkem, peab ta liigselt saadud summa maha arvestama ja pärast teise mängija käiku püüdma koguda täpselt 10 000 punkti.

### 131. Alasti naabrid

■■■■ Selle mängu võlu seisneb selles, et mida rohkem mängijaid selles osaleb, seda parem. Mängu alustavad kaks osalejat. Mängijad veeretavad 4 täringut ja liidavad punktid kokku. Vähem punkte saanud mängija jääb kõigest ilma ("alasti"), see mängija aga, kes sai suurema summa, saab endale mitte ainult enda, vaid ka naabri punktid ja jätkab nende punktidega mängu edasi juba teiste rivaalidega. Mängija, kes jääb viimaseks, on võitnud!

### 132. Tulusad kuued

■■■■ Igal mängijal on 4 katset. Kellel neist veeres lauale rohkem kuusi, ongi võitja.

### 133. Taba õnne

■■■■ Sellest mängust võtab osa mitu inimest ja igal mängijal on 4 katset. Kõik nad veeretavad täringuid ja pärast loetakse välja veerenud punktid kokku. Seejärel vahetavad nad tulemused omavahel ja nii kordub neli korda. Vähem punkte kogunud mängija on võitja!

## VIIETÄRINGUMÄNGUD

Iga mängija saab viis täringut

### 134. Koosta kombinatsioon

■■■■■ Selle mängu võitjaks tunnistatakse mängija kes 10 mänguraundi jooksul suudab välja panna kõige suurema arvu kombinatsioone. Seejuures ei ole oluline, kuidas see toimub: kaks ühesugust numbrit (üks paar) või kaks paari või kolm ühesugust või kombinatsioon 3 + 2, või 4 või 5 ühesugust. Põhiline on, et 10 mänguraundi jooksul kõige rohkem kombinatsioone kogunud mängija tunnistatakse selle mängu võitjaks!

### 135. Alista vastane

■■■■■ Igal mängijal on viis viskekatset. Esimesel katsel peab mängija tingimata saama kombinatsiooni 1-2-3. Kui see õnnestus, asub ta teise mänguosa juurde. Siin peab ta samuti 5 uue katsega välja veeretama kombinatsiooni 4-5-6. Kes mängijaist seda esimesena teeb, on võitnud.

### 136. Unusta kahed

■■■■■ Mängu mängitakse viis raundi. Kui mängija veeretab lauale 3 või 4, siis need punktiarvestuses arvesse ei lähe. Mängija, kes kogub kõige rohkem ühtesid, on võitja.

### 137. Gigantide heitlus

■■■■■ Selles mängud iga mängija viskab alguses ühte täringut viis korda, seejärel kahte täringut viis korda jne. Mängija, kes kogub kõige rohkem punkte, on võitja.

### 138. Kelle kivid on kaalukamad

■■■■■ Selle mängu erinevus eelmisest seisneb selles, et viskamiseks kasutavad mängijad kõiki oma täringuid ja kõigil mängijail on selleks 5 katset. Kes kogub suurema arvu punkte, on võitnud!

### 139. Kaptan

■■■■■ Kõik mängijad peavad mängus kasutama 5 täringut, kuid esimese heite peab ta tegema kolme täringuga korraka ja saama seose 5-6. Kui see õnnetus, teeb ta veel ühe käigu, kui mitte, läheb mängujärg teisele mängijale. Pärast seda, kui see seos on saadud, peab mängija jätkama mängu ülejäänud kahe täringuga ja seda seost uuesti kordama. Kes teeb seda esimesena, on võitnud!

### 140. Pagunid

■■■■■ Igal mängijal on 5 katset. Kes mängijaist suudab koguda suurema arvu dubleesid, on võitja.

### 141. Paaris + paaritu

■■■■■ Igal mängijal on 5 katset. Pärast igat katset liidetakse kokku paarisnumbrid, ja seejärel – paaritud. Suurema punktisumma kogunud mängija on võitja!

## 142. Reis Euroopasse

■■■■■ Iga mängija viskab järjest viite täringut ning ta peab saama täringutel järgnevad punktid:

1 – 2 – 3 – 4 – 5. Kellel see esimesena õnnestub, on võitja.

## 143. Reis Euroopast tagasi

■■■■■ Iga mängija viskab järjest viite täringut ning ta peab saama täringutel järgnevad punktid:

5 – 4 – 3 – 2 – 1. Kellel see esimesena õnnestub, on võitja.

## 144. Meeleheitlikud kaheksad

■■■■■ Mängijad veeretavad täringuid järgemööda 10 korda. Iga kord peab mängija välja selekteerima täringud, mille summa oli 8.

Mängija, kes kogub suurema arvu punkte, on võitja.

## 145. Õnneproov

■■■■■ Mängijad kirjutavad paberile numbrid ühest kuueni. Igal mängijal on viis katset. Mängijad lepivad omavahel kokku, milliseid numbreid nad pärast igat viset täringutele ootavad. Võitja on mängija, kes arvas ära suurema hulga täringuid!

## 146. ESKALERO – STARPOKER

■■■■■ Mängijad veeretavad täringuid kolm korda, lisaks veeretavad mängijad kõiki 5 pokkeritäringut. Osaleja eesmärk on minimaalse veeretatud täringute hulgaga (ühelt kolmen) saavutada maksimaalne kombinatsioonide arv. Järgmine mängija peab saavutama eelmise mängijaga sama arvu kombinatsiooni või seda ületama. Kui tal see õnnestus või kaks või kolm mängijat saavutasid sama tulemuse, viiakse läbi spetsiaalne lisaraund ja võidab see, kes kogub kõige suurema punktisumma.

Täringute väärtus:

9 – kõige väiksem,

10, soldat, emand, kuningas, äss – kõige väärtuslikumad

Kombinatsioonide väärtus:

1. Paar – välja tuleb kaks ühesuguse väärtusega täringut.

Väärtus – minimaalne kahel üheksal, maksimaalne kahel ässal.

2. Kaks paari – välja tuleb kaks ühesuguse väärtusega ja kaks teistsuguse väärtusega täringut.

3. Kolm ühesugust täringut – mängijal veereb lauale korraga kolm ühesuguse suurusega täringut

4. Väike tänav – 9, 10, soldat, emand, kuningas.

5. Suur tänav – 10, soldat, emand, kuningas, äss.

6. Full – mängijal veereb korraga lauale üks ühesugustest täringutest kolmik koos kahe teise ühesugustest täringutest paariga.

7. Pokker – mängijal tuleb korraga välja 4 ühesuguse väärtusega täringut.

8. Grande – mängijal veereb ühekorraga lauale 5 ühesuguse väärtusega täringut – see on kõige hinnalisem kombinatsioon!

## 147. ESKALERO

■■■■■ Kõik mängijad saavad spetsiaalse märkmeploki – Eskalero-Würfelpokerblock (plokki), kuhu mängija paneb kirja mängu käigus saadud tulemused.

Igas raundis veeretab iga mängija oma täringuid kolm korda. Ta kirjutab tulemused tavalisele paberilehele, seejärel aga valib välja parima katse ja kirjutab selle plokki.

