

KIVIRÄHK

KÜNNAP



MUINAS-ĖISTI SEIKLUSMÄNG MEES, KES TEADIS USSISÕNU

Muistne kuldaeg on mööda saamas. Inimesed ei mõista enam Ussisõnu ja küpsetatud põdraliha asemel eelistavad nad jaburat jahuplõnni nimega leib. Mõnusa jõudeaaja ja vaba filosoferimise on asendanud raske ja tulutu põllutöö ning imeliku ristil rippuva habemiku kummardamine.

Eurointegratsioon koos kristluse ja muude ökoloogilist jalajälge paisutavate jamadega on jõudnud Maavalda.



Kultusromaanil põhinevas seiklusemängus saavad mängijad asuda viimaste vaprate sekka, kes Kurjale vastu hakkavad.



huumor	9 - 99
suhtlus	2 - 5
õnn	60 min

Väljaandja: Revaler®
Ussisõnade legend Andrus Kivirähk, mängu idee, illustreerimised ja kujundus Asko Künnap
www.revaler.ee
Vaata videoreegleid: youtube.com/revalergames

Mängukomplekt

80 mängukaarti Maastike, Vaenlaste, Abiliste ja Öökullimunadega.

5 salamärkidega täringut.

5 erinevat värvi puust nuppu.

1 Mängujuhend. Asub selle paberitüki teisel küljel. Kui tahad kohe mängima hakata, pööra paber ringi ja loe läbi!

Kaardid



Kõik teed Kõju, mitte Rooma!



erinev ja seiklus kordumatu!



Öökullimunad (16) tähistavad elujõudu. Hoia neid kui oma silmatera! Kui jääd ilma munadest, langed välja ka mängust!



Vaenlased (24) Kõige kurjemad kaardid on Vaenlased. Taple nendega kui rammu jagub või põgene kuis jalad võtavad. Häbene pole siin midagi!



Abilised (15) Kasulikud kaardid, kellest on tõhusat abi nii Vaenlastega võitlemisel, kui Ülesannete täitmisel.

Märgid kaartidel

Hea kaart: ja Kuri kaart:

Üks kuni kolm punkti:

Täringud

Kui mujal maailmas järgnes kiviajale pronksiaeg ja sellele omakorda kua- oodatud raua- ja siis Ėestis on asjad käinud lihtsamalt: aegade algusest kuni tänase päevani valitseb Maavalda pikk ja pilkane puu-aeg.

Sestap on ka selle seiklusemängu karbis puust nupud ja puust täringud. Millel harjumuspäraste mummude asemel hoopis salakavalamad märgid.

Ja täring on kõige tähtsam asi siin ilmas. Kui ei usu, küsi oma mürgihammastega vana-vanaaisalt!



Ussisõna on Muinas-Ėesti tarkus! Hea sõna, rääkimata kurjast, võidab võõra väe!



Vibu. Noolega saab tabada lendavat või kaugelt lähenevat vaenlast.



Nui. Teravate raudogadega tammepuine nui aitab ka tihedaima soomussärgi vastu.



Rilp. Tüütu kaasas tarida, aga oi-oi kui kasulik, kui satud vaenlase noolerahe alla.



Varesejalg tähistab no- bedaaid jalgu. Ąra siis häbene vajadusel taldu vālgutada!



Muhu Mänd. Kaks Muhu Mändu võivad asendada ühte mistahes muud märki.

MÄNGUJUHEND

MUINAS-GEISTI SEIKLUSMÄNG
MEES, KES TEADIS USSISÖNU

Ettevalmistus

- 1) Otsi kaardipakist vajalik arv **Öökullimune** ja jaga mängijatele!
- 2 mängijat – igaühele 5 muna
- 3 mängijat – igaühele 4 muna
- 4 või 5 mängijat – igaühele 3 muna

Mängijad asetavad oma **Öökullimunad** nagu ülespidi enda ette lauale.

2) Otsi kaardipakist **Kodu** ja aseta laua keskele! See on mänguplatsi algus.

