

LOTTE

Lauamäng

Mängukomplekt

39 liikumiskaarti:

- 19 **tõukeratast** liikumiseks teedel
- 8 **paati** liikumiseks mööda vett
- 8 **suusapaari** liikumiseks suusaradadel
- 4 **õhupalli** lendamiseks kuhu tahes



48 kasuliku juppi

- Papist litrid, millel 12 erinevat **juppi**
- Igat juppi on mängus 4



16 leiutiskaarti:

- 5 **lihtsat leiutist**, mis vajavad kahte juppi
- 6 **keskmist leiutist**, mis vajavad kolme juppi
- 5 **keerukat leiutist**, mis vajavad nelja juppi



Mänguplats, 5 mängunuppu ja mängujuhend



Ettevalmistus

Mängus saab osaleda 2-5 mängijat. Aseta mänguplats mängijate keskele.

Sega kasulikud jupid ja jaga need juhuslikult mänguplatsil asuvasse õuedesse, nii et pildid jäävad allapoole ja iga maja õue saab 4 juppi.



Sega leiutiskaardid ja jaga need mängijate vahel võrdselt laiali. Kolme või viie mängija puhul jääb üks kaart üle. Aseta see mänguplatsi paremasse alanurka, lepatriinude piknikukohta. Kahe või nelja mängija puhul jääb tundmatu leiutise koht tühjaks. Iga mängija asetab oma leiutiskaardid enda ette ritta. Kõik leiutiskaardid asetatakse punane pool ülespoole, et oleks näha milliseid puuduvaid juppe leiutised vajavad.

Sega liikumiskaardid ja jaga igale mängijale kolm kaarti. Ülejäänud liikumiskaardid asetatakse uute kaartide pakiks (nägu alaspidi) mänguplatsi kõrvale. Mängijad hoiavad oma liikumiskaarte lehviku käes, nii et teised neid ei näe.

Iga mängija valib endale meelepärast värvi nupu. Kõik mängijad asetavad oma nupud Lotte koduõuele.

Mängu eesmärk

Mängija, kes kogub mänguplatsilt kõige rohkem juppe ja valmistab nendest kõige rohkem leiutisi, võidab mängu ja kuulutatakse Leiutajateküla Meisterleiutajaks.

Algseis kolme mängijaga



Mängu käik

Mängu alustab kõige noorem mängija. Jätkatakse päripäeva.

Liikumine

Mängija liigutab oma käigu ajal oma nupu ühest õuest teise mööda teed, suusarada või vett. Teel liikumiseks peab ta käest välja käima **tõukeratta kaardi**, vee peal liikumiseks **paadi kaardi** ja suusarajal liikumiseks **suuskade kaardi**. Nende kaartide abil saab ühe käigu ajal liikuda korraga ainult ühe õue võrra.



Erandiks on võimas **õhupalli kaart**, millega saab mängija tõsta oma nupu, vastavalt oma soovile, kasvõi platsi ühest otsast teise, igast õuest igasse õue.



Välja käidud liikumiskaart pane kasutatud kaartide pakki mänguplatsi kõrval ja võta uute kaartide pakist endale uus kaart asemele. Kui uute kaartide pakk on otsa saanud, võta kasutatud liikumiskaardid, sega need ja aseta (nägu alaspidi) uute kaartide pakiks.

Liikumiseks ei ole kohustuslikku suunda. Iga mängija, juhul kui tal on sobiv liikumiskaart välja käia, otsustab ise kuhu ta minna tahab. Kui sobiv kaart puudub, peab mängija ikkagi ühe kaardi käest välja käima ja uute kaartide pakist uue asemele võtma. Sellisel juhul nuppu liigutada ei saa.

JUPPIDE KORJAMINE

Kui liigutad oma nupu uuele õuele, saad valida sealt ühe jupi. Mängu alguses on nuppe rohkem, lõpu poole vähem. Võib juhtuda, et polegi midagi võtta. Kui sa ei saanud liikuda ja jäid samale õuele, võtad jupi sealt.

Valitud jupi pead asetama kas mõnele enda või mõnele kaasmängija leiutisekaardile, kust selline jupp veel puudu on. Igal leiutisekaardil on näidatud 2, 3 või 4 juppi, mida sinna lisada tuleb.

Kui see on sinu leiutisekaardi viimane nõutud jupp, tõsta kõik jupid enda ette ja keera kaart ümber. Nüüd on näha leiutisekaardi valmis leiutis. Mida rohkem juppe ja keerulisem leiutis, seda parem! Iga kasutatud jupp on mängu lõpus punkt.



Kui lõpetad oma jupiga teise mängija leiutisekaardi, lähavad jupid jagamisele. Kahese leiutise puhul jagunevad jupid üks ja üks, kolmese puhul saab leiutise lõpetaja kaks juppi ja leiutisekaardi omanik vaid ühe, neljase puhul jagunevad jupid kaks ja kaks.

Tavaliselt on kasulik ehitada oma leiutist. Aga mõnikord õnnestub sõbra aidata ja tema leiutisekaartidele jupi asetamisega isegi rohkem punkte teenida.

Kui mängus on ka tundmatu leiutis (kolme või viie mängija puhul), siis saab juppe ka sellele asetada. Kes lisab tundmatule leiutisele viimase jupi, saab kõik selle jupid (ehk punktid) endale.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb siis, kui kõik jupid on platsilt korjatud ja kõik leiutisekaardid ümber pööratud.

Seejärel loetakse iga mängija kogutud jupid kokku. Võidab see, kel neid kõige rohkem. Sest tema on viinud lõpule kõige rohkem põnevaid leiutisi ja võib uhkusega kanda tiitlit Leiutajateküla Meisterleiutaja.

Au ja kuulsus talle!



Vaata: youtube/revalergames