



Lauamäng
KALALE viib meid
 kirglikule ja harivale
 kalastusretkele,
 kus kõigil osalejatel
 korralikult näkkab.
 Mängu võidab see,
 kes püüab kõige
 rohkem ja kõige
 väärtuslikumaid kalu!
 Kivi kotti ja õngenöör
 sõlme! Ning kui kalad
 ja nupid selged, siis
 kõik koos juba päris
 kalavetele!

MÄNGUKOMPLEKT

- 84 kaarti
- 51 kala
- 3 keelatud kala
- 6 kajakat
- 6 hüljest
- 18 inspektorit
- 5 suurt paati
- 5 paadinuppu
- 5 märgiklotsi
- Hülgenupp
- Mänguplats
- Mängujuhend

1) LIHTMÄNG või EKSPERTMÄNG

LIHTMÄNG sobib seltskonnale, kus on alla 8-aastaseid kalahuvilisi. LIHTMÄNGU puhul korja kaardipakist INSPEKTORI kaardid välja ja pane karp tagasi. EKSPERTMÄNGU puhul jäta INSPEKTORI kaardid pakki.

EKSPERTMÄNGUS hoitakse oma kaarte lehvikuna käes ja teistele ei näidata. LIHTMÄNGU puhul võib kaardid ka nägu ülespidi iga mängija ette lauale reastada. Nii on väiksemaid kalastajaid lihtsam nõustada ja abistada. Strateegiat ja üllatusmomenti on siis küll vähem, aga mäng tuleb see-eest tasavägisem.

2) ETTEVALMISTUS

Paiguta mänguplats lauale mängijate keskele. Aseta HÜLGENUPP platsil püügikohta VABA VESI. Sega kaardid ja jaga igale mängijale kätte 5 kaarti. Aseta ülejäänud kaardid nägu alaspidi platsi kõrvale uute kaartide pakiks.

Iga mängija valib värvi ja saab endale sama värvi PAADI ja PAADINUPU ning ühe kuldse MÄRGIKLOTSI. Mängijad tõstavad oma PAADINUPU platsi peale SADAMASSE ja PAADI enda ette. MÄRGIKLOTS asetatakse mängu alguses oma PAADI keskele.

Kui ettevalmistused tehtud, loosi mängu alustaja ja kalaretk võib alata!



Sellel pildil on mäng juba täies hoos. Kõik mängijad on liigutanud oma PAADINUPUD SADAMAST välja erinevatesse püügikohtadesse. HÜLJES on liikunud VABAST VEEST püügikohta SÜVIK.

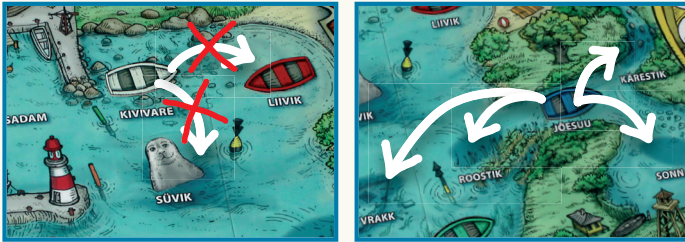
3) MÄNGU KÄIK

Oma käigukorra alguses võtab mängija pakist vajadusel kaarte juurde, nii et tal oleks käes täpselt 5 kaarti.

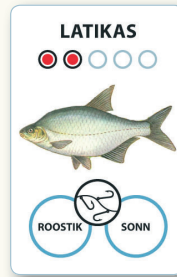
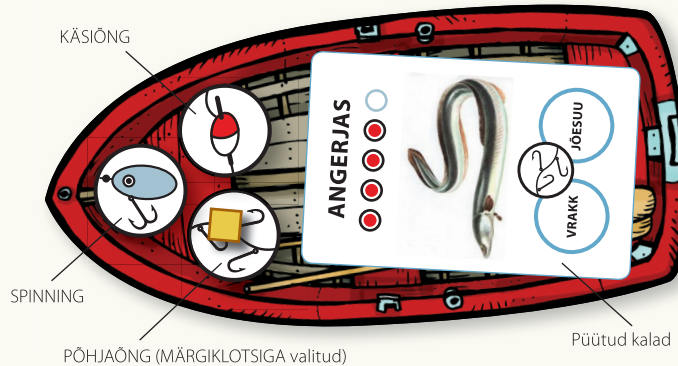
Mängija saab oma käigukorra ajal teha **AINULT ÜHE TEGEVUSE!** Pärast esimest mängijat teeb oma käigu temast järgmine mängija päripäeva ja nii kuni mängu lõpuni.