3) Otsi kaardipakist esimesed neli ettejuhtuvat **Maastikku** ja aseta need ümber **Kodu**! Kaardid tuleb paigutada nii, et teede otsad oleksid ühendatud.



- 4) Sega kõik ülejäänud kaardid põhjalikult ja aseta nagu alaspidi lauale **Uute Kaartide Pakiks**. Jäta ruumi kasvavale mänguplatsile laua keskel.
- 5) Mängijad valivad endile nupud ja tõstavad need **Kodu** kaardile.
- 6) Iga mängija veeretab ühe korra kõiki viit täringut. See, kes saab kõige rohkem **Ussisõnu**, alustab mängu. Võrdse tulemuse korral veeretatakse uuesti.



Mängu kulg

Iga mängija käik koosneb kahest osast: 1) **Rändamine** ja 2) **Rabamine**. Kui need 2 asja tehtud, läheb käik päripäeva järgmisele mängijale.

1) Rändamine

Rännata võib oma nupuga vabalt valitud suunas. Rännatakse ainult mööda ühendatud teid. Korraga liigutakse ühe **Maastiku** võrra.

Samal **Maastiku** kaardil võib olla korraga mitu nuppu.

Maastikule astudes tuleb kohe täita kaardil näidatud **Ülesanne**.

2) Rabamine

Võta **Uute Kaartide Pakist** pealmine kaart ja keera näoga ülespidi! Tee seda ka siis, kui **Maastiku Ülesande** täitmine ebaõnnestub! Toimi vastavalt kaardile:

- Öökullimuna** võta endale! See lisab sulle ühe elu.
- Abiline** võta ka endale! See aitab sind **Ülesannete** täitmisel ja **Vaenlastega** võitlemisel.
- Vaenlasega** võitle!
- Maastikuga** täiendama mänguväljakut! Vaata, et teed saaksid ühendatud!

Mängu lõpp ja võit

Mäng lõpeb siis kui **Uute Kaartide Pakist** on võetud viimane kaart.

Seejärel loetakse kokku kõikide mängijate punktid. Ka nende, kes poole mängu pealt välja langesid.

Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

Ülesannete täitmine ja Vaenlastega võitlemine

Ülesannete täitmiseks ja **Vaenlastega võitlemiseks** tuleb veeretada täringuid. Nõutav tulemus on näidatud **Maastike** ja **Vaenlaste** kaartidel. Esmalt veereta kõiki viit täringut korraga! Seejärel võid sa ebasobiva tulemusega täringud **kuni kaks korda** ümber veeretada. NB! kaks **Muhu Mända** võivad asendada ühte mistahes muud märki.



Maastikud

Maastiku kaardile astudes täida **Ülesanne**!

Kui **Ülesande** täitmine õnnestub, saad selle **Maastiku** kaardi endale punktideks. Punkte saab, nagu kaardil näidatud, üks kuni kolm.

Tühjale kohale aseta **Uute Kaartide Pakist** pealmine kaart, nagu alaspidi, **Rüüstatud Maastiku** pilt ülespidi.

Mängija nupp jääb **Rüüstatud Maastikule**. See kaart jääb nii mängu lõpuni. **Rüüstatud Maastikule** võib alati astuda, aga seal ei ole **Ülesannet**.

Kui **Ülesande** täitmine ebaõnnestub, pead minema **Kõju** tagasi. Kui sellel **Maastikul** on **Kurja Märk**, kaotad lisaks ühe **Öökullimuna**. Pane see **Kasutatud Kaartide Pakki**!



Meeme

Meeme on erandlik **Maastikukaart**, millel ei ole **Ülesannet**. Kui astud **Meeme** kaardile, võid tõsta oma nupu mänguplatsil, kuhu tahad. **Meeme** ise jääb platsile mängu lõpuni.

Vaenlased

Kui oled **rabanud** endale **Vaenlase**, pead **võitlema**!

