

LÖBUS JA KIIRE MÄNG
ERWAN MORIN

SPEED COLORS MÄNGUREEGLID

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



MÄNGU OSAD

- 55 pildikaarti
- 5 kahepoolset punktikaarti
- 6 käsnaga markerit

PILDIKAARDID

Igal kaardil on **värviline** pilt ühel pool ja sama pilt **must-valgena** teisel pool. Iga pilt on jaotatud **kuueks alaks**.



Värviline pool



Must-valge pool

MÄNGU EESMÄRK

Iga mängija **jätab meelde** oma kaardil oleva pildi **värvid** ja püüab seejärel pildi taasluua, **värvides** võimalikult kiiresti oma kaardi teisel küljel oleva **must-valge versiooni**.

Seda tegevust korratakse 4 voojuooksul (iga voor muutub järjest keerulisemaks).

Mida kiirem ja täpsem sa oled, seda rohkem punkte kogud!

Võidab mängija, kes on kogunud mängu lõpuks kõige rohkem punkte.



MÄNGU ALUSTAMINE

1. Pöörake karbi kaas ümber ja pange 6 markerit selle sisse.
2. Iga mängija võtab punktikaardi ja asetab selle „ussi“ küljega ülespidi lauale oma käeulatusse.
3. Segage pildikaardid. Veenduge, et kaardid pakis on kõik ühes suunas! Pange kaardipakk must-valge poolega ülespidi laua keskele.

MÄNGU KÄIK

Mängitakse 4 vooru.

Igat vooru mängitakse järgmiselt:

Kõige noorem mängija võtab pakist kõige pealmise kaardi ilma selle värvilist külge vaatamata. Temast vasakul asuv mängija võtab järgmise kaardi ja nii edasi, kuni igal mängijal on kaart. Kõik mängijad panevad oma kaardi enda ette lauale must-valge poolega ülespidi.

Kõik mängijad võtavad oma kaardi must-valge küljega ülespidi enda kätte. Üks mängijatest loeb kolmeni. Kolme peal pööravad mängijad oma kaardid värvilise poolega ülespidi (veendu, et su kaart on õiges suunas) ja püüavad pildi värve meelde jätta.

Niipea, kui mängija usub end valmis olevat, pöörab ta kaardi jälle ringi ja paneb must-valge küljega ülespidi lauale tagasi. Mängija võib nüüd oma pilti värvima hakata.

*Mängijad ei pea kõik korraga kaarte pöörama ja värvimist alustama! Igaüks võib võtta värvide meelde jätmiseks nii palju aega, kui ta soovib, kuid peale kaardi must-valge poolega ülespidi pööramist **ei tohi seda enam uuesti pöörata.***



Must-valge pildi värvimisel pea meeles:

- ✍ Värvu otse kaardi peal (kustutad selle vooru lõpus).
- ✍ Võid võtta karbi kaanelt mistahes markeri, kuid ainult ühe korraga.
- ✍ Enne uue markeri võtmist pead eelmise tagasi panema.
- ✍ Vooru jooksul tohid iga markerit kasutada ainult korra.
- ✍ Pea meeles: üks marker — üks ala! Kui võtsid markeri ja muutsid meelt, võid selle karbi kaanele tagasi panna, seda kasutamata. Kui aga hakkasid ala juba värvima, ei saa sa enam meelt muuta ja seda ala teise markeriga värvida.
- ✍ On keelatud kustutada mistahes värvitud ala enne vooru lõppu.
- ✍ Pane alati kork markerile peale tagasi enne selle karbi kaanele tagasi panemist.

VOORU LÕPP

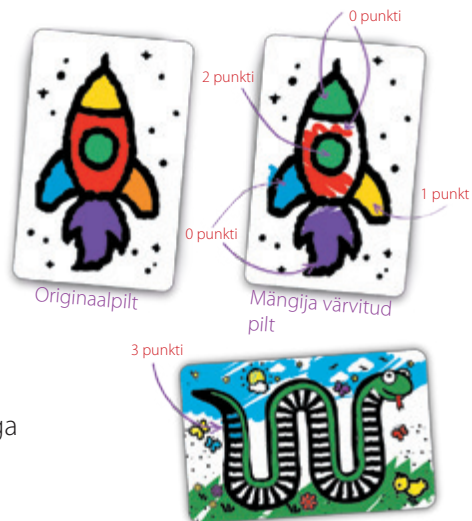
Kui mängija on lõpetanud oma pildil kõigi 6 ala värvimise, paneb ta viimasena kasutatud markeri tagasi karbi kaanele ja hüüab „Stopp!“. Nüüd on igal mängijal võimalus kasutada hetkel käes olevat markerit, et värvida (või lõpetada värvimine) oma pildil olevat ala (iga mängija võib teha seda nii kaua kui soovib). Kuid mängijad ei tohi enam uut markerit võtta. Kui kõik mängijad on lõpetanud, alustatakse punktide lugemist.

