

DJ08584 Tähelepanumäng „Katudi maja”

Vanus: 5–10 aastat

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuulub: 3 mängulaudade komplekti (igas 3 lauda), 36 väikest kaarti, 50 suurt kaarti ja 1 riidest kott.

Mängu eesmärk: saada oma mängulauale kõige rohkem kaarte.



Mänguks valmistumine

- Määrake, kes on mängujuht, kes piltidel nähtut kirjeldab.
- Aita lapsel mõista, mida on kujutatud mängulaudade kolmel suurel pildil:



Vannituba



Köök



Pööning

- Köögi ja vannitoa mängulaual on vähem ruute kui pööningu omal. Pööningu mängulaud on mõeldud keerulisemaks mänguks. Vali mängijate jaoks välja õige raskusastmega mängulaud!

- Tutvuge iga laua ruutude ja nende „nimedega“: A1-st E5-ni ja A1-st F6-ni.



- Iga le mängijale, v.a mängujuhile, antakse sama mängulaud.
- Mängujuht asetab valitud mängulaua pildile vastavad kaardid enda ette, pilt allapoole.

Mängujuhi kaardid:



Mängu käik

- Mängujuht tõmbab enda ees olevast pakist kaardi, kuid ei näita seda teistele mängijatele.
- Ta kirjeldab kaardil nähtut võimalikult üksikasjalikult.
- Mängijad kuulavad tähelepanelikult ja vaatavad igaüks oma mängulauda.

- Esimene mängija, kes tunneb kirjeldatava osa oma mängulaual ära, hõikab välja vastava ruudu koodi (näiteks: „D4”).



- **Kui mainitud ruudu kood on õige**, saab mängija kaardi endale ja paneb selle oma mängulauale vastavale ruudule.



- **Kui vastus ei ole õige**, ei tohi mängija sel korral õiget ruutu enam uuesti arvata. Mängujuht kirjeldab kaarti teistele mängijatele edasi.

- Kui keegi ei leia kirjeldatavat ruutu, paneb mängujuht selle kaardi mängu lõpuni mängust välja.

Mängu lõpp: Kui kirjeldamiseks ei ole enam ühtegi kaarti, loevad mängijad oma mängulaual olevad kaardid kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte!

Kahe mängijaga versioon: Rahulikus ja pingevabas õhkkonnas õpib mängujuht pilti täpselt kirjeldama, samal ajal kui teine mängija õpib tähelepanelikult kuulama.

Mängu autor: Arnoult Vial