Mängija võib saada järgmisi punkte:

20 punkti: 9, 10, soldati, emanda ja kuningas eest;

9, 10, soldati, kuningas ja ässa eest

30 punkti: kolmiku ja paari eest

40 punkti: 4 ühesuguse väärtusega täringu eest

50 punkti: 5 ühesuguse väärtusega täringu eest.

## 148. YATZEE

■■■■■ Kõik mängijad kirjutavad oma tulemused spetsiaalsesse plokki (Yatzeeblock) – selles mängus kasutatakse ainult numbritega täringuid. Igas raundis veeretavad kõik mängijad oma täringuid kolm korda. Ta kirjutab oma tulemused tavalisele paberilehele, seejärel aga valib välja parima katse ja kirjutab selle plokki.

Rida ühest kuueni:

Selle rea väljade täitmiseks on mängijal vaja, et tema täringutele veereks kolm korda 1, kolm korda 2 jne. Kui seda ei juhtu, tuleb kõigil mängijail oma punktisummat kas suurendada või siis, kahju küll, vähendada. Näited:

Mängija sai 6 ainult kaks korda – tema tulemust vähendatakse 6 punkti võrra.

Mängija sai 4 viis korda – tema tulemust suurendatakse 8 punkti võrra.

Mängija sai 5 kolm korda – see tähendab – selle, mida tarvis oligi!

Pärast seda, kui mängijad täitsid igas reas numbrid ühest kuueni, arvestatakse iga mängija teenitud summa kõiki “+” ja “-” arvesse võttes kokku.

Kui üks mängija mängu jooksul väga kehvasti mängis, on tal võimalus oma tulemusi mitte kirja panna, vaid kogu rida maha kriipsutada. Seda on tal lubatud teha mängu jooksul ainult üks kord ja järgmist raundi alustab ta “3” punktiga!

Kombinatsioonide hind:

1. Paar – kaks ühesuguse väärtusega täringut.

Näiteks: 2-2 – 4 – 6 – 1 – see on 4 punkti.

2. Kaks ühesugust täringupaari.

Näiteks: 2-2 – 6-6 – 5 – see on 16 punkti.

3. Kolmik – 3 ühesuguse väärtusega täringut.

Näiteks: 4-4-4 – 3 – 2 – see on 12 punkti.

4. Nelik – 4 ühesuguse väärtusega täringut.

Näiteks: 5-5-5-5 – 3 – see on 20 punkti.

5. Suur rida

Näiteks: 2-3-4-5-6 – see on 20 punkti.

6. Maja – paar ja kolmik.

Näiteks: 5-5 – 6-6-6 see on 28 punkti.

7. Yatzee – 5 viis ühesugust täringut.

Näiteks: 5-5-5-5-5 või 2-2-2-2-2 sõltumata välja veeretatud numbritest saab mängija selle kombinatsiooni eest 50 punkti.

Kõik osalejad täidavad tulbas oma välja ja võitjaks tunnistatakse mängija, kes mängu lõppedes ja kokkuvõtte tulemusena kogus maksimaalse punktisumma.

## 149. Täringupokker

■■■■■ Igas raundis veeretavad mängijad oma täringuid kolm korda, kirjutavad oma tulemused paberilehele, seejärel aga valivad välja parima katse ja kirjutavad selle plokki (YATZEE).

Kui mängija veeretab:

1, 2, 3, 4, 5 – saab ta 20 punkti;

2, 3, 4, 5, 6 – saab ta 25 punkti;

Kolmik ja paar – 30 punkti + täringude väärtus;

4 ühesugust täringut – 50 punkti + täringute väärtus;

5 ühesugust täringut – 70 punkti + täringute väärtus.

Võidab mängija, kes kogub 10 raundist kõige rohkem punkte.

## KAARDIMÄNGUD

### PASJANSID

#### 150. Korralda endale puhkepäev

Selle pasjansi ladumiseks kasutatakse kahte 52 kaardist koosnevat kaardipakki.

Kõigepealt tuleb 10 kaarti ritta laduda (9 kinniselt ja 1 lahtiselt). Teises raundis 8 kinnist, 2 lahtist, ja nii 10. reani, milles on ainult üks kinnine kaart. Mängija eesmärk on laduda kaardid kasvavas järjekorras masti kaupa sellele vastavale ässale, mis tuleb pasjansi ladumise käigus ridamisi välja laduda. Pärast seda, kui esimene etapp on lõpetatud, minna järgmise juurde – üht kaarti ära võttes tuleb avada selle rea järgmine kaart. Kui järgmine kaart masti poolest, ja mis kõige tähtsam, auastmelt sobib, tuleb see panna kas olemasolevale ässale või lahtisele kaardile, kuid seejuures peavad need kaardid asetsema kahanevalt! Kui rida on laotud, tuleb paika panna kuningas ja jätkata ladumist edasi. Kui seejuures ei õnnestu ühtki suletud kaarti avada, on lubatud kasutada kaarte kaardipakist, aga see on võimalik ainult kahel järjestikusel ringil.

#### 151. Vajalik kaart

Kasutatakse ühte 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Mängu eesmärk on koguda kõik kaardid põhikaardile! Olemasolevad kaardid tuleb laduda 5 ritta, igas 7 kaarti. Viimane, põhikaart, asetada viimase rea suhtes diagonaalselt, ja sellele kõik järelejäänud kaardid kasvamise järjekorras kokku koguda

#### 152. Pane saatus proovile

Kasutatakse ühte 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Enne mängu alustamist tuleb kaardid laduda 12 kaupa 4 hunnikusse, kusjuures on väga oluline, et ülemised kaardid oleksid lahtised! Mängu eesmärk on paigutada kaardid kasvavas järjekorras või auastme järgi, et hiljem oleks võimalik hakata neid "ruutu" laduma.

#### 153. Ilma viieta

Kasutatakse ühte 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Enne mängu alustamist tuleb kahed, kolmed, neljad, viied ja kuued kaardipakist välja võtta. Edasi tuleb ülejäänud kaardid laduda nelja 8 kaardist koosnevasse ritta. Kaardid tuleb laduda näoga ülespoole. Mängu käigus tuleb diagonaalselt asetsevaid kaarte paarikaupa välja võtta, kuid need peavad olema mastilt või suuruselt võrdsed. Kui selgub, et see on praktiliselt võimatu, võite kaardid uuesti välja jagada, kuid seda võib teha mängu jooksul ainult kaks korda. Ülesanne loetakse täidetuks kui saate pasjansi ladumise käigus 12 paari.

#### 154. Säilita kord

Kasutatakse ühte 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Kaardid jagatakse 8 kaupa nelja ritta, ülejäänud 20 asetatakse lauale. Ülemist kaarti võttes teeb mängija kindlaks, kuhu ta peab selle panema. Seejärel võtab ta järgmise kaardi ja käib selle välja samal põhimõttel. Mängu eesmärk on pasjanss

täielikult kas mastide, kasvamise või auastmete järgi välja laduda.

### 155. Unistus täitub

32 kaardist koosnev kaardipakk segatakse korralikult ja jagatakse 8 kaupa 4 pakki. Seejärel avatakse kõik kaardid. Ülesanne on leida võimalikult palju paariskaarte. Võitnud on see mängija, kes sellega esimesena hakkama saab.

