

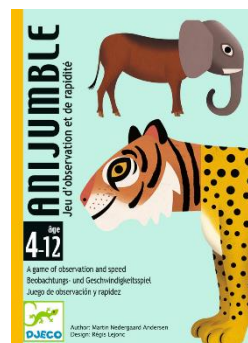
## DJ05092 Kaardimäng „Anijumble“

**Vanus:** 4–12 aastat

**Mängijaid:** 2–5

**Komplekti kuulub:** 45 kaarti

**Kuidas mäng käib?** Mängukaartidel on veidrad kujuteldavad elukad, kellel on ühe looma pea ja teise keha. Mängus tuleb võimalikult kiiresti kokku panna pärisloomi.



Leia laual olevate kaartide seast selline, mille abil kokku panna üks kahest loomast, mida on kujutatud äsja ümber pööratud kaardil.

**Mängu eesmärk:** saada endale kõige rohkem kaarte.

**Mänguks valmistumine.** Segage kaardid läbi. Asetage (juhuslikult valitud) kaart laua keskele, kus kõik mängijad seda näevad. Pange ülejäänud kaardid pakina kõrvale, nagu allapoole.

**Mängu käik.** Alustab noorim mängija ja mängukord liigub edasi päripäeva. Esimene mängija võtab paki esimese kaardi ja paneb selle ümber pööratult lauale, et kõik mängijad seda näeksid.

Kõik mängijad mängivad korraga, otsides laua keskel olevate kaartide seast sellist, mille keha ja/või pea vastab äsja ümber pööratud kaardi ühe või teise looma poolele. (Mida kauem on mäng kestnud, seda rohkem on laual kaarte).



Kui mängija leiab kaardi, millel on äsja ümber pööratud kaardi ühe loomaga sobiv osa, paneb ta sellele sõrme peale ja ütleb, mis looma ta on enda arvates moodustanud.

### Lahendust kontrollitakse.

- Kui vastus on õige, võtab mängija näidatud kaardi võidukaardina endale ja asetab selle, pilt allapoole, enda ette. Äsja ümber pööratud kaart jäetakse laua keskele. Algab uus ring.

**NB!** Võib juhtuda, et äsja ümber pööratud kaardi loomadega sobib mitu kaarti: sellisel juhul, kui mängijad need üles leiavad, võivad nad need kõik endale võita. Võitjaid võib olla nii üks kui ka mitu.

**NB!** Kui mängija leiab kaardi, mis sobib äsja ümber pööratud kaardi mõlema poolega, võidab ta endale selle kaardi ja ühe boonuskaardi, mille ta võtab otse kaardipakist.

- Kui vastus on vale, jätab mängija kaardi lauale. Sellega on tema mängukord läbi ja ta peab karistuseks ära andma ühe oma varem võidetud kaardi (kui tal neid on), asetades selle kaardipaki alla.

Teised mängijad võivad kaarte edasi otsida.

- Kui ühegi laual oleva kaardiga ei ole võimalik äsja ümber pööratud kaardi looma kokku panna, jäetakse see kaart koos teistega lauale.
- Kui ring on läbi, algab uus ja järgmine mängija pöörab pakist uue kaardi ümber... Ja nii edasi.

### **Mängu lõpp**

Mäng lõpeb, kui paki kõik kaardid on ümber pööratud. Kõik mängijad loevad oma kaardid kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.

*Mängu autor: Martin Nedergaard Andersen  
Hoiatus. Väikesed osad.*