

# KALEVITE MAA

lauamäng 2-6 mängijale

Ennemuistse valitseja Kalevi järgi ka Kalevite Maaks kutsutud Eestis on inimesed elanud juba tuhandeid aastaid. Siinne maapõu on täis muinasaegset vara: võõramaiseid münte, pronksi- ja rauaaegseid sõjariistu, savinõusid ning kuld- ja hõbeehteid. Palju põnevat on juba üles leitud ja muuseumidesse vaatamiseks välja pandud, aga palju on veel leidmata. Ega siis midagi – kühvel, kaart, kompass ja hea õnn kaasa ning tee! Kuid ei maksa unustada, et muistseid aardeid võivad valvata ka vaimud või hoopis hullemadki pahalased.



## Karbi sisu

- mänguväljak
- 36 ümmargust papplitrit
- 12 salaülesande kaarti
- 6 mängunuppu
- 1 täring
- mängureeglid

## Mängu eesmärk

Igal mängijal on salajane ülesanne. Ta peab mänguplatsilt kokku korjama kolm leidu, mis on märgitud tema salaülesande kaardile. Kes ülesande esimesena täidab, ongi võitja. Oma salaülesannet ei tohi enne selle täitmist teistele näidata.

Kui aga on tahetakse mängida pikemat ja pingelisemat mängu, võetakse täidetud ülesande asemele kaardipakist uus ja mängitakse seni, kuni kõik aarded leitud ja nähtaval. Siis kuulutatakse võitjaks see, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem salaülesandeid täidetud.

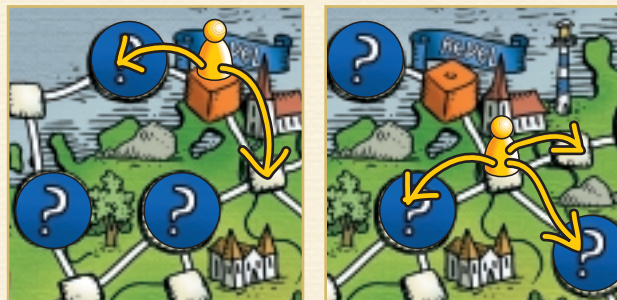
## Ettevalmistus

- 1) Aseta mänguplats mängijate keskele.
- 2) Pööra papist litrid näoga allapoole, sega ära ja asetä mänguplatsi ümmargustele kividele. Kõik kivid peavad saama kaetud. Kõigi litrite tagaküljed on ühesugused (küsimärk sinisel taustal) ja mitte keegi mängijaist ei tohi teada, kus milline leid asub.
- 3) Sega ülesandekaardid. Iga mängija võtab endale pakist ühe kaardi. Mängija võib oma kaarti vaadata kogu mängu vältel, kuid ta ei tohi seda enne mängu lõppu teistele näidata.
- 4) Iga mängija valib ühe nupu, viskab täringuga endale kodulinna (märgitud täringu piltidega 1–6) ja asetab oma nupu sinna. Ühest ja samast linnast võib alustada ka mitu mängijat.

## Mängu käik

### Algus

Alustab mängija, kes viskas täringuga kõige väiksema numbriga (seal asub Revel). Käimise järjekord liigub päripäeva.

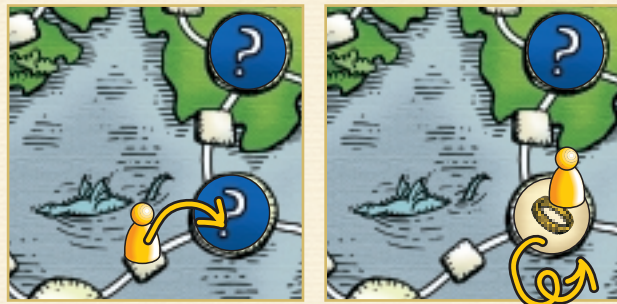


### Käimine

Mängija liigutab oma nupu igal ringil edasi ühe kivi võrra mööda vabalt valitud teed. Mängijad võivad üksteisest mööda liikuda ja ka samal kivil seista. Täringut nuppude liigutamisel ei kasutata.

### Litrite kogumine

Kui nupp astub väiksele neljakandilisele kivile, ei toimu sel ringil temaga midagi. Kui nupp astub suurele ümmargusele kivile, millel asub papist litter, pöörab mängija litri ümber.