### 156. Õnneseen

52 kaardist koosnev kaardipakk segatakse korralikult läbi ja valitakse sellest 13 sama masti kaarti, mis laotakse 2 ritta. Ühes reas on 6 kaarti, teises 7. Mängijate ülesanne on saavutada ässast algav ja kuningaga lõppev järgnevus. Mängija, kes sellega esimesena hakkama saab, on võitnud.

## KAARDITRIKID

### 157. Võlukaart

Võtke kaardipakk ja pange sellesse märkamatuks kuus ühte masti kaarti. Näiteks esimeseks ruutu ja alla kuus sama masti kaarti. Te võite kaardipakki sirvida ettekäändel, et peate välja võtma neli soldatit, mis hakkavad triki tegemist segama. Soldati väljavõtmine võimaldab vabaneda neljast liigest teie masti kaardist.

Pange kaardipakk lauale ja paluge kellelgi see kuueks pakiks jagada. Kuna alles on ainult 48 kaarti, on kaartide arv igas pakis ühesugune. Nüüd on iga paki ülemine ja alumine kaart ruutu, kuid keegi ei tea seda.

Pealtvaataja võtab suvalise paki, tõmbab selle keskelt välja ühe kaardi ja jätab meelde. Ta asetab selle ükskõik millise paki peale ja kogub kõik pakid kokku. Teie jälgida kõiki tema tegevusi tähelepanelikult. Nüüd võib paki laualt tõsta. Tulemuseks on, et valitud kaart asub kahe risti vahel ja kaartide näopooli vaadates tunnete selle kohe ära.

### 158. Kergeusklik pealtvaataja

See lihtne trikk sai Venemaal populaarseks juba XIX sajandil.

Märkige eelnevalt ära üks suvaline kaart, laotage kaardipakk, seljad ülespoole, lauale laiali, aga märgitud kaarti ärge silmist laske. Oletame, et see oli poti kuus. Te palute kellelgi külalistest ulatada endale poti kuus. Ta tõmbab välja esimese kätte juhtunud kaardi ja olgu see või ruutu soldat, teete te ikkagi näo, et olete tema üllatunud tema võimest suletud kaarte ära arvata, ja paluge tal jälle ulatada endale ruutu soldat, tema aga ulatab teile näiteks oletame, et ärtu kümne; siis, tehes näo, et olete sellisest konkurentsist sügavalt puudutatud, ütlete: "Noh, eks ma pean siis ise ärtu kümne üles leidma", ja pisut mõelnud, justkui püüdes aimata, kus täpselt see kümme on, eraldate märkamatuks märgistatud poti kuue. Hämmastunud publik näeb, et teil on tööpoolest käes ruutu soldat, ärtu kümme ja poti kuus. Et kergeusklikke pealtvaatajaid osavamalt tüsata, võite selle palvega nende poole mitu korda pöörduda ja nimetada paljusid kaarte, aga oma, märgitud kaart on teil koguaeg olemas.

### 159. Arva 21 kaardist ära üks väljavalitu

Eraldage kaardipakist 21 kaarti, laduge need lauale kolme ritta ja paluda endale öelda ainult seda, millises reas valitud kaart asub. Seejärel riisuge read kokku nii, et rida, milles on valitud kaart, oleks keskmine ja laduge kaardid uuesti lauale, aga mitte horisontaalselt, vaid perpendikulaarselt, ja küsige uuesti: "Millises reas on valitud kaart?" Riisuge need jälle samamoodi kokku ja laduge uuesti horisontaalselt lauale ja küsige: "Kus asub valitud kaart?" Koguge kaardid jälle kokku nii, et valitud kaardiga rida jääks keskele. Seejärel lugege kaardid lauale ja valitud kaart on alati paki ükskõik kummast otsast lugedes üheteistkümnes.

### 160. Rändav kaart

Seda trikki on küll lihtne teha, kuid sellele vaatamata on see üpris efektne.

Te palute pealtvaatajal kaardipakki segada, seda altpoolt alates sirvida ja jätta meelde suvaline kaart ja selle

järjekorranumber paki põhjast lugedes.

Oletame, et valitud kaart on ärtu kaheksa ja see on altpoolt seitsmes. Te peidate kaardipaki seljataha ja teatate, et kuigi ei tea ei kaardi nimetust ega selle järjekorranumbrit, proovite paigutada selle pakis ümber suvalisse soovitud kohta. Aga ainult ühel tingimusel: soovitud number peab olema esimesest valitud numbrist suurem.

Oletame, et nimetati number 19. Te võtate kaardid seljatagant ja tõstate põgusalt. Seejärel ütlete, et panite valitud kaardi ülevalt üheksateistkümnendaks miinus eelnevalt valitud koht, mida te ei tea! Te ulatate kaardipaki vaatajale, paludes tal lugema hakata pealt, alustades valitud kaardi numbrist (seitse). Pealtvaataja loendab: 7, 8, 9 jne, neid kaarthaaval kõrvale tõstes. Kui ta jõuab üheksateistkümneni, paluge tal kaart avada – ja see osutub vaataja valitud kaardiks! Ärtu kaheksaks!

Muide – kõik on väga lihtne.

Te peidate kaardipaki seljataha ja palute öelda numbrit. Meie juhtumil on see 19. Kui number on öeldud, loendate te rahulikult alt 19 kaarti ja panete, nende järjekorda muutmata, kõige peale. Kõike seda toimetate te seljataga ja pealtvaatajad ei tea, mis seal sünnib. Kui vaatajad oleksid valinud alumise, st esimese kaardi, oleks 19. alt üles loetud kaart tõstmisel jäänud ülevalt üheksateistkümnendaks. Sellisel juhul oleks lugemine alanud number ühest ja lõppenud valitud kaardi peal oleva kaardiga number 19. Oletame, et valiti alt viies kaart. Kui palute öelda suurema numbri, siis öeldi teile oletame, et 12. Sellisel juhul tõstate 12 kaarti alt peale. Pealtvaataja alustab lugemist number viiest ja lõpetab numbriga 12, paljastades oma kaarti.

### 161. Kuningad, emandad ja soldatid

Võtke kaardipakist välja kõik kuningad, emandad ja soldatid ja laduge 4 kaupa kolme ritta, kõik kaardid näoga ülespoole. Seejärel korjake kõik kaardid kiiresti kokku ja pange lauale selg ülespoole. Seda väikest pakki võib igaüks vaadata.

Kui jagate kaardid nelja ossa, on kõik ärtud ühes pakis, ristid teises, ruutud kolmandas ja potid neljandas.

Saladus on üsna lihtne. Kaarte laiali ladudes jälgige, et esimeses reas oleksid kõik neli masti, ütleme näiteks, et potid, ruutud, ristid, ärtud. Teie järgmine rida algab eelmise rea viimase kaardiga, järgides seejuures ülemise rea järjestust, st (meie näite puhul) ärtud, potid, ruutud, ristid. Alumine rida algab teise rea viimasest kaardist, järgides seejuures teise rea järjestust, meie juhul ristid, ärtud, potid, ruutud.

Kaarte kokku korjates ärge tehke seda mitte horisontaalselt, vaid vertikaalselt ja alumisest parempoolsest kaardist alustades. Korjate alumise rea parempoolse kaardi, panete selle rea võrra kõrgemal olevale kaardile, panete kõik kolm kaarti järgmise vertikaalrea peale jne. Pärast seda, kui olete kaardid näoga allapoole pööranud, võib kaardipaki üles tõsta. See ei sega. Kui loete selle nelja ossa, eraldate selle automaatselt mastideks. Harjutage veidi, ja saate sellega hakkama mängleva kergusega. Ärge pöörake tähelepanu kaartide väärtusele, jälgige lihtsalt masti. Trikk peab välja tulema automaatselt.

