

Pönevusest tulvil Saaremaa lauamäng paneb proovile sinu julguse, kavaluse ja osavuse. Pead täitma oma isikliku “salaülesande”, mis on täis ohtlikke olukordi.

Selles mängukarbis on

- mänguväljak
 - 36 erinevat ümmargust latakat
 - 12 “salaülesannete” kaarti
 - 6 mängunuppu
 - vürfel
 - mängureeglid
- Ühe mängu kestvus ca 30 minutit.

Mängu möte ja eesmärk

Igal mängijal on salaülesanne. Ta peab koguma kokku kolm kindlat latakat, mis on märgitud tema ülesandekaardile.

Oma salajast ülesannet ei tohi teistele näidata.



Mängu ettevalmistamine

Latakad pööratakse vesikivi ülespoole, aetakse segamini ja paigutatakse mänguväljakule, kollaste mummude peale (vt. skeem 1).



skeem 1

Iga mängija:

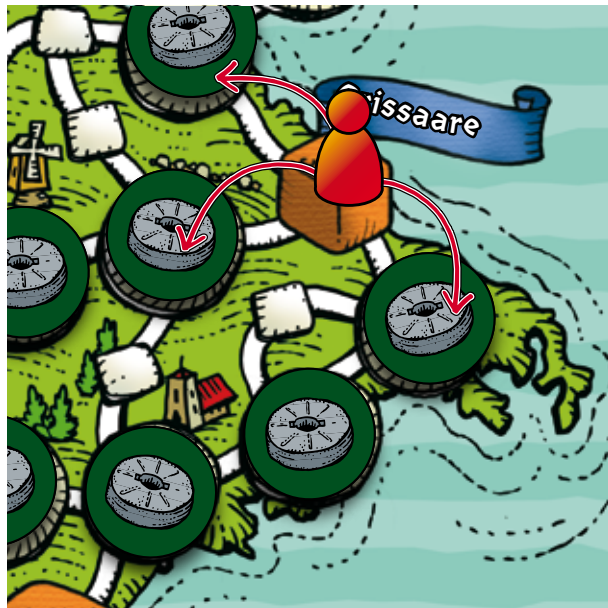
- valib endale mängunupu;
 - viskab vürfliga numbri ja asetab oma nupu vastava numbriga alguspunktile mänguväljakul.
- Kui teisel mängijal tuleb sama number, siis alustavad mõlemad samast kohast. Alguspunktis ei saa röövida;
- tõmbab endale salaülesande ja mäng võib alata.

Mäng

Alustab mängija, kes viskab vürfliga kõige suurema numbri. Käimise järjekord liigub päripäeva.

Liikumine mängulaual

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. (vt. skeem 2).



skeem 2

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.

Litrite tähendused

a) kui latakas on elutu, võib mängija selle lihtsalt endale võtta.



b) kui lataka alt tuli välja mõni elukas, siis peab mängija võrfliga proovima tast jagu saada. Sääse vastu peab võrfliga viskama vähemalt 2, oina vastu 3, rästiku vastu 4 ja kõige vintskema vastase - metskuldi vastu 5 silma.

- Kui mängijal oli õnne ja sai koledast vastasest jagu, saab ta lataka endale.
- Kui mängija jäi vastasele alla, peab ta kogu varanduse sinnapaika jätma, asetades kõik oma latakad eluka alla ja endale täringuga uue alguskoha loosima.
- Teised mängijad, kes ennast küllalt vaprana tunnevad, võivad enda käigukorral tulla ise elukaga osavust proovima.

Abilatakad

Elukatega võitlemisel või röövimise juures võib abiks olla hobuseraud, mis annab võrfliviskele 1 silma.

- Hobuserauda saab kasutada mitu korda.
- Mitme hobuseraua võlujõud on ikka 1 silma.



Mittevajalik latakas

Loomulikult võib lahtivõetud lataka sinna samasse lebama jätta, kuigi mõistlik on kõik leitu kaasa võtta.

- Üleliigsed latakad tuleb sinnasamasse, kus seistakse pilt ülespoole maha jätta (vt. skeem 4).
- Teised mängijad võivad oma käigukorral minna neid latakaid endale ostma.
- Elukas tuleb alati jätta teiste latakate peale. Tugevam elukas omakorda nõrgema peale.



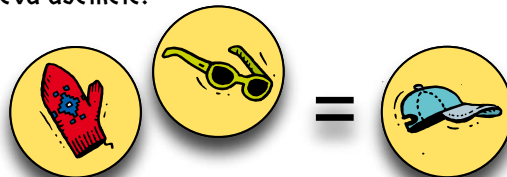
skeem 3

- Üle viie lataka kaasas kanda ei tohi.



Latakate vahetamine

- Vahetada saab ainult juba avatud ja platsile tagasi pandud latakaid.
- Mängijad omavahel latakaid vahetada ei saa.
- Lataka vahetamiseks pead jõudma selle peale.
- Vahetamisel tuleb anda kaks oma lataka ühe maasoleva asemele.



- Kui maas on rohkem latakaid, võib valida, millist lataka osta.
- Elukaid osta ei saa, nendega peab võitlema. Võidetud eluka all olnud latakad saab mängija endale.

Röövimine

Kui mängijal pole võimalik ausal teel vahetada, aga mõni vajalik latakas on juba teise mängija käes, siis võib proovida teda röövida.

Et teist mängijat röövida, peab astuma temaga samale ruudule.

- Mõlemad mängijad viskavad nüüd võrflit.
- Röövija võrflivise on -1 silma.



- Kui visatakse võrdne silmade arv, siis tuleb uuesti visata.
- Kes viskab väiksema silmade arvu, peab kogu oma varanduse teisele andma ja viskama endale täringuga uue alguskoha.

Mängu lõpp

Mängu võidab see, kes saab esimesena oma salaülesande täidetud. Ülesande täitnu peab hüüdma: "Mina võitsin!" Kui see ununeb, ei saa teda võitjaks tunnistada enne järgmist käimise korda, mil ta uuesti selle lause peab välja hüüdma. Vahepeal võib aga keegi teine ju võita ja siis on mäng läbi.

Põnevaid mänguelamusi!