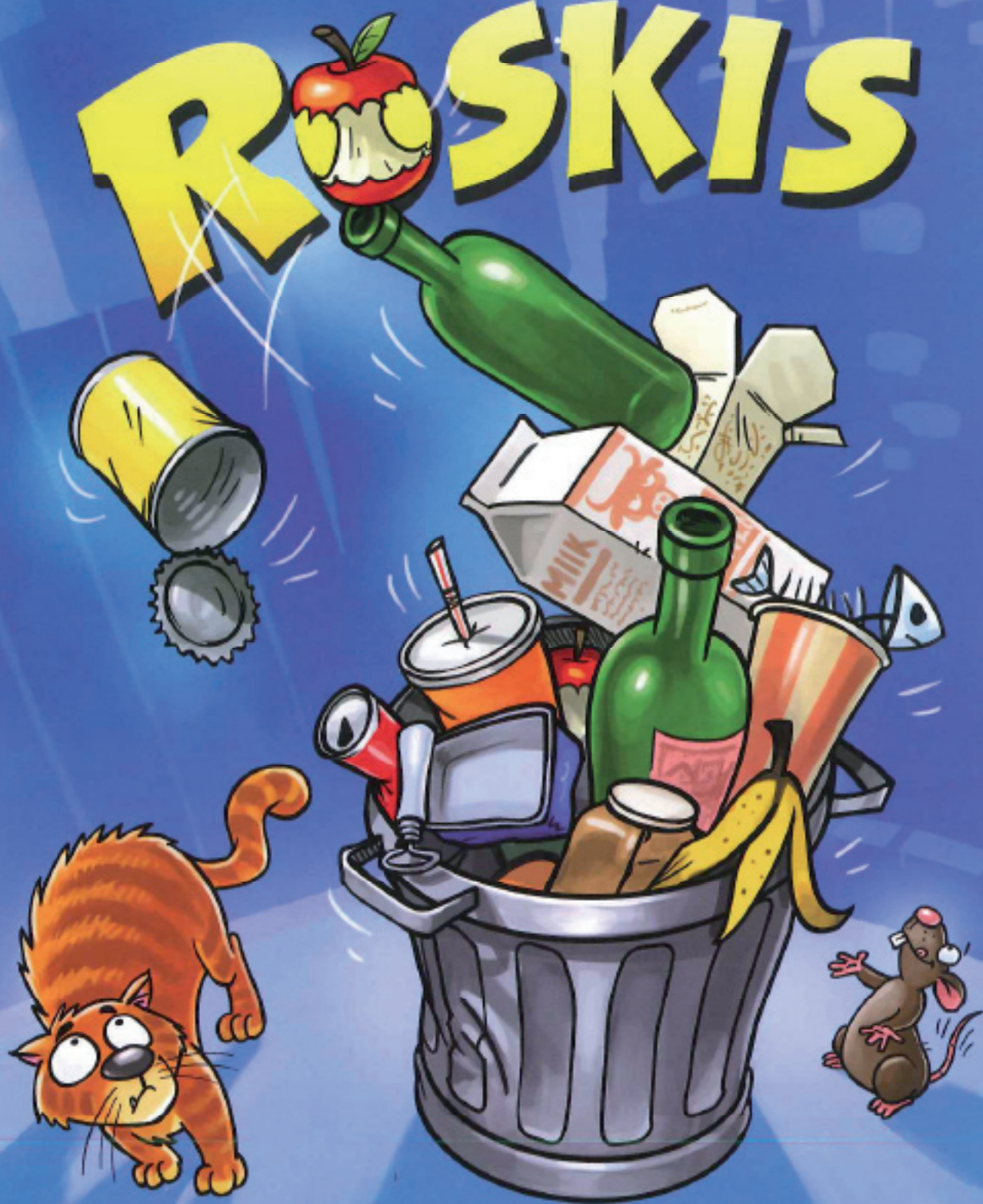


RISKIS



ROSKIS

MÄNGU OSAD

50 numbrikaarti (5 komplekti kaarte 5 erinevas värvis, igaüks väärtustega 1-10)



40 puidust prügikasti (10 piimapakki, purki, pudelit ja õunasüdant)



6 punktiloendurit (miinuspunktid esimesel ja plusspunktid tagumisel küljel)



1 prügikast (pane enne esimest mängu prügikast kolmest osast kokku; vaata paremal olevat pilti)

1 mängureeglid



MÄNGU KIRJELDUS

Me kõik teame seda: keegi ei taha prügi välja viia. Seetõttu kasvatavad mängijad prüghunnikut järjest kõrgemaks ja kõrgemaks. Kui miski välja kukub, peab mängija, kelle kord on, prügikasti tühendamise ja saab miinuspunkte. Kui sul aga õnnestub kõik osavalt hunnikusse seada ja mahutada sinna ka viimase prügitüki, saad preemiaks plusspunkte. Mängija, kellel on kõige rohkem punkte, võidab.

Märkus: Mängu sisu on väljamõeldis – mängu arendamise käigus ei tehtud katseid päris prügiga. Iga sarnasus tegelike olukordadega on puhtalt juhuslik ☺. Loomulikult peaks päriselus prügi hoolikalt sorteerima!