### 162. Leia valitud kaart

Sega kaardipakki ja jäta märkamatu meelde alumine kaart ja luba pealtvaatajal tömmata pakist suvaline kaart.

Paluge tal see meelde jätta, pange lauale ja asetage kaardipakk meelde jäetud kaardi peale. Pärast seda lubage vaatajal pakki tõsta nii mitu korda, kui ta soovib. Siis võtke kaardipakk kätte nii, et näopool oleks üleval. Otsige kaarti, mille pealtvaataja meelde jättis. See on see kaart, mis asub enne kaarti, mille mustkunstnik meelde jättis.

### 163. Mitu kaarti on ümber tõstetud?

Paluge pealtvaatajal jagada kaardipakk kahte ossa. Pöörake selg ja paluge vaatajal mõelda välja üks number kuni kolmeteistkümneni ja tõsta samapalju kaarte ühe paki alt teise peale. Ta võib ka ühe paki ülemise poole teise paki alla tõsta.

Te pöördute vaatajate poole ja loendate kiiresti paki pealt kaarte ilma, et neid vaataksite. Järsku heidate lauale ühe kaardi näoga ülespoole – number kaardil ütleb, mitu kaarti on ümber paigutatud!

Vaataja võtab kaardipaki ja paigutab selle ümber, tõstes kuus alumist kaarti peale ja kuus ülemist alla; mustkunstnik võtab paki ja leiab sealt kuue. (Soldatid on 11 punkti, emandad – 12, kuningad – 13).

See trikk ei nõua mingit pingutust. Pange 13 kaarti järgmises järjekorras paki peale: kuningas, emand, soldat jne kuni ässani, mis on kõige väiksema väärtusega. Mastid ei oma tähtsust. Suurema efekti huvides pange kaardid varem valmis: kui teete seda vaataja nähes, kaotab trikk põnevuse. Vaataja las võtab kaardipaki ja tõstab kaardid paki alt paki peale ja seejärel paki ülemise poole jälle alumisele. Teil jääb üle ainult 14. kaardini lugeda ja see avada. See näitabki, mitu kaarti ümber on tõstetud.

### 164. Paaride ühendamine

Neli kuningat asetatakse üksteise peale ja neli emandat samuti üksteise peale eraldi kuhja. Mõlemad kuhjad pange kokku, pildid allapoole ja tõstke kaarte maha mitu korda. Peitke kaardipakk selja taha, võtke pakist paarikaupa välja ärtu kuningas ja emand, poti kuningas ja emand jne. Trikk on väga lihtne. Kaardipakki võib tõsta mitu korda tingimusel, et iga kaartide tõstmine on ühekordne. Niipea kui kaardid on selja taga, eraldate pealmised neli kaarti alumisest neljast, moodustades kaks kuhja. Seejärel võtke selja taga mõlemast kuhjast pealmised kaardid ja näidake vaatajatele. Kaardid osutuvad ühte masti kuningaks ja emandaks. Selleks, et kaarditrikk õnnestuks, tuleb eelnevalt hoolt kanda selle eest, et neli emandat oleksid paigutatud ühesuguses järjekorras mastide järgi, näiteks ärtu, risti, ruutu ja pada. See on vajalik tingimus! Selleks, et vaatajat veelgi rohkem üllatada asetage saadud kaardipaari lauale ja korjake kokku. Pakist tõstetakse kaarte maha mitu korda. Peites kaardid selja taha, võtate selja tagant välja ühes käes kuningad ja teises käes emandad. Kuidas see juhtus? Pange tähele: iga kuningas oli paigutatud emanda taha. Korjake kaardid kokku, pange selja taha ja eraldage paarisarv kaarte paaritust arvust. Ühte rühma jäävad kuningad, teise emandad.

### 165. Kuningate salapärane ümberpaigutamine

Võtke kaardipakist välja kolm kuningat ja poti äss. Seejärel asetage üks kuningas kaardipaki peale, teine paki keskele ja kolmas paki alla. Kõik kolm kuningat on eraldatud.

Järgnevalt asetate poti ässa kõige peale ja äss ühendab imekombel kuningad. Te tõstate osa kaarte pakist maha, lasete vaatajal tõsta pakist maha kaks – kolm korda, kuid iga kord jagades paki kaheks osaks. Seejärel võtate kaardid, laote need lauale kaardiseljaga allapoole ja äss juhtub olema kolme kuninga seas! See on tõepoolest mõistatuseks ja keegi ei saa aru triki lihtsusest. Ülemine ja alumine kuningas ühinevad ässaga siis, kui kaardipakist tõstetakse osa kaarte maha. Kuidas sattus kolmas kuningas kaardipaki keskele? Kuidas ta ühineb teistega? Tegelikult ta ei ühinegi teistega. Kui Te võtate kaardipakist välja kolm kuningat ja poti ässa, asetage märkamatu üleliigne (neljas) kuningas kaardipaki peale. Niiviisi ilmub ta triki lõpus välja koos kahe teise kuninga ja ässaga. Keegi ei mäleta, millised kuningad olid kaardipakist välja võetud ja kõik usuvad, et kolmas kuningas on seesama, mis paigutati paki keskele.

### **166. Arvake ära kaetud pealmised kaardid**

Segades kaarte, jätke meelde alumine kaart ja asetage see märkamatu paki peale. Seejärel laske vaatajatel kaks korda tõsta kaarte maha nii, et kaardid oleks jagatud kolmeks osaks. Teile on teada ainult üks pealne kaart ühes kolmest paki osast, mis asub kolmanda kuhja peal. Seda saab muuta järgmiselt. Ütlete vaatajatele esimese kuhja pealmise kaardi masti (seejuures Te ei nimeta selle kaardi tõelist masti, vaid selle kaardi masti, mille Te jätsite meelde paki segamisel, näiteks, ärtu emand). Tõstke see pealne kaart maha ja vaadake, näitamata seda vaatajatele. Oletame, et maha võetud kaardiks osutub risti kaheksa. Järgnevalt “arvate ära”: “Teise kuhja pealne kaart on risti kaheksa”. Võtate selle ja vaatate. Ütleme, et see on pada äss. Sel juhul ütlete, et kolmas kaart ülevalt on pada äss. Võtke see pakist välja ja näidake nüüd kõiki kolme pealmist kaarti, need osavalt kätes ära segades nii, et poleks arusaadav, millisest kuhjast milline kaart on võetud.

### **167. Arva ära, mitu kaarti võeti**

Võtke 36 kaardist koosnev kaardipakk. Jaotage kogu pakk eelnevalt nii, et ühes pakis oleksid kõik ässad, kuningad, emandad, soldatid ja kümned, teises aga üheksad, kaheksad, seitsmed ja kuued. Seejärel las võtab mõni pealtvaataja esimesest hunnikust suvalise arvu kaarte, teine aga suvalise arvu kaarte teisest pakist. Seejärel paluge kõik võetud kaardid meelde jätta ja seejärel tehke nii, et üks paneks oma kaardid teise pakiosale ja vastupidi. Seejärel andke mõlemale too osa pakist, kuhu ta oma kaardid pani. Paluge neil oma kaardid läbi segada. Kumbki peab oma osa pakist tagasi andma eraldi. Neid tähelepanelikult vaadates võite kergesti öelda, millised kaardid pakist välja võeti.