4) TEGEVUSED

LIIKUMINE Tõsta oma PAADINUPP mistahes teise vabasse KALASTUSKOHTA. Selles ei tohi asuda teist PAADINUPPU ega HÜLJEST. Sobib nii kõrvalasuv kui ka kaugem KALASTUSKOHT, peaasi, et vaba!



ÕNGEVAHETUS Vali või vaheta õnge. Nihuta MÄRGIKLOTSI oma PAADI ninas ühele ÕNGEMÄRKIDEST ja vali sellega püügivahendiks KÄSIÕNG, PÕHJAÕNG või SPINNING. Erinevaid kalu saab kätte erinevate õngedega. Jälgi oma kaarte ja otsusta nende põhjal!



KALAPÜÜK Kui sul on käes KALAKAART, millele märgitud KALASTUSKOHAS asub sinu PAADINUPP ja sul on valitud ka sobiv ÕNG, võid selle kala välja püüda ja kaardi käest oma PAATI käia. KALAKAARDID asetatakse PAADI põhja nagu ülespidi üksteise peale, nii et vaid pealmine kala näha jääb.

Näiteks LATICAT saab püüda PÕHJAÕNGEGA püügi-kohtadest ROOSTIK ja SONN, LATICAS annab 2 punkti.



KEELATUD KALA Kui sul on käes KEELATUD KALA kaart, võid selle kohe käia kellegi teise mängija paati. See asetatakse PAADI põhja nagu ülespidi, samamoodi nagu kõik teisedki kalad.

Püügikoht ja püügivahend ei ole sealjuures olulised. KEELATUD KALA võib näkata selles mängus kustahes!

Näiteks SÄGA annab 7 miinuspunkti.



KAJAKAS Kui käid välja KAJAKAARDI, saad võtta ühe mängija paadist pealmise KALAKAARDI ja selle koos KAJAKAGA nagu ülespidi kasutatud kaartide pakki ära panna. Mida väärtuslikum kala, seda suurem kahju.

Vajadusel võib KAJAKA ka oma kalade kallale saata. Näiteks selleks, et KEELATUD KALAST vabaneda.



HÜLJES Kui käid välja HÜLGEKAARDI, saad liigutada HÜLGENUPU ühest KALASTUSKOHASt teise. HÜLJES võib vabalt ujuda ükskõik millisesse KALASTUSKOHTA peale KÄRESTIKU. Mängija, kelle PAADINUPP on seal, kuhu HÜLJES saabub, peab oma MÄRGIKLOTSI ÕNGEMÄRKIDEST pealt ära tõstma.

Kuniks HÜLJES selles KALASTUSKOHAS asub, ei saa seal kala püüda. Pane HÜLGEKAART pärast käiku nagu ülespidi kasutatud kaartide pakki.



INSPEKTOR Need kaardid on kasutuses ainult EKSPERTMÄNGUS. Igal INSPEKTORIKAARDIL on kolm küsimust. Küsi endast vasakut kätt istuva mängija käest üks INSPEKTORIKAARDIL olev küsimus. Loe ette ka vastusevariandid.

Kui mängija arvab ära õige vastuse, võib ta preemiaks ühe enda käes oleva KALAKAARDI kohe oma PAATI käia. Sealjuures ei pea ta asuma sobivas KALASTUSKOHAS ega olema märkinud õiget ÕNGE.

Kui mängija annab vale vastuse, peab ta karistuseks oma PAADINUPU tagasi SADAMASSE liigutama ja MÄRGIKLOTSI ÕNGEMÄRKIDEST pealt ära tõstma. Küsimuse küsija võib nüüd hoopis ise ühe KALAKAARDI enda käest kohe oma PAATI käia. Pane INSPEKTORIKAART pärast kasutamist kasutatud kaartide pakki.

5) MÄNGU LÕPP

Mäng kestab kuni kaardipakk on otsas ja üks mängijatest saab käe kaartidest tühjaks. Ülejäänud mängijad viskavad oma kättejäänud kaardid käest ja algab punktide lugemine. Kasutatud kaarte selles mängus enam uuesti ei kasutusse ei võeta.

6) PUNKTID JA VÕITMINE

Mängijad loevad kokku oma paati püütud kalade punktid. KEELATUD KALAD annavad miinuspunkte, mis lahutatakse tulemusest maha.

Võidab see mängija, kelle saak on kõige väärtuslikum – ehk kelle KALAKAARDID annavad kokku kõige enam punkte.

Võitja kuulutatakse pidulikult KÕIGI KALAHULLUDE KUNNIKS ja EESTIMAA ESIMESEKS LANDIKS.

Väljaandja:
AS Ajakirjade Kirjastus
www.raamat24.ee

idee ja kujundus:
Asko Künnap / Revaler © 2013
www.revaler.ee

Revaler®