

Võidab see, kel on surres kõige rohkem asju.

Palju õnne, oled endale juurde saanud veel ühe täiesti kasutu asja – lauamängu! Proovi, kas karp ikka mahub riulisse! Või peab nüüd ka uue ja suurema riili muretsema? See selleks, asugem asja juurde! Kui juba lauamäng olemas, peab seda ju ka mängima! Tänapäeval loob igrames ise enda jaoks oma moraalikoodeksi ja omad mängureeglid, aga ehk on siiski abiks ka alljärgnevad.

1. Mängu eesmärk

Iga mängu eesmärk, lisaks mängu ilu nautimisele, on loomulikult võit! Ja kui Eesti ühiskonnas võidab see, kel on surres kõige rohkem asju, siis lauamängus on kõik lausa budistlikult vastupidi – mängu võidab see, kel on mängu lõpuks **kõige vähem asju** ja nende eest saadavaid punkte!

Mängijad liduvad ringiratast mööda mänguplatsi välimist ringi ja koguvad varandust, mis vaatamata nende agarale vastuhakule järjest kiiremini kogunema kipub. Mänguplatsi sisemisel ringil kulgeb aga mummult mummule oma paratamatut kulgemist Surm.

Mängijad võivad oma argises oravarattas ringi vehkida nii kiiresti, kui suudavad, sest mäng lõpeb siis, kui Surm on käinud ära oma ringi ja astunud viimase sammu. Alles siis loetakse asjad kokku ja selgitatakse välja võitja.

2. Mängu komplekt

Mänguplats
60 asjakaarti
6 erivärvilist nuppu
Klassikaline täring
Juhend
Vikatimees



3. Mängu ettevalmistus

Iga mängija valib endale meelepärase **nupu**. Mängijaid saab mängust osa võtta 2–6, aga tihedam ja põnevam rebimine toimub siis, kui mängijaid on vähemalt kolm!

Surm asetatakse kontidega märgitud mustale mummule mänguplatsi välimisel ringil.

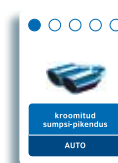
Iga mängija valib endale **algusruudu** mänguplatsi sisemisel ringil ja asetab oma nupu sellele ruudule. Algusruuduks võib valida ükskõik millise heleda ostukorviga ruudu (kokku on neid platsil 8). Iga mängija peab valima endale erineva algusruudu, kaks või enam nuppu samalt ruudult mängu alustada ei tohi.

Kaardid segatakse põhjalikult ja asetatakse nägu allapoole platsi keskele. Iga mängija võtab paki pealt viis kaarti ja asetab mänguplatsi kõrvale enda ette lauale. Kaardid asetatakse nägu ülespidi, nii et kõik kaasmängijad neid näeksid. Need kaardid moodustavad päranduse, mille iga mängija oma iseseisva elutee alul vaevaks kaasa saab.

4. Kaartide tähendus

Igal kaardil on kujutatud üht hunnitut asja, mis mängijale tema eluteel taagaks kaela kuhjub ja millist on raske laht saada. Kaardi ülemises servas on rida punkte, mis näitavad asja hinda. Mida kallim ja mõttetum asi, seda rohkem punkte ta annab ja seda rohkem põhjust on temast mängu jooksul vabaneda. Punkte on kaartidel ühest viieni.

Kaarte on kuut masti:



Sinised AUTO-kaardid, millel kõik see kaunis ja ülivajalik, millega oma neljarattalist sõpra tundmatuseni seksikaks tuunida. Sest ka rulast saab hea tahtmise juures lõpuks suure staatusmaasturi valmis nokerdada.



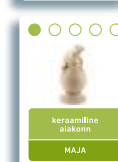
Roosad BLING-BLING-kaardid, millel kõik see udupeen, karusnahkne või pärlendav, mida endale selga, jalga, sõrme ja kätte saab ajada ning kaela ja külge riputada.



Kollased HOBI-kaardid, millel kõik see ihaldusväärne, mille abil ennast ja oma ligimesi säästmata sisustatakse kogu oma napivõitu vaba aeg.



Pruunid LEMMIK-kaardid, millel kõik see inimgeeniuste looming, mis aitab meie lemmikloomade niigi stressirohke elu veelgi põnevamaks muuta, seejuures rõhutades ka meie endi staatust ja loomingulisust.



Rohelised MAJA-kaardid, millel kõik see barokne ja vohav, millega oma eluaseme peaaegu läbimatuks džunglaks saab sisustada ning mille vastu oma varbaid, päid või põlvi ära lüüa.