### **168. Targad kaardid**

Võtke pakist välja 13 ühte masti kaarti. Pakki näoga ülespoole käes hoides laduge need ritta järgmise reegli järgi. Nimetage kaarte kasvavas järjekorras, alustades ässast. Sõnas “äss” on kolm tähte, järelkult pange paki kolm ülemist kaarti paki alla, neljas aga lauale. Sõnas “kaks” on neli tähte, järelkult tõstke ühekaupa paki alla neli kaarti, viies pange eelmisest paremale poole lauale. Tehke nii edasi, tõstes iga kord paki alla nii palju kaarte, kui palju on arvsõnas tähti. Imestunud

pealtvaatajad näevad, et “targad” kaardid asetuvad lauale selles järjekorras nagu teie neid nimetasite.

Triki saladus on selles, et te olete kaardid eelnevalt pakki pannud järgmises järjekorras: kõige peal, näoga ülespoole, on viis, tema järel soldat, kümme, äss, seitse, kaheksa, neli, kaks, emand, kuus, üheksa, kolm ja kuningas.

# KAARDIMÄNGUD

## 169. Preferanss

Seda mängu mängitakse tavalise kaardipakiga, kus on 32 kaarti. Mängumastide tugevuse järjekord on: ristid (1), potid (2), ruutud (3) ja ärtud (4).

Kaartide tugevuse järjekord on alustades nõrgemast: seitsmed, kaheksad, üheksad, kümned, poisid, emandad, kuningad ja ässad. Kaartide jagaja otsustatakse loosi teel; ta peab jagama 10 mängumünti. Siis segab ta kaardid ja jagab igale mängijale kätte kolm kaarti. Seejärel asetab ta kaks kaarti lauale pildiga laua poole ning edasi jagab igale mängijale kätte veel kolm kaarti ning seejärel neli kaarti. Igal mängijal on kokku kümme kaarti.

Vaadates nüüd oma kaarte otsustab mängija, kas ta saab mängida või mitte. Mängida saab ta sel juhul, kui on võimeline võtma enda arvates vähemalt kaks tihhi kümnest, kontrollmängija kuus tihhi. Esimese tihhi puhul on trumbiks ärtu. Nüüd kuulutab esimene mängija välja, et võtab ühe tihhi või siis jätab ringi vahele. Teine mängija võib samuti vahele jääda, kuid kui ta soovib mängida, peab ta eelmise mängija üle trumpama, kuulutades välja, et võtab kaks tihhi. Kolmas mängija võib omakorda öelda, et võtab kolm tihhi. Tihhisid saab võtta kas trumbiga või teistest suurema kaardiga. Mängija, kes pakub alguses kõige rohkem tihhisid ja ka võtab need, võidab. See mängija võtab maast need kaks ülearust kaarti ja asendab enda käes oleva kahe kõige kasutuma kaardiga. Veel määrab see mängija nüüd ka uue trumbi. Teised mängijad otsustavad, kas mängida või mäng vahele jätta. Kui teised mängijad vahele jätavad, saab mängu "kontrollija" kogu panuse endale ja järgmine mängija (päripäeva) segab kaarte. Mäng jätkub nii, nagu eelpool kirjeldatud.

Kui kõik kümme tihhi on tehtud, jagatakse pank mängijate vahel nii, et iga tihhi eest saab ühe mängumünti

Kui mängija, kes sai mängu keskel kontrollmängijaks võtab ühe tihhi või mitte ühtki, peab ta enne järgmise mängu algust pank maksma kümme mängumünti. Kui esialgne kontrollmängija võtab vähem kui kuus tihhi, siis peab ta pank enne järgmise mängu algust topelt panuse maksma.

Võib kehtestada maksimaalse panuse summa, et panused liiga kõrgele ei kerkiks.

## 170. Kogu kollektsioon

Selles mängus on mängijaid vähemalt neli ja tavaliselt kasutatakse kahte 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Igale mängijale jagatakse 6 kaarti. Mängu alustab kaarte seganud ja need välja jaganud mängijast paremal istuv mängija. See mängija paneb lauale suvalise kaardi ja teine mängija võib panna sellele kas sama väärtusega või sama masti kaardi. Kui mõnel mängijal on kolm ühesuguse väärtusega või üht masti kaarti, võib ta need korraga välja käia. Sel juhul teenib ta iga välja käidud ühesuguse väärtusega kaardi eest 2 punkti ( $2 + 2 = 6$  punkti), iga ühte masti kaardi eest aga 3 punkti ( $3 + 3 = 9$  punkti). Võitja on see mängija, kes mängu lõppedes kogus kõige rohkem punkte. Kahe ühesuguse kaardi väljakäimise eest kogub mängija vastavalt kas  $2 + 2 = 4$  punkti või  $3 + 3 = 6$  punkti. Nii mitu kaarti, kui mängija maha pani, peab ta ka pakist juurde võtma.

171. 21

Mängijate ülesanne on koguda 21 või sellele summale väga

lähedal olev arv punkte. Kui punktisumma ületab 21, on mängija partii kaotanud. Mängu alguses saab iga mängija 2 kaarti, mille summa põhjal otsustada, kas nad vajavad lisakaarte. Iga mängija võib võtta lisakaarti või mängu lõpetada. Kui mängija kaartide summa moodustas juba 21 punkti, ei ole tal enam lisakaardile õigust. Seejärel võib ta oma vabal valikul kas mängu lõpetada või mängujärje teistele mängijale üle anda. Kui ühe mängija punktisumma on suurim, aga mitte üle 21, tunnistatakse ta võitjaks. Kui üks või mitu mängijat on saanud ühesuguse arvu punkte, mängitakse uus raund.

Punktiarvestus lähtub kaartide väärtusest:

Äss annab kas 11 või 1 punkti. Kaardid kahest kümneni annavad punkte olenevalt oma väärtusest. Piltidega kaardid (kuningas, emand, soldat) on väärt 10 punkti.

## 172. Kes on viimane

Mängitakse 36 kaardist koosneva kaardipakiga. Kaardid jagatakse ringiratast laiali. Iga mängija saab 6 kaarti. Paki ülemine kaart pööratakse teistpidi ja pannakse näoga ülespidi lauale, ülejäänud paki alla. See kaart on trump. Esimesena käib mängija, kellel on kõige väiksem trump. Ta võib lauda käia kas ühe mis tahes väärtusega kaardi või mitu ühe väärtusega kaarti. Mängu idee on vabaneda kõigist käes olevatest kaartidest. Kaotajaks loetakse see mängija, kellele kaardid kätte jäävad.

