



Mutionu kompanii

Jõua kuldse labidani ja võida !

Peremäng 2 – 8 osalejale alates 8 eluaastast.

Mängukarp sisaldab:

- 4 mängualust
- 1 “ kuldse labida “
- 10 punast mutifiguuri
- 10 sinist mutifiguuri
- 10 rohelist mutifiguuri
- 10 kollast mutifiguuri

4 komplekti kartongkettaid (nelja eri värvi)

Palju mutte on valmis kaevuma, et saada auhind – kuldne labidas. Kuna mitmed mängualused (ehk maapinna eri kihid) eemaldatakse mängu käigus, peavad kõrvale jääma ka paljud mutid. Ainult kõige kavalamad pääsevad edasi. Kokkuvõttes saab sihini jõuda vaid üks mutt, kuid milline ?

Ettevalmistus...

Raamist tuleb välja lükata värvilised kettad ja need mängulaua kõrvale panna. Samuti tuleb välja suruda mängualustes olevad rõngakesed (need ei ole mänguks vajalikud). Seejärel tuleb kuldne kühvel panna karbi põhjas olevasse süvendisse, selle järel kõik mängualused (esimesena sinine, siis helepruun, roostevärvi ja viimasena roheline ehk muru). Nagu näha, on igas aluses augud, millest mutid peavad ennast läbi kaevama hakkama.

Enne mängu...

Kui on kaks mängijat, saab kumbki 10 ühevärvilist mutti. Kolme mängija puhul saab igaüks 7 mutti ja nelja mängija puhul 6 ühevärvilist mutti. Lisaks muttidele saab iga mängija 6 oma muttidega sama värvi kettakest. Mängijad peavad need korralikult segama ja seejärel panema lauale ritta number allapoole. Ei mingit piilumist !

Alustada võib mängija, kellel on kõige suuremad käed. Mäng käib kellaosuti liikumise suunas. Oma mängukorra ajal pane üks oma mutt ühele väiksele rohelsele ringikesele kõige ülemisel alusel (mitte auku !). Sama teevad ka teised mängijad ja seda niikaua, kui kõik mutid on mängualusel (ainult ühekaupa panduna).

Mäng...

Iga mängija eesmärk on panna oma mutid mängualusel sellistesse kohtadesse, kust nad jõuaksid kõige kergema vaevaga aukudeni.

Oma mängukorra ajal võta üks numbriga kettakestest. Seejärel pead sa liigutama ühte oma muttidest täpselt sama arvu võrra, mis on kettal. Käike tohib teha vaid otse ühes suunas. Järgmised mängijad toimivad samamoodi. Kui järg on jõudnud jällegi esimeseni, võtab ta järgmise ketta jne.

Muttide liigutamise reeglid...

- mängijad tohivad liigutada vaid oma mutte
- mutt võib liikuda vaid otse. Kui teele jäävad augud (ehk sobivad kohad), kuid ketta number nõuab veel samme, tuleb sellest üle minna, lugedes ka seda üheks sammuks.
- liikudes kõige äärmisel rajal, ei tohi mutti liigutada üle nurga.
- mutt peab alati maabuma vabale kohale
- ühe mängija mutt ei tohi liikuda üle teiste ega ka enda muttide, seega liikumise rada peab olema tühi.
- mängijad peavad mutti liigutama, isegi kui tuleb liikuda sobivast august tagasi. **Erand** – kui mängija kõik mutid asuvad aukudes, kust pääseb edasi, võib ta oma mängukorrad vahele jätta kuni järgmise mängualuse ehk maakihini.

Kui mängija on kasutanud kõik oma kuus kettakest, tuleb need uuesti segada, lauale ritta panna ja mäng jätkub. Kui kõik augud on hõivatud, eemaldatakse see mängualus koos aukudesse mitte mahtunud muttidega. Need mutid lähevad mängust välja. Mäng jätkub samamoodi järgmisel maakihil (esimesest alusest saab läbi pääseda 13 mutti jne). Niimoodi tuleb muttidel kaevuda ühest maakihist teise, eesmärgiga jõuda kuldse labidani. Kuid iga maakihil läbimisega jääb mutte aina vähemaks. Mängijad kellel mutte enam ei ole, peavad mängust kõrvale jääma.

Mängu lõpp...

Sinisel alusel olevaid kolme punktiirjoonega radu võib kasutada auguni jõudmiseks samuti kui teisigi. Mängija, kes jõuab esimesena viimases aluses oleva auguni ongi võitja ja saab endale kuldse labida.

Mängida saab ka teisiti...

Pruunil, roostevärvi ja sinisel mängualusel on teistest täppidest ka väheke suuremad täpid. Kui mutt maabub täpse kettalt saadud punktiarvuga sellisele täpile, võib mängija soovi korral minna tagasi sinna, kus ta oli enne ja valida uue ketta ja muti edasilikumiseks. Kuid teistkordselt ei tohi kohe sellisele täpile maabuda. Reeglid on erinevad ka sinisele alusele jõudmisel. Vajalikku auku saab minna vaid kolme katkendliku joone kaudu. Pidevad jooned seega lõppeesmärgini ei vii.