

1)



Revaler®

KIVIRÄHK KÜNNAP REHEPAPP

LAIENDUS EESTI SEIKLUSMÄNGULE
MEES, KES TEADIS USSISÖNU

"Ei-ei, kollike, inimeseliha pole sulle hea. Vaata, mihuke sa oled! Lõtv ja kööbakas... Kohe näha, et sööd valesti."

Ussisõnade lauamäng on saanud väärrika laienduse – seiklusega liituvad vanad sõbrad ja vaenlased kultusraamatust Rehepapp. Maavalla hall taevas kihiseb krattidest, iga tare nurga taga luuravad tondid ja mummid, sahvris varitseb mürgine seep. Aidaku meid hernesupp!

2) Rehepapi ülevaade

Mängukomplekt. 28 mängukaarti ehk 8 Maastikku, 6 Öökullimuna, 9 Vaenlast ja 5 Abilist. Lisaks 2 Rehepapi lisareeglitega juhendikaarti.

Ettevalmistus. Loe läbi **Rehepapi lisareeglid!** Sega **Rehepapi** laienduse kaardid korralikult **Ussisõnade** põhikomplekti kaartide hulka!

Mängu kulg. Mängi nagu muistegi! Kasuta seal, kus tarvis **Rehepapi lisareegleid!**

Mängu lõpp ja võit. Kõik toimib nagu varem! Mäng lõpeb siis, kui **Uute Kaartide** pakist on võetud viimane kaart. Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem punkte.



NB! Rehepapp ei ole iseseisev mäng vaid laiendus. Seda saab mängida ainult koos **Mees, kes teadis Ussisõnu** seiklusmängu põhikomplektiga.

3) Rehepapi lisareeglid

Kiire stardi reegel. Iga mängija saab lisaks **Öökullimunadele** kohe mängu alguses ühe segatud pakist juhuslikult leitud **Abilise** kaardi.

Suure platsi reegel. Mängu algseisu üles seades aseta **Kodu** ümber nelja **Maastiku** asemel kohe 8 maastikku. Maailm saab avaram!



Pikema mängu reegel. Kui oled täitnud **Maastiku** kaardil oleva **Ülesande** ja võtnud selle **Maastiku** endale, ära asenda seda kaardiga **Uute Kaartide Pakist**, vaid hoopis **Kasutatud Kaartide Pakist** (juhul kui seal on kaarte). Nii saab seiklus pikem ja karmim. See reegel pole kohustuslik.

Lisamängijad. Rehepapi laiendus lisab mängu uusi **Maastikke**, **Öökullimune**, **Vaenlasi** ja **Abilisi**. Seega mahub mängu ka rohkem seiklejaid! Võta soovi korral kampa ka kuues ja seitsmes mängija. Mängunuppudeks sobivad mistahes paraja suurusega nublakad.

4) Uued erivõimetega kaardid



Kratt on salakaval kaart. Kui oled rabanud endale **Krati**, pead temaga võitlema nagu **Vaenlasega**. Põgeneda **Krati** eest ei saa! Kui kaotad, pead ära andma ühe **Öökullimuna**. Aga kui võidad, asub **Kratt** sinu teenistusse ja muutub **Abiliseks**. **Kratt** asendab kas **Vibu** või **Varesejalga** või lausa mõlemat korraga. Eriti tõhus on ta **Mõisas!**



Lumemees on eriomadustega **Maastikukaart**, millel ei ole **Ülesannet**. Ta toimib peaaegu nagu **Meeme** kaart mängu põhikomplektis. Aga

kui **Meeme** kaardilt võid tõsta oma nupu ükskõik millisele **Maastikukaardile** kogu mänguplatsil, siis **Lumemees** aitab sind vaid lumme ja vette: kõigile **Rehepapi Maastikukaartidele** pluss **Allika**, **Raudmeeste Laeva** ja **Mädasoo** kaardile.

Mängu idee: **Asko Rünnap** ja **Julia Maria Rünnap**
Ussisõnade ja Rehepapi legend: **Andrus Kivirähk**
Illustratsioonid ja kujundus: **Asko Rünnap**

Revaler®