Mängija, kellele käidi, peab tapma kõik talle käidud kaardid. Kui ta neist kas või ühte tappa ei suuda, peab ta üles võtma kõik talle käidud kaardid. Sellisel juhul läheb käimisõigus edasi ringis järgmisel kohal istuval mängijale. Kui aga mängija tapab kõik talle käidud kaardid, on need mängust väljas, ta võtab pakist asemel maha käidud kaartide jao kaarte ja käimise õigus kuulub talle. Pärast igat tapmist või ülevõtmist täiendavad mängijad kaardipakist oma kaartide arvu nii, et igaühel oleks käes 6 kaarti. Järjekord – esimesena võtab esimesena käinud mängija, tapnud mängija võtab viimasena. Mängijad täiendavad oma kaarte seni, kuni lauale pole jäänud enam ühtki kaarti, ka mitte trumpi.

Käidud kaartide arv ei saa ületada kaartide arvu, mis on käes mängijal, kellele käidi. Järgmist mängu alustab eelmise mängu võitja.

## 173. Ida

Mängu "Ida" reeglid erinevad mängu "Kes on viimane" reeglitest ainult selle poolest, et trump on alati ruutu ja potit saab tappa ainult potiga.

## 174. Rummy

Selles mängus osalevad 2-6 mängijat ja mängitakse seda kahe 52 kaardist koosneva kaardipakiga. Kõige kõrgem kaart on kuningas (13 punkti), talle järgnevad emand 12 ja soldat 10 punktiga. Ülejäänud kaarde arvestatakse nende nominaali järgi ja kõige madalam on äss – 1 punkt. Kahe mängija mängu puhul saab kumbki 10 kaarti, 3 või 4 puhul 7, 5 või 6 puhul 6 kaarti. Ülejäänud kaardid on pakina laua keskel. Mängijate ülesanne on organiseerida endale võimalikult palju järjestikuseid kaarte või need nominaali järgi ritta paigutada. Mängu alustab mängija vaatab oma kaardid üle ja võtab seejärel pakist ühe kaardi. Kaarte ei tohi ümber vahetada. Kui kaart mängijale sobib, tähendab



see, et mängija saab lauale panna ühe, talle 40 punkti toova kombinatsiooni ja ta on kohustatud seda tegema.

Kui see ei õnnestu, paneb ta kaardi pakile tagasi. Mängujärg läheb järgmisele mängijale jne. Kui mõni mängijaist seda kaarti vajab, võib ta selle võtta, kuid see ei ole kohustuslik, sest mängija võib ootama jääda ka veelgi paremat kombinatsiooni. Võidab mängija, kes esimesena oma kaardid lauale laob, kusjuures mängija, kes seda juba korra tegi, võib neid võimaluse korral seada kombinatsiooni teiste mängijate kaartidega. Kui mängija oma esimest kombinatsiooni välja pole käinud, pole tal õigust oma kaarte teiste mängijate kaartidega kombineerida.

### 175. Rummy 2

Mäng on analoogne eelmisega, erinevus on ainult selles, et lisaks tulevad mängu kaks kombinatsioonide koostamist lihtsustavat jokkerit ja mängijatele jagatakse mängijate arvust sõltumata kätte 12 kaarti. Võidab mängija, kes esimesena kõik oma kaardid välja käib.

### 176. Rummy 3

Selles mängus, nagu ka Rummys, saab iga mängija 10 kaarti ja kui mängija kogub mängu käigus kasvõi ühe kombinatsiooni (ükskõik millises summas), peab ta sellest oma mängupartneritele teada andma ja selle lauda käima. See õigus on ka teistel mängijatel. Kuid järgmise kombinatsiooni saavad mängijad lauda käia alles siis, kui nende kaartide summa on väärt vähemalt 40 punkti. Võitja on mängija, kes esimesena kõik oma kaardid lauda käib.

### 177. Lao esimesena

Seda mängu mängitakse 52 kaardist koosneva täispakiga ja soovitavalt 4 mängijaga.

Kaartide nominaal: ässast kaheni. Iga mängija saab kätte 13 kaarti. Mängu alustav mängija võtab oma kaartide seast kuued ja laob lauale. Kui mängijal neid pole, käib järgmine mängija. Neile kaartidele peab järgmine mängija panema kas ühe võrra suurema või väiksema sama masti kaardi – viie või seitsme. Järgmine paneb kaheksa või nelja jne. Kui mängijal endal on mis tahes masti kuus, võib ta selle välja käia ja mäng läheb edasi ka selle mastiga. Kaartide väljakäimisel ei tohi sohki teha! Kui mängijal ei ole millegagi käia, läheb mängujärg järgmisele mängijale.

Võitja on see, kes esimesena kõik oma kaardid lauda käib.

### 178. Meisterlik kaitse

Seda mängu mängitakse 52 kaardist koosneva täispakiga ja soovitavalt 4 mängijaga. Iga mängija saab kätte 10 kaarti. Kaki alumine kaart pannakse lauale – see on trump. Ülejäänud kaardid mängu ei tule. Esimesena alustav mängija käib lauda suvalise kaardi. Tappa saab ka trumbiga ja mängijale saab tapmiseks käia ainult 4 kaarti. Kui ta need tapab, pannakse kaardid kõrvale, kui mitte, võtab mängija need kõik üles. Kui teistel mängijatel on mahaläinud kaarte vaja, võivad nad need endale võtta. Iga tapmise eest teenib 1 punkti ja mängija, kes mõne raundi jooksul teenis 10 punkti, on võitja.

### 179. Kaptan

Mängitakse 32 kaardist koosneva kaardipakiga ja nelja

mängijaga. Kõik mängijad saavad võrdset 8 kaarti. Mängija, kellel on poti üheksa ja äss, on “boss” ja mängib kõigi teiste vastu. Kui need kaks kaarti on kahe erineva mängija käes, mängivad nad kahekesi ülejäänud mängijate vastu. Ükski mängija ei tohi välja näidata, et need kaardid on tema käes. Neid kaarte võetakse trumpidena ja nad on trumpidest kõige ohtlikumad. Kaartide hinnad on: äss – 11, kuningas – 4, emand – 3, soldat – 2, üheksa – 9, kõik ülejäänud – 0. Võidab mängija, kes kogub esimesena 66 punkti.

### 180. Edu

Mängida võib vabalt valitud kaardipakiga, olgu see siis 32 või 52 kaardist koosnev. Kõik mängijad saavad võrdse arvu kaarte ja üks kaart pannakse avatult lauale. Ülejäänud kaardid pannakse lauale ja neid kasutatakse vastavalt vajadusele. Esimesena alustav mängija paneb sellele sellega võrdse või sama masti kaardi. Kui järgmisel mängijal ei ole võimalust seda sama masti või sama numbriga katta, võtab ta pakist uue kaardi ja teeb seda seni, kuni pakist tuleb vajalik kaart. Mäng kestab seni, kuni üks mängija saab kõik kaardid käest maha pandud. Tema ongi võitja!

### 181. 4 raundi

Selles mängus saab osaleda 3-4 mängijat. Kolmekesi mängides jagatakse laiali 24 kaarti – tavaliselt äss, kuningas, soldat, emand, 10 ja 9, ja kui mängijaid on neli, mängitakse 32 kaardiga (lisaks võetakse veel 8 ja 7). Mäng koosneb 8 ühena arvestatavast mängust. Tähtsad pole mitte trumbid, vaid mast. Esimeses mängus valitakse mastiks ärtu, teises poti, kolmandas risti ja neljandas ruutu. Kõige sagedamini võitnud mängija tunnistatakse üldvõitjaks.