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Aseta prügikast laua keskele ning pane sellesse suvalises järjekorras erinevat prügi sõltuvalt mängijate arvust:

Mängijaid	Prügikasti pandav prügi
2	3 piimapakki, purki, pudelit ja õunasüdant
3	2 piimapakki, purki, pudelit ja õunasüdant
4	1 piimapakk, purk, pudel ja õunasüda
5	-

Eralda prügitükid tüübi järgi hunnikusse ja asetada need prügikasti lähedusse. Pane kuus punktiloendurit ühte virna, miinuskülge pealpool, järjestades need -6 kuni -1 nii, et -1 jääks virna peale.

Iga mängija valib ühe värvi ja võtab endale kõik seda värvi kaardid. Vahem kui viie mängijaga mängides üle jäävaid kaarte ei kasutata ja need pannakse mängukarpi tagasi. Iga mängija segab enda kaardid ja asetab need, numbrikülge allapoole, enda ette, moodustades paki, kust kaarte tõmbama hakata. Peale seda tõmbab iga mängija oma pakist 3 pealmist kaarti ja võtab need kätte.

MÄNGU KÄIK

Mäng kestab kuni 10 voozu. Iga voozu alguses valivad mängijad ühe kaardi oma käest ja asetavad selle, numbrikülg allapoole, enda ette. Kui iga mängija on oma kaardi lauale pannud, pööratakse need korraga ümber. Kõige väiksema numbriga kaardi valinud mängija alustab. Number kaardil näitab, mitu prügិតükki peab mängija oma käigu jooksul varudest prügikasti panema. Peale seda on suuruselt järgmise kaardi valinud mängija kord jne.

Kui kaks või rohkem mängijat on valinud sama suurusega kaardi, käib esimesena mängija, kelle kaardil on vähem hiiri, seejärel järgmise vähima arvu hiirtega kaardi valinud mängija jne.

Prügi prügikasti panemine

Prügi prügikasti panemise puhul kehtivad järgnevad reeglid:

- ☛ Vali üks prügitüüp varus olevatest. Alustuseks tohib prügikasti asetada vaid valitud tüüpi prügi. Kui oled prügikasti asetanud viimase seda tüüpi prügi, vali järgmine tüüp, mida asetama hakkad jne.
- ☛ Prügi tuleb prügikasti asetada tükkahaaval.
- ☛ Prügi asetades tohib kasutada ainult ühte kätt.
- ☛ Juba prügikasti asetatud prügitükke tohib liigutada ainult uue prügitüki abil. Prügikasti asetatud prügi kätte võtta ja selle järjekorda muuta ei tohi.

Kui kõik mängijad on prügi prügikasti pannud, lõpeb mänguvõru. Enne järgmise voozu algust võtavad mängijad oma pakist kätte uue kaardi.

Mis juhtub, kui midagi välja kukub?

Kui prügikasti prügi asetades kukub kasvõi üks prügitükk prügikastist välja, lõpeb sinu mängukord kohe. Võta kõige pealmine punktilonedur ja aseta see enda kaardipaki kõrvale, **miinuskülg ülespoole**.

Tühjenda prügikast ja pane kastis olnud prügitükid tagasi varudesse. Peale seda, vastavalt mängijate arvule, täidetakse prügikast uuesti mõnede prügitükkidega (vt tabelit lk 10). Voozu mängitakse lõpuni vastavalt üleval kirjeldatud, st mängijad, kes ei ole veel selles voozus mänginud, teevad oma käigud ja asetavad vajaliku koguse prügi prügikasti.

Mis juhtub, kui varud lõppevad otsa?

Kui asetad viimase prügi prügikasti nii, et midagi välja ei kuku, lõpeb sinu käik kohe ja saad endale peamise punktiloenduri. Tasuna selle saavutuse eest võid selle punktiloenduri asetada oma kaardipaki kõrvale **plusskülg ülespoole**.

Tühjenda prügikast ja pane kastis olnud prügitükid tagasi varudesse. Peale seda, vastavalt mängijate arvule, täidetakse prügikast uuesti mõnede prügitükkidega (vt tabelit lk 10). Voozu mängitakse lõpuni vastavalt üleval kirjeldatud, st mängijad, kes ei ole veel selles voozus mänginud, teevad oma käigud ja asetavad vajaliku koguse prügi prügikasti.

Märkus: Loomulikult ei peaks sa teistele mängijatele prügi asetamist liiga lihtsaks tegema!

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kahel ühel kahest juhust:

1. Kõik mängijad on mänginud oma viimase kaardi. Kümnes voozu mängitakse lõpuni, peale seda toimub punktide arvestus.
2. Mängija võtab viimase punktiloenduri (-6 või +6 punkti). Mäng lõpeb kohe ja toimub punktide arvestus.

PUNKTIDE ARVESTUS

Mängijad liidavad kokku enda punktiloenduriid. Kui mängijal ei ole ühtegi punktiloendurit, on tal 0 punkti. Mängija, kellel on enim punkte, võidab.

Märkus: Võita võib ka 0 punkti või miinuspunkte teeninud mängija! Viigi korral jagavad viiki jäänud mängijad võitu.

Autor: Carlo A. Rossi

Illustratsioonid: Michael Menzel

Layout: Jere Kasanen

Lautapelit.fi

Salomonkatu 5, 00100 Helsinki, Finland
www.lautapelit.fi | info@lautapelit.fi



© 2013 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany.
All rights reserved. www.abacusspiele.de

