

*Katseta oma nutikust: pane ennast proovile üha raskemate skeemidega või teiste mängijatega võidu!*



# Sisukord

*16 kuubikut*

*48 kaarti*

*4*

**Kuubikud** on jagatud ühel 6 tahust kujutatud värvilise täpi (punane, roheline, sinine, oranž) järgi 4 kaupa rühmadesse. Igal tahul on kujutatud puuviljad.



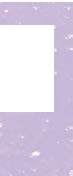
Mängus on 4 puuvilja:

*sidrun apelsin maasikas pirn*

**Kaartidel** on kujutatud skeemid, mis on jagatud 3 raskusastmeks (iga astme kohta on 16 skeemi).

Tagaküljel on märgitud raskusaste (1 roheline = kerge, 2 oranž = keskmine, 3 punane = raske).

Esiküljel on üleval vasakul skeemi number, üleval paremal raskusaste, keskel puuviljad ja vastav kogus ning all kasutatavate kuubikute arv. **Ühe skeemi lahendamiseks** peab nõutud kuubikutega saama **täpselt** kaardil kujutatud puuviljadekoguse.



*Skeemi number Raskusaste*

*Puuviljakogus*

*Kasutatavate kuubikute arv*

*Lahendus*

# Ühe mängija versioon



Võta 4 ühte värvi kuubik ja lahenda üks skeem korraga, alustades numbrist 1 kasvavas järjekorras.

# 2-4 mängija versioon

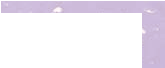
**Ettevalmistamine**

Võtke igaüks 4 ühte värvi kuubik.

Pange kaardid nii, et ühesugune tagakülg on ülespoole, jagades need raskusastme järgi 3 pakki, seejärel segage pakid läbi.

Kui mängite esimest korda, võtke 6 esimese astme kaarti ja 6 teise astme kaarti ning asetage need virna laua keskele: pange pealepoole 1. astme kaardid ja allapoole 2. astme kaardid. Järgmiste partiide jaoks võtke 4 kaarti raskusastme kohta, pannes need eespool kirjeldatud järjekorda, nii et 3. astme kaardid on allpool.

*Algpaigutus 4 mängijaga*



# Mängu käik



Üks mängija pöörab ühe kaardi ümber ja kohe püüab igaüks skeemi lahendada endal olevate kuubikutega: see, kes skeemi esimesena edukalt lahendab, ütleb „Freeze“ ja **peatab kohe mängu**! Kui mängija on skeemi õigesti lahendanud, võtab ta kaardi endale ja paneb selle kõrvale, keerates selle nii, et tagakülg on ülespoole. Vastasel juhul jääb ta mängust välja ja mäng jätkub teiste mängijatega. Kui mängija jääb üksi, saab ta kaardi endale.

Pärast seda, kui esimene skeem on lahendatud, jätkake samamoodi ülejäänud kaartidega.

# Mängu lõpp

Kui laua keskelt on kaardid otsa saanud, on mängupartii lõppenud. Lugege enda kaartidega saadud punktid kokku (kerged kaardid annavad 1 punkti, keskmised 2 ja rasked 3): võidab see, kellel on kõige rohkem punkte.

# Variandid



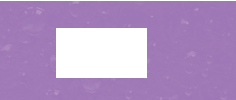
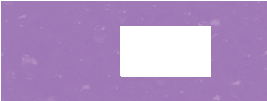
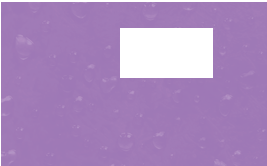
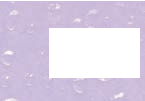
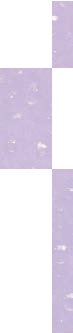
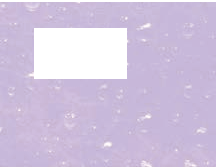
1. Otsustage, mitme kaardi ja mis raskusastme kaartidega te tahate mängida: näiteks keerukama mängu jaoks võite mängida 8 teise astme ja 8 kolmanda astme kaardiga.
2. Jagage oma soovi järgi igale mängijale 12 kaarti, ka mängijate vahel eri raskusastmega. Kes oma skeemi esimesena ära lahendab, saab kaardi endale. Teised kaardid jäetakse välja.
3. Jagage igale mängijale 5 kaarti. Kes oma skeemi esimesena ära lahendab, jätab oma kaardi mängust välja, samas kui teised panevad oma kaardi paki alla. Võidab see, kellele jääb esimesena kätte ainult üks kaart.