### 182. Ärtu soldat

32 kaardist koosneva kaardipaki puhul saavad mängus osaleda 2 kuni 6 mängijat, kui mängitakse 52 kaardist koosneva pakiga, siis ka üle kuue. Üks mängijaist jagab kaardid järjekorras laiali. Seejärel peavad kõik oma kaarte vaatama ja leidma paariskaardid (kaks ässa, kaks kümnet, kaks kuut jne), kuid enne seda peab mängija tõmbama parempoolselt naabrilt ühe kaardi. Ärtu soldatit ei tohi käest maha panna – see käib pidevalt käest kätte, ja mängija, kellele see viimaks kätte jääb, on mängu kaotaja.

### 183. Kes on tähtsam

See on kahe mängija mäng ja kaardipakk peab koosnema 52 kaardist. Mängijad segavad kaardipaki ja mõlemale mängijale jagatakse kätte 26 kaarti, hakatesseejärel ülemisi kaarte ühekaupa lauale panema. Kellel on tähtsam kaart, võtab mõlemad kaardid endale ja paneb kaardipaki alla. Kui kaardid on võrdsed, pannakse need kõrvale ja mõlemad mängijad võtavad maast ühe kaardi – kelle kaart on tähtsam, võtab mõlemad kaardid endale. Kui mängijad said teisel katsel ühesugused kaardid, on nad mängust väljas. Võidab see, kellele ei jää kätte ühtki kaarti.

### 184. Üheksa kaarti

Seda mängu mängitakse 2-4 mängijaga ja 36 kaardist koosneva kaardipakiga. Mängijad segavad pakki ja saavad kõik võrdse arvu kaarte. Mängu eesmärk on kõik oma kaardid esimesena, võimalusel neid teistega segades, lauale

laduda. Kaardid tuleb mastide järgi nelja horisontaalsesse ritta laduda. Mäng algab ärtu üheksaga. Teine mängija võib selle peale panna kas sama masti kaheksa või kümne, või mis tahes masti üheksa. Käiakse kordamööda ja ühe käiguga saab käest panna ainult ühe kaardi. Mängija, kes teeb seda esimesena, on mängu võitnud.

### 185. Tikk-takk

Seda mängu võib mängida ükskõik kui palju mängijaid. Kaardipakis peab olema 52 kaarti. Mängu käigus peab mängija lahti saama kõigist oma kaartidest. Kaartide väärtus on: äss – 11 punkti, kuningas – 4, emand – 3, soldat – 2, kõik ülejäänud kaardid vastavalt nende numbrile. Mängijad käivad järjekorras.

Igale mängijale jagatakse kätte viis kaarti. Kaardipaki ülemine kaart avatakse, teised jäävad näoga lauale. Mängijad hakkavad järjekorras ühekaupa kaarte lauale panema. Iga järgmine mängija peab eelmise peale panema sama masti kaardi. Mängija, kellel ei ole midagi käia, võtab kaardipaki pealmise kaardi. Kui ka see ei sobi, jääb tema käik vahele. Kui ühel mängijal on kaardid otsas, on raund lõppenud. Pärast igat raundi löövad mängijad punktid kokku ja kaotaja on mängija, kellel on 100 või enam punkti.

### 186. Maagiline soldat

Tavaliselt on mängijate arv 2-4, kuid mängijaid võib olla ka rohkem. Kui mängijaid on rohkem kui 4, on kõige parem kasutada kahte 52 kaardiga pakki. Esimene mängija asetab kaardi lauale näoga ülespoole. Järgmine mängija peab oma kas silmade arvult või mastilt sobiva kaardi panema esimese kaardi peale. Kui järgmisel mängijal ei ole kaarti, mida lisada, on tal võimalus kas käik vahele jätta või soldatitest vabaneda. Soldatil on maagiline vägi, mis võimaldab lauda käidud soldati mastist olenemata välja kuulutada uue, selle masti, mida tal on kõige rohkem. Mäng jätkub mööda ringi ja võitja on mängija, kes vabaneb esimesena kõigist oma kaartidest.

### 187. Ole tähelepanelik

Mängijate arv ei ole piiratud ja kasutatakse 52 kaardist koosnevat kaardipakki. Kaardid laotakse külj külje kõrval lauale. Mängijad pööravad kordamööda suvalised kaks kaarti teistpidi. Kui need moodustavad paari, võtab mängija need endale ja saab õiguse ümber pöörata järgmised kaks kaarti. Kui ka need kaardid moodustavad paari, jätkub mäng samade reeglite järgi. Kui aga kaardid paari ei moodustanud, paneb mängija need samasse kohta tagasi ja käik läheb järgmisele mängijale. Mängu mõte on selles, et tähelepanelik mängija saab kaartide asukohad meelde jätta ja mälu järgi oma käigu ajal enda ümberpööratud kaardile paarilise leida. Võidab see, kellel on mängu lõppedes kõige rohkem paare.

### 188. Võta neli

See mäng arendab tähelepanuvõimet. Mängija peab jälgima mitte ainult enda kaarte, vaid ka teiste mängijate käitumist. Mängijate arv ei ole piiratud. Ka kaardipaki võib vabalt valida. Sellest pakist valitakse vastavalt mängijate arvule kaardinelikud. Viie mängija puhul võib valida neli ässa, kuningat, emandat, soldatit ja kümnet. Mängija, kes kaardid

laili jagab, segab neid kõigepealt ja jagab siis kõigile mängijatele võrdse arvu kaarte. Mängu eesmärk on koguda endale kaardinelik. See, kellel see esimesena õnnestus, asetab vaikides käe peopesaga lauale. Kohe, kui teised mängijad seda märkasid, peavad nad seda žesti kordama. Mängija, kes seda viimasena teha märkab, on kaotaja.

### 189. Monarh

Mängijaid võib olla 3-6. Mängitakse 52 kaardist koosneva kaardipakiga. Iga mängija saab ühe kaardi, ülejäänud jäävad varusse. Igal kaardil on oma väärtus – numbritel nende nominaal, piltidel aga: äss – 1, kuningas – 2, emand – 3, soldat – 4. Mängijad panevad tulemuse kirja ja saavad järgmise kaardi. Kes mängijaist saab 5 raundi jooksul rohkem punkte, on võitja, st Monarh.

### 190. Veab – ei vea

Seda mängu mängivad 3 või 4 mängijat. Kõik mängijad saavad 6 kaarti. Enne kui mängija käib, peab ta võtma kaardipaki ülemise kaardi ja panema selle paki kõrvale. Siis paneb ta oma kaartidest suvalise selle peale. Kui järgmisel mängijal seda masti ei ole, võtab ta kõik avatud kaardid endale. Kui mängijale tekib 4 ühesuguse nominaaliga kaarti, lähevad need mängust välja. Mängija, kes esimesena oma kaartidest lahti saab, on võitja.