Hallid TEHNIKA-kaardid, millel kõik see sõbralikult surisev ja plinkiv, mis iga tehnokrati südame ärevalt põksuma paneb ning mille kokku- ja lahtiühendamine ning käivitamine võtab järjest suurema osa igast meie päevast.

Võidab see, kel on surres kõige rohkem asju.

5. Mängu algus

Kõigepealt korrastavad mängijad oma kaardid.

Erinevast mastist kaardid asetatakse üksteise kõrvale enda ette ritta.

Ühest mastist kaardid asetatakse üksteise peale, rohkemate punktidega kaardid vähemate punktidega kaartide peale.

Mängu alustab see, kelle viis alustuskaarti annavad kokku kõige rohkem punkte.

Jätkab temast päripäeva istuv mängija ja nii edasi.



6. Mängu käik

Esiteks

Veereta täringut ja liiguta oma nuppu vastavalt saadud numbrile päripäeva mööda mänguplatsi välimist ringi edasi. Kuuuga uut viset ei saa.

Kui veeretad **number ühe**, pead kõigepealt **liigutama Surma** nuppu mänguplatsi sisemisel ringil ühe mummu võrra edasi. Alles seejärel liiguta oma nuppu.

Kui Surm jõuab uue kontidega mummule, on mäng samal hetkel lõppenud ja hakatakse punkte kokku lugema.

Kui su nupp astus ruudule, millel **juba asus kellegi nupp**, võid nupu omanikule ühe oma pealmistest asjadest kinkida, sest jõulud võivad üllatada ka keset suve. Sellise kingituse puhul pole oluline, et mast või punktid klapiksid – kingi mida tahes! Mida kallim kink, seda uhkem!

Teiseks

Toimi vastavalt ruudule, millel su nupp peatus.



Ostukäru

Šoping! Võta mängulaua keskest pakist **üks kaart juurde** ja aseta enda ette. Siinkohal on sobilik kõigil oma rõõmu väljenduseks kooris hüüatada: "ŠOPING!"



Ostukäru sildiga "1=2" või "-50%"

See on juba tõsine ostlemine ehk superšoping. Võta mängulaua keskest pakist **KAKS kaarti juurde**. Hüüatada võib näiteks: "SUPERŠOPING!"



Prügikast

Vabaneb kõigist oma nähtaval olevatest (pealmistest) **ühe-punktistest kaartidest**. Viska need mänguplatsi kõrvale prügimäele hunnikusse.



Röövel

Vabaneb kõigist oma nähtaval olevatest (pealmistest) **kahe- ja kolmepunktistest kaartidest**. Viska need mänguplatsi kõrvale prügimäele hunnikusse.



Börsikrah

puudutab kõiki mängijaid! Kui ühe mängija nupp satub sellele ruudule, vabanevad **kõik mängijad** kõigist nähtaval olevatest (pealmistest) **nelja- ja viiepunktistest kaartidest**. Need visatakse mänguplatsi kõrvale prügimäele hunnikusse.

Kui **kaardid** platsi keskest **otsa saavad**, läheb prügimäel vedelev kraam taaskasutusse – ära visatud kaartide hunnik segatakse läbi ja asetatakse platsi keskele. *Recycle rules!*

Kolmandaks

Sa võid **oma asju teistele kinkida!** Kingitav kaart peab olema alati samast mastist ja täpselt ühe punkti võrra nähtaval olev (pealmine) kaart. Viiepunktise kaardi peale saab käia ühepunktise.

Kinkija saab oma käigu ajal kaasmängijatele kinkida nii palju asju, kui tal õnnestub, kas või kõik! Asju ei saa kinkida neile, kel pole ühtegi kaarti või puuduvad sobivast mastist kaardid. Puhas šamanism!



7. Mängu lõpp

Mängu lõpp on teadagi karm, õiglane ja õudne – kui Surm astub oma ringil viimase mummu ja jõuab **tagasi kontidega mummule**, on mäng samal hetkel ka lõppenud. Ringi lõpuni ei mängita, sest eluga ei pääse keegi.

Iga mängija loeb oma kaartide punktid kokku ja võitjaks kuulutatakse **mängija, kel punkte kõige vähem**. Võitjat õnnitletakse ja kiidetakse ülevoolavalt. Kõige rohkem nodi kokku kraapinud mängija aga vajub samal ajal häbi pärast läbi põrandale, otse asjapõrgu osturalli kuuma keerisesse.