**Lahendused**



Järgmistel lehekülgedel on antud skeemide lahendused. Iga skeemi jaoks on ainult üks lahendus.

Saate lahendusi vaadata ka oma mobiilsideseadmes, skaneerides järgmise ruutkoodi.

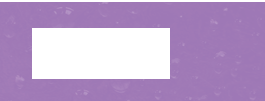
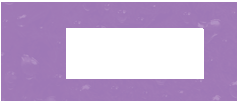
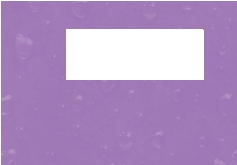
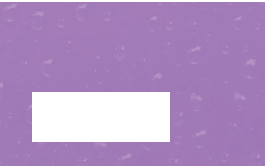
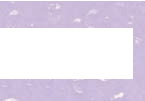
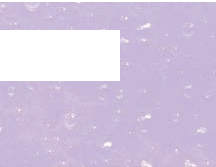
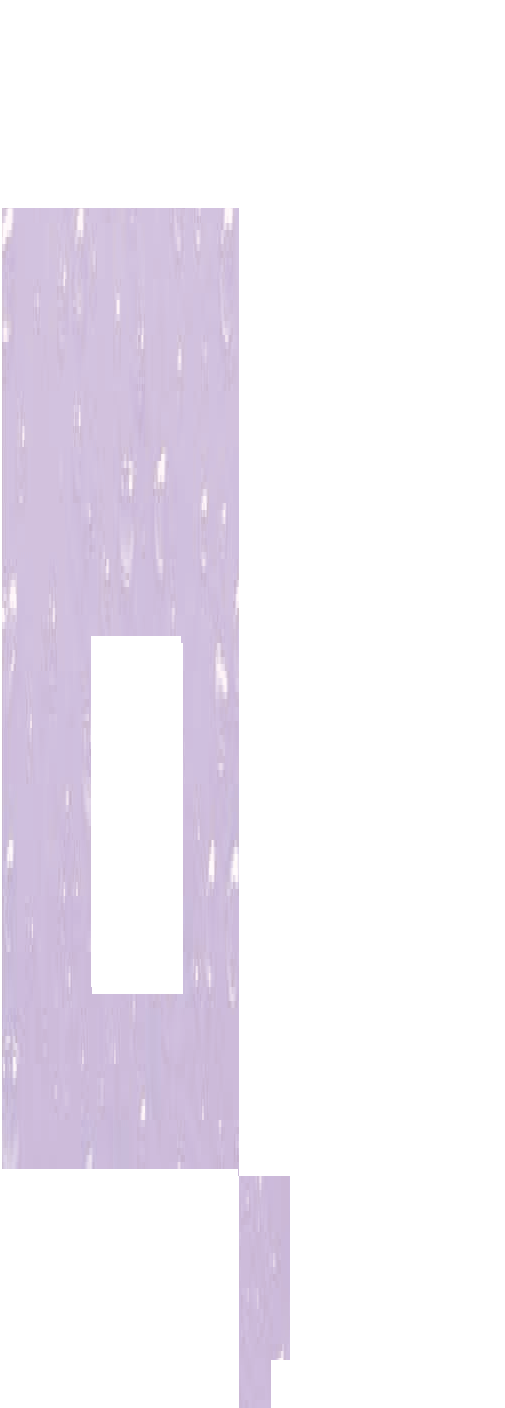