### 191. Korja masti

Mängivad kaks või rohkem mängijat. Mängitakse 52 kaardist koosneva kaardipakiga, milles on ka jokkerid – kokku 54 kaardiga. Mängu eesmärk – mängija peab koguma võimalikult palju ühte masti kaarte. Kõik mängijad saavad 6 kaarti, mida nad võivad teiste mängijatega vahetada või kaarte ükshaaval pakist võtta. Esimesena alustav mängija, vaatab oma kaarte ja valib, millist masti ta koguma hakkab. Mängu eesmärk on koguda 5 ühte masti kaarti ja kes sellega esimesena hakkama saab, ongi võitja. Kui mängija on otsustanud, millist masti ta koguma hakkab, võtab ta pakist ühe kaardi ja paneb ühe käes oleva kaardi kaardipaki kõrvale. Mängujärg läheb järgmisele mängijale jne. Võitja on mängija, kes laob esimesena lauale 5 ühte masti kaarti.

### 192. Usun – ei usu

Mida rohkem mängijaid mängus osaleb, seda lõbusam. Mängus kasutatava kaardipaki suurus on proportsionaalne mängijate arvuga. Soovitav on, et mängijad saaksid kätte võrdse arvu kaarte. Üks mängijaist alustab mängu ja paneb mõned kaardid lauale (võib panna ka ühe) ja nimetab selle väärtuse. Teine mängija peab kas oma kaardid nende peale panema või ütleva "Ei usu". Sellisel juhul avab mängija, keda ei usutud, kaardid ja kui kas või üks kaart pole õige, võtab kaardid välja käinud mängija need üles. Kui aga õeldu osutub tõeks, võtab need üles mängija, kes ei uskunud. Kui mängijale satub kätte neli ühe väärtusega kaarti, lahkuvad ta mängust. Mängu võitjaks tunnistatakse mängija, kellele ei jää esimesena ühtki kaarti kätte!

### 193. Võta rohkem

Mängu mängivad kaks mängijat 52 kaardist koosneva kaardipakiga. Mängu alustav mängija jagab igale mängijale 10 kaarti ja laob lauale 10 suletud kaardist rea. Igale

suletud kaardile asetatakse üks avatud kaart. Kordamööda võrdlevad mängijad avatud kaarte oma kaartidega ja kellel on laual olevast suurem kaart, saab ka selle endale. Kui avatud kaardid on läbi mängitud, avatakse suletud kaardid ja jätkatakse mängu. Kui ka need kaardid otsa lõpevad, saab kumbki mängija lisaks veel 6 avatud kaarti. Kelle pank on suurem, on võitja.

### 194. Kullimäng

Mängitakse 52 kaardist koosneva kaardipakiga ja iga mängija saab 5 kaarti. Mängijate arv on 2-4. Mängija eesmärk on panna kokku kombinatsioon, mille punktisumma on vähemalt 15, suurem või sellega võrdne on küll lubatud, kuid võrdne on parem, sest siis jääb tema käsutusse rohkem kaarte! Igal kaardil on oma väärtus. Numbrid jäävad nii nagu ette nähtud, äss – 1 punkt, kuningas – 2, emand – 3, soldat – 4 punkti. Pärast seda, kui üks mängija on kombinatsiooni välja pannud, võtavad mängijad järgemööda pakist ühe kaardi ja panevad ühe kaardi tagasi. Pakist (kui sinna on kaarte jäänud) võib mängija võtta nii palju kaarte, kui ta on kombinatsioonis ära kulutanud. Võitja on mängija, kellel on kõige rohkem kombinatsioone!

### 195. Võta nelik

Kõik mängijad, aga soovitatav on, et selles mängus osaleks vähemalt 4 mängijat, saavad ühe kaardi (kasutatakse 52 kaardist koosnevat kaardipakki). Mängija, kellel on kõige suurem kaart, alustab esimesena ja võtab maast kaardi. Iga mängija saab 5 kaarti. Mängija eesmärk on koguks kas 4 emandat, 4 soldatit või 4 kuningat. Mängu käigus võtab mängija kaardipaki pealt ühe kaardi ja peab samas ka ühe kaardi maha panema. Mängija, kes esimesena kombinatsiooni kokku saab, on võitja.

### 196. Õnneseen

Mängus kasutatakse kahte 52 kaardist koosnevat jokkeriteta kaardipakki. Kaardid segatakse hoolikalt. Iga mängija saab 5 kaarti ja püüab kokku saada suvalistest ühe väärtusega kaartidest kolmikuid. Mängu käigus paneb mängija ühe kaardi maha ja võtab pangast ühe kaardi. Kui mängija on esimese kolmiku kokku saanud, paneb ta need kaardid kõrvale ja võtab pakist puuduolevad kaardid. Mäng kestab edasi ja pärast seda, kui kaardid pakist otsa saavad, loevad mängijad oma kombinatsioonid kokku. Mängija, kes kogus kõige rohkem kombinatsioone, on võitja.

### 197. Õnneseen 2

Mäng sarnaneb eelmisega, erinevus seisneb selles, et mängija peab koguma mitte kolm ühe väärtusega, vaid ühte masti kaarti. Võitja on kõige rohkem kombinatsioone kogunud mängija.

### 198. Lemmiknumber

Teiste mängijate valitud mängija peab nimetama lemmiknumbri, mis jääb 7 ja 10 vahele. Mängitakse kahe 52 kaardist koosneva kaardipakiga. Seejärel saab iga mängija 3 kaarti ja mängijad peavad olemasolevate kaartidega kokku saama nimetatud numbri suuruse punktisumma. Kui mängija mõne kaardi maha paneb, peab ta sama koguse kaarte pakist asemele võtma. Mängija, kes tegi seda teistest

sagedamini, on võitja. Kaartide hind: äss ja kuningas – 2 punkti, emand ja soldat – 3 punkti, 10, 9, 8, 7, ja 6 – 2 punkti, 2, 3, 4, ja 5 – 3 punkti.

### 199. Õnnelik mast

Mängust võtab osa 2-4 mängijat, mängitakse kahe 52 kaardist koosneva kaardipakiga. Mängu eel ütleb üks mängija, keda nimetatakse kapteniks, ühe masti – trumbi. Kõik mängijad saavad ühe kaardi ja panevad selle lahtisena lauale. Mängija, kellel on trumbimast, võtab kõik 4 kaarti endale. Kui selgub, et kahel mängijal on trumbimast, saab kõik kaardid endale väärtuslikuma kaardi omanik. Kui mängijad panevad kaardid lauale ja kellelgi pole trumpi, võidab mängija, kellel on auastmelt kõrgem kaart.

### 200. Võta rohkem

Iga mängija saab 5 kaarti (osalev 2-4 mängijat), mängus kasutatakse kahte 52 kaardist koosnevat kaardipakki, millest kõik pildid peale ässade on välja võetud. Neist kaartidest peab mängija kokku panema paarisarvulise – 2, 4, 6, 8, 10, või paarituurvulise – äss, 3, 5, 7, 9 kombinatsiooni. Numbrid peavad olema järjest ja neid peab kombinatsioonis olema vähemalt 3. Mängijad vahetavad kaarte. Pärast seda, kui mängijad kombinatsiooni välja käivad, võtavad nad pakist kaarte (kui seal neid on) juurde. Käes peab koguaeg olema 5 kaarti. Kui mängija on kombinatsiooni välja käinud, saab ta 3 punkti ja märgib endale 3 ristikest, 1 või 2 lisaristikest võib saada alles siis, kui kombinatsioon on välja käidud! Võitja on kõige rohkem ristikesi saanud mängija.

# **Piatnik**

[www.piatnic.com](http://www.piatnic.com)