Iga mängija võrdleb originaalpilti oma äsja värvitud must-valge pildiga.

Punkte jagatakse järgnevalt:

- ✍ Mängija saab 2 punkti iga täielikult värvitud ala eest, mis on värvitud sama värviga nagu kaardi teisel küljel (võta mistahes marker ja värvu ära 2 kõige vasakpoolsemat värvimata ruutu oma punktikaardil kujutatud ussil).
- ✍ Mängija saab 1 punkti iga täielikult, kuid vale värviga värvitud ala eest (võta mistahes marker ja värvu ära 1 kõige vasakpoolsem värvimata ruut oma ussil).
- ✍ Mängija ei saa ühtegi punkti värvimata (st valgete), osaliselt värvitud ega üle piirjoonte värvitud alade eest.
- ✍ Kui ühte värvu oli kasutatud rohkem kui korra, saad ainult ühe seda värvu ala eest punkte!

Näide: Mängija ei saa ühtegi punkti sinise ala eest (see on värvitud üle piirjoonte) ega lilla ja suure punase ala eest (need on värvitud osaliselt). Ta saab 2 punkti rohelise ümmarguse ala eest (täielikult õige värviga värvitud), kuid ei saa ühtegi punkti teise rohelise ala eest (rohelist värvi on kasutatud kaks korda). Ta saab 1 punkti kollase ala eest paremal (täielikult värvitud, kuid vale värviga).



JÄRGMISE VOORU ALUSTAMINE

Iga mängija kustutab oma pildi markeri korgi küljes oleva käsnaga ja paneb kaardi maha.

Mängija, kellel on kõige vähem värvitud ruute punktikaardil (viigi puhul — noorim viigis olijaist), valib kaks markerit ja vahetab nende korgid omavahel! Iga vooru lõpus võib vahetada ainult neid korke, mida pole veel vahetatud: teises voorus on ainult 4 markerit õigete korkidega, kolmandas voorus ainult 2 ja neljandas voorus on kõigil markeritel korgid vahetatud.

Mängige järgmine voor samade reeglite järgi.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb pärast neljanda ja viimase vooru punktide lugemist. Mängija, kelle ussil on kõige rohkem värvitud ruute, on võitja.

MÄNGU VARIANDID

MÄNGIDES NOOREMATE MÄNGIJATEGA

Kui mängite nooremate lastega, ärge vahetage voorude lõpus markerite korke.

EKSPERTVARIANT

Mängu alguses pange punktikaardid lillepildiga ülespidi.

Mängu käik on sama nagu põhimängus,

ainult **punktiarvestus on erinev:**

- Iga õige markeriga täielikult värvitud ala eest värvib mängija oma punktikaardil kõige vasakpoolsema väikese värvimata lille.
- Iga vale markeriga täielikult värvitud ala eest värvib mängija oma punktikaardi ülaosas ühe suure lille kroonlehe.

Kui mängijal on 3 suurt kroonlehte värvitud, võib ta need kustutada ja värvida selle asemel väikese lille.

- Kõik teised punktilugemise reeglid on samad nagu põhimängus.
- Võidab mängija, kellel on punktikaardil kõige pikem värvitud lillede rida. Viigi puhul võidab mängija, kellel on rohkem värvitud kroonlehti.

Märkus. Võite muuta mängu veelgi keerulisemaks, võttes mängu lisareegli: Mängija ei saa ühtegi punkti (ei värvi isegi lille kroonlehte) vale markeriga täielikult värvitud alade eest.

Vihje. Kui mängijad on erineva mängukogemusega, võite raskustaset tasakaalustada, andes neile punktikaardid erineva küljega ülespidi (näiteks „lilled“ täiskasvanutele ja „ussid“ lastele).



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Autor: Erwan Morin

Illustratsioonid: Robin Rossigneux

© 2020 Brain Games SIA

Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvia

(+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2019 All rights reserved.

7–6 2nd Filyovskaya street, 1st floor,
office III, room 6A, Moscow 121096, Russia.

Tel.: +7 495 510 0539

www.lifestyle-boardgames.com

mail@lifestyleltd.ru