**1 2**

**3 4**

**5 6**

**7 8**

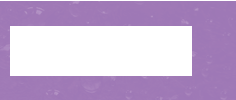
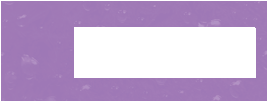
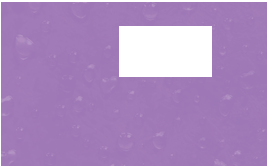
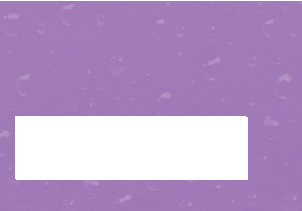
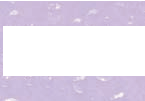
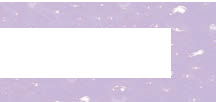


**9 10**

**11 12**

**13 14**

**15 16**

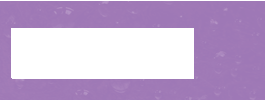
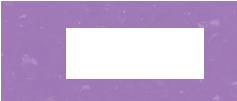
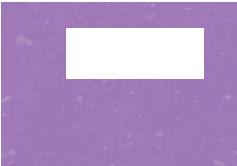
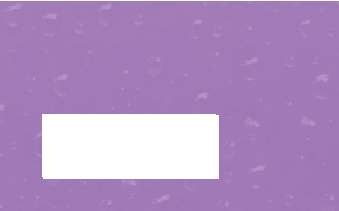
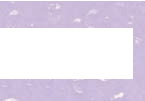
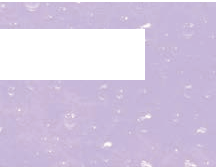


**17 18**

**19 20**

**21 22**

**23 24**

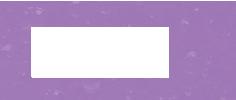
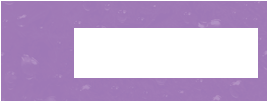
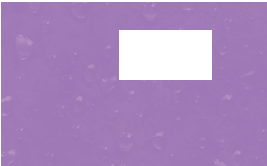
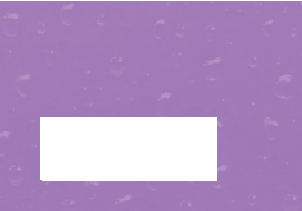
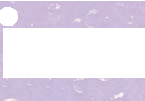
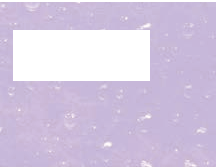
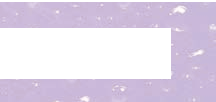


**25 26**

**27 28**

**29 30**

**31 32**

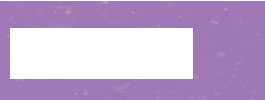
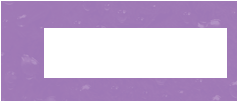
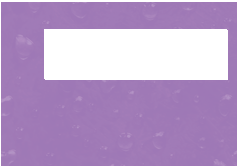
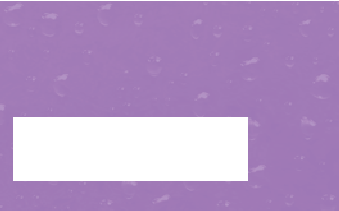
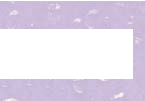
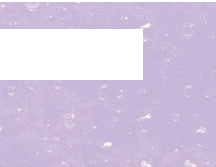
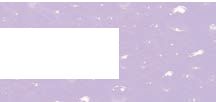


**33 34**

**35 36**

**37 38**

**39 40**



**41 42**

**43 44**

**45 46**

**47 48**



|  |  |
| --- | --- |
| ***Klienditugi***  Tel: 02.82.52.52  [*www.clementoni.com/it/form/*](http://www.clementoni.com/it/form/)    Kaartide väliskattekiht:  LDPE 4 – PLASTJÄÄTMETE KOGUMINE  Kontrollige oma kohaliku omavalitsuse eeskirju. | Hoida alles edaspidiseks kasutamiseks  **Clementoni** S.p.a.  Zona Industriale Fontenoce s.n.c. 62019 Recanati (MC) - Italy  Tel: +39 071 75811 ***www.clementoni.com***  V70456 |