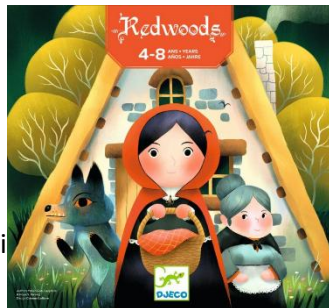


DJ05269 – Punamütsike

Vanus: 4-8-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: mängulaud, 11 ümmargust žetooni, punamütsikese kuju, hundi kuju, viis lillekujulist žetooni, korv, neli jahimehekaarti ja täring.



Elas kord väike tüdruk nimega Punamütsike, kes läks metsa lilli korjama. Aga suur kuri hunt luusib metsas ringi! Tehke koostööd, et aidata Punamütsikesel lilled korjata ja turvaliselt koju jõuda enne, kui hunt ta kätte saab.

Mängu eesmärk: Koguda kõik koos viis lillekujulist žetooni enne, kui hunt jõuab majani.

Mängu ettevalmistamine:

- Asetage mängulaud laua keskele.
- Segage 11 ümmargust žetooni ja asetage need, pilt allpool, palkide otstele.
- Pange Punamütsikese kuju punase ringiga märgitud palgi otsale.
- Asetage hunt raja algusesse, mis viibvanaema majani.
- Pange viis lillekujulist žetooni vasakusse ülemisse nurka.
- Asetage korv sama värvi alale palkide keskel.
- Segage ja asetage neli jahimehekaarti, pilt allapoole, mängulaua kõrvale.



Mängukäik:

Noorim mängija alustab, seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu ajal veeretab aktiivne mängija täringut ja liigutab Punamütsikest noole suunas, edasi nii mitu välja, kui täring näitab.

Kui Punamütsike maandub pildiga allapoole olevale žetoonile:

1 - Mängija peab välja ütleva, mida ta arvab, et seal on: lill, hunt või jahimees. Kui žetooni pole veel avatud, saab ainult arvata. Kui see on juba varem avatud, peab ta püüdma meelde tuletada, mis seal oli.

2 - Seejärel keeratakse žetoon ümber ja jäetakse pildiga ülespoole.

Kui arvamus oli õige, sooritatakse vastav tegevus:

- **Lill:** võetakse lill vasakust ülanurgast ja pannakse korvi.
- **Hunt:** ei juhtu midagi.
- **Jahimees:** keeratakse ümber üks valitud jahimehekaart, täidetakse selle tegevus (selgitused allpool), pannakse kaart teiste hulka tagasi ja segatakse.

Kui mängija arvas valesti, liigub hunt raja peal ühe sammu edasi.

Käik läheb järgmisele mängijale.

Kui Punamütsike maandub pildiga ülespoole olevale žetoonile:

Mängija peab kohe tegema vastava tegevuse:

- **Lill:** võtta lillekujuline žetoon vasakust ülanurgast ja panna see korvi.
- **Hunt:** hunt liigub ühe sammu edasi.
- **Jahimees:** keerata ümber üks jahimehekaart, sooritada selle tegevus, panna kaart tagasi ja segada.

Seejärel on järgmise mängija kord.

KUI MÄNGU TULEVAD SEENED!



Kui käigu ajal täringuveeretuse tulemusena näitab täring seentele, keeratakse kõik pildiga ülespoole olevad žetoonid pildiga allapoole, sealhulgas see, millel Punamütsike seisab. Seejärel on järgmise mängija kord.



Kui hunt maandub ühele sinisele seentega kaetud väljale, keeratakse samuti kõik pildiga ülespoole olevad žetoonid pildiga allapoole, sealhulgas see, millel Punamütsike seisab.

JAHIMEHEKAARDID JA NENDE TEGEVUSED



Võta 2 pildiga allapoole olevat ümmargust žetooni, vaata neid ja pane tagasi pildiga allapoole.



Hunt liigub 1 sammu edasi.



Korja lillekimp ja pane see korvi.



Hunt liigub 1 sammu tagasi.

Mängu lõpp

Te kõik võidate ühiselt, kui 5 lillekujulist žetooni on korvi asetatud.

Kui aga hunt jõuab enne majani, kaotate... ning teil ei jää muud üle, kui proovida õnne uuesti!