Kui litter on ümber keeratud ja kõik seda näinud, käitub mängija vastavalt litri tähendusele. Vaata litrite tähendusi lehe pöördelt! >>



## Litrite tähendused



### Leiud

Mängus on seitset sorti muinasaegseid leide – igast sordist kolm tükki. Leiu korjab leidja mänguplatsilt kohe ära ja asetab enda ette mänguplatsi kõrvale, nii et kõik seda näevad.



### Pahalased

Neid on kolme sorti: Kummitus, Põhjakonn ja Kurask, igauhte kolm tükki. Pahalaste juurde on märgitud nende tugevus. Kui mängija leiab pahalase, peab ta sellega võitlema ja veeretama täringuga vähemalt sama suure numbrit, nagu näidatud pahalase litril. Võidetud pahalase korjab mängija endale täpselt samamoodi nagu tavalise leiu.

Aga kui mängija veeretab väiksema numbrit kui näidatud, peab ta kõik seni kogutud leiud pahalasele loovutama ja täringuga veeretades endale uue kodulinna määrama. Mängija leiud asetatakse üksteise otsa pahalase alla. Pahalane jääb leide valvama, nagu ülespidi. Mängija nupp tõstetakse uude kodulinna. Iga mängija, kes leiab endas piisavalt vaprust, võib minna pahalasega jõudu katsuma ja proovida leiud endale saada.



### Kalevi kommid

Mängus on kuus sinist Kalevi kommi. Need annavad mängijale jõudu ja kiirust. Kui mängija on leidnud kommi, asetab ta selle enda ette samamoodi nagu tavalise leiu. Alates järgmisest ringist võib mängija kommi kasutada kahel moel:

**A)** Ühe lisasammu saamiseks. Oma käigu ajal tõstab ta kommi mängust välja (sööb ära) ja tohib astuda ühe kivi asemel kahe kivi võrra edasi.

**B)** Jõu kasvatamiseks. Kui mängija astub võitlusse pahalasega, tõstab ta enne täringuviset kommi mängust välja (sööb ära) ja liidab oma täringuviske tulemusele ühe punkti juurde.

Kahte kommi ühe käigu ajal kasutada ei tohi. Kasutatud kommid jäävad mängust välja kuni mängu lõpuni.

### Viie litri reegel

Igal mängijal tohib korraga olla kuni viis litrit. Kui mängijal juba on viis litrit ja ta korjab üles kuuenda või saab pahalasega võideldes ja seda võites veelgi rohkem litreid juurde, peab ta otsustama, millised ta endale jätab ja millised maha paneb. Üleliigsed litrid asetab mängija maha tagasi, nagu ülespidi. Neid võivad kõik mängijad sinna võtma minna.

### Mängu lõpp ja võitmine

Kui üks mängijaist on kokku kogunud kõik kolm oma salaülesande kaardil näidatud leidu, pöörab ta selle tõestamiseks kaardi teistpidi, nii et seda näevad kõik. Sellega on ta ka mängu võitnud ning ta kuulutatakse pidulikult kõige vägevamaks aardekütiks.



### Teine ja kolmas koht

Teised mängijad võivad soovi korral edasi mängida, et selgitada ka teise ja kolmanda koha omanikud.

### Mäng mitme kaardiga

Kahekesi mängides võib proovida ka mitme kaardiga mängu varianti. Juhul kui võit jõuab liiga kiiresti kätte ja suurem osa litreid on veel pööramata, asetab võitja oma täidetud salaülesande koos vastava kolme litriga mängust välja ja tõmbab endale pakist uue salaülesande kaardi. Ta määrab täringuga veeretades endale uue kodulinna ja tõstab oma nupu sinna.



Nüüd kestab mäng seni, kuni kõik litrid on pööratud. Iga täidetud ülesande asemele võetakse kohe pakist uus. Võidab see, kellel on mängu lõpuks rohkem salaülesandeid täidetud. Tavaliselt üle kahe või kolme ülesande täita ei õnnestu.

Põnevat mängu, õnne ja vaprust!

### KALEVITE MAA

Väljaandja ja turustaja: **AS KALEV**  
www.kalev.ee

Mängu idee ja illustratsioonid: **Asko Künnap**  
Pakendi kujundus ja reeglid: **Asko Künnap / Rakett**  
www.rakett.org

Valmistatud Eestis