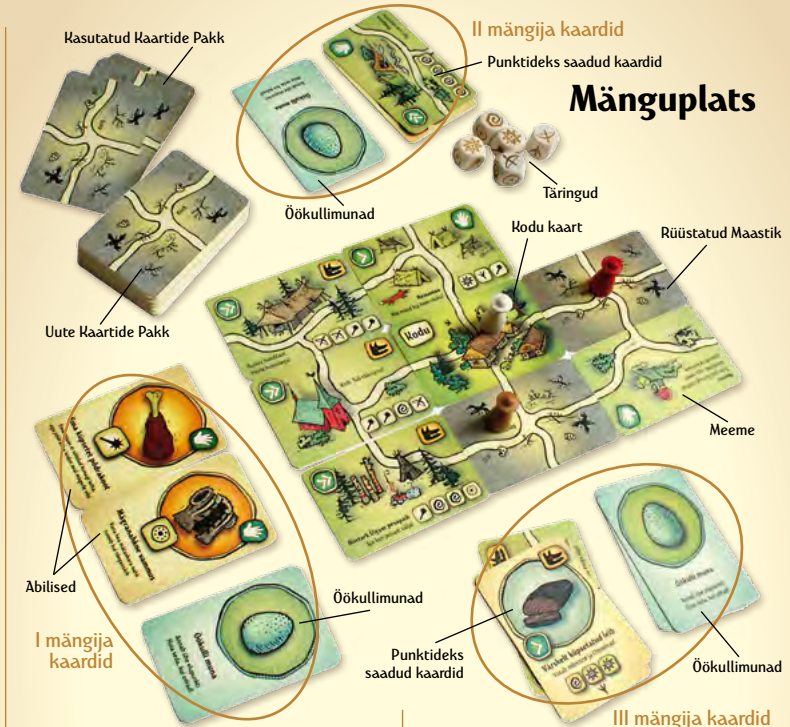
Kui võidad, saad **Vaenlase** endale punktideks. Punkte saab, nagu kaardil näidatud, üks kuni kolm.

Kui tundub, et sa ei saa **Vaenlasest** jagu, võid üritada **põgeneda**. **Põgenemiseks** nõutav täringute visketulemus on näidatud **Vaenlase** kaardi all servas. Seda, kas sa **võitled** või **põgened**, võid täringute veeretamise käigus vabalt ümber otsustada. Täringuid võib ümber veeretada igal juhul ainult **kuni kaks korda**!

Kui **põgenemine** õnnestus, pane **Vaenlase** kaart **Kasutatud Kaartide Pakki**.

Kui kaotad **võitluse** või **põgenemine** ebaõnnestub, pead ära andma ühe **Öökullimuna**. Pane mõlemad kaardid **Kasutatud Kaartide Pakki**!

Nupp jääb igal juhul samale **Maastikule**.



Abilised

Ülesannete täitmisel ja **Vaenlastega** võitlemisel võid, hätta sattudes, kasutada **Abilise** kaarte, mis asendavad ühe korra ühte täringu märki.

Kui sul vajalikku **Abilist** pole, võid abi paluda teistelt mängijatelt. Sellisel juhul jääb sulle sinu **Öökullimuna** alles, kuid **Maastiku** või **Vaenlase** kaardi ja punktid saab endale see, kes otsustava **Abilise** välja käis.

Kui abi saab pakkuda mitu mängijat, on eesõigus mängijal, kelle nupp on mänguplatsil sulle lähemal. Abist võib ka keelduda.

Kasutatud Abiline pane **Kasutatud Kaartide Pakki**!

Öökullimunad

Öökullimunad on sinu elujõud. Kui oled ära andnud oma viimase **Öökullimuna**, langed mängust välja.

See aga ei tähenda, et sa ei võiks ikkagi mängu võita, sest punkte loetakse alles mängu lõpus!

Mõnda **Maastiku** kaarti saab kasutada **Öökullimuna** asendajana. Selleks peab sul **Öökullimunaga** märgistatud **Maastiku** kaart olema oma punktide hulgas.

Öökullimune teistele mängijatele laenata ega kinkida ei tohi!

