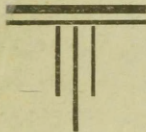




# Lõbusaid mängu

I.

Ajaviidet noortele ja vanadele



„JUTULEHT“  
1 9 3 0



Bestimaa Trükikoja A.-S. (end. J. Gressel), Tallinn.

A-7279

## Saatesõnaks.

Leidub silmapilke, kus igavus tikub võtma võimust. Selle eemalepeletuseks avaldatakse käesolev raamatuke, mis on esimene tervest seeriast. Selles kirjeldatakse üksik-, paaris- ja mitme-mänge, mis on leidnud oma kerge ja odava valmistusviisi ning huvitavuse tõttu üldise poolehoidu nii noorte kui ka vanade seas. Paremaks arusaamiseks on iga mäng varustatud vastava joonisega. Raamatukeste hind on määratud võimalikult madalam, et need kättesaadavad oleksid kõigile.

Selles esimeses raamatukeses on toodud peamiselt paarismänge, kuid järgnevais kirjeldatakse ka üksik- ja seltskondlikke mänge, mis võiksid pakkuda suurt huvi.

Lootes, et need raamatukesed leiavad igas kodus lahket vastuvõttu, soovin kõigile mängusõpradele head löbu nende mängude juures.

Väljaandja.

---

## Mäng. nr. 1.

### „Pealetung“.

Umbes 25 aasta eest kombineeris keegi prantslane ühe uue mängu, mille kohta aga sakslased tõendavad, see olevat nende ülesleidus. Jätame mängu õige leiutaja küsimuse teiste arutada ning asume selle lihtsa, kergesti äraõpitava mängu kirjelduse juure, lootes, et see ka meie lugejaskonnale pakub meelepärast ajaviidet.

Pea igas perekonnas leiame „kabe“ (tamka) mängu eest ja et see uus mäng mängitakse sama laua peal ja samade kividega, siis võib küll tähendada, et see meil sama hästi kui valmis on. Kabe- või malelaud on nagu teada 64-ruuduline, milledest 32 on mustad. Neil mustadel ruutudel sünnib ka meie mäng.

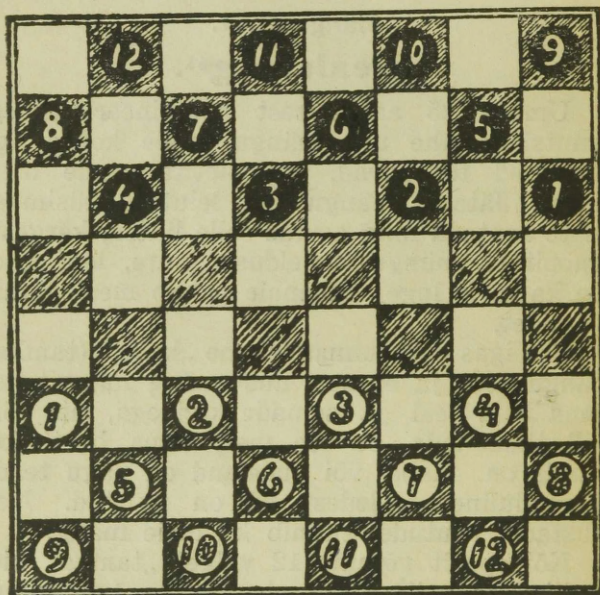
Kõigepealt võtame 12 valget „tamka“ kivi ja liimime neile alumisele küljele (või kirjutame) numbrid 1—12. Seda teeme ka mustade nuppudega. Sellega on meie uus mäng valmis. Kellel malelauda kodus ei ole, võib selle kergesti ise joonistada ja kivideks kasutada ümmargusi pappringe (muidugi ikka nummerdatud).

Mängu siht on: võimalikult rutem oma kivid vastase poole, tema kivide algseisandise üle viia, s. o. valge nr. 1 tuleb paigutada musta

nr. 1 kohale, valge nr. 12 — musta nr. 12 kohale, valge nr. 5 — musta nr. 5 kohale, jne. Sedasama peavad ka mustad kivid katsuma teha, s. o. valgete poole üle minema.

Võitjaks loetakse see, kes oma kivid varem jõuab ümber paigutada.

Nii kui kõigi laudmängude juures, nõnda ka siin kordamööda lükatakse või hüpatakse



üle (hüpe loetakse korraks). Käike teha (lükata) võib edaspidi ja tagaspidi, kuna üle hüpata võib ainult edaspidi, s. o. sihi poole. Kui vastase kivi ees on ja selle taga must väli tühi, peab üle hüpatama, kuid siin ei võeta kivi ära nagu „tamkas”. Hüpata võib ka üle vastase mitme kivi, kui selleks võimalus on, s. o. kui vastase iga kivi vahel on must väli vaba.

Lubatud on hüpata ka üle oma kivide, kuid see ei ole sunduslik; ka pole sunduslik hüpata üle vastase mitme kivi, sellepärast ei või vastane nõuda, et kõik tema löögivabad kivid peavad üle löödama.

Lõpuks olgu tähendatud, et iga mängija võib enesele, n. n. „sildu“ ehitada, et siis ülehüppamiste abil rutem eesmärgile jõuda. „Sild“ tehakse sel teel, et mängija paigutab oma kivid vabade vahedega, kust ta teatud kividega saab üle hüpata. Neid sildu saab aga vastane hävitada sellega, et oma kivi vahele paigutab ja nii ülehüppamist takistab.

Loodame, et see esimene mäng paljudele meeldib ning soovime juba ette head „pealetungi“.

---

## Mäng nr. 2.

### „Kindluse mäng“.

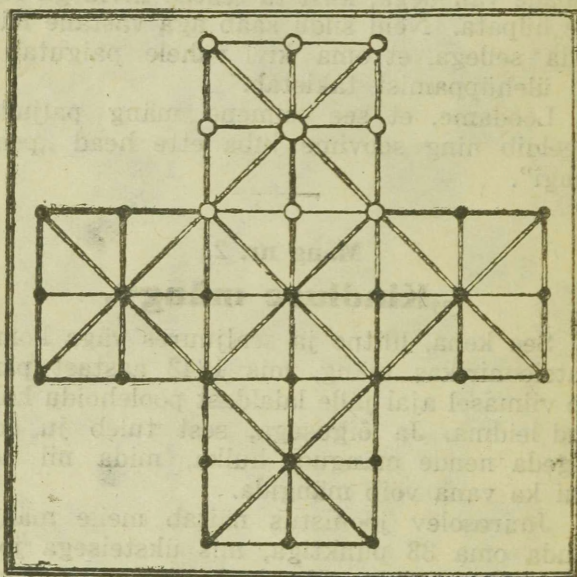
See kena, lihtne ja sealjuures väga kombi-natsioonirikas mäng, mis 1843 aastast pärit, on viimasel ajal jälle laialdast poolehoidu hakanud leidma. Ja õigusega, sest tuleb ju seda lugeda nende mängude hulka, mida nii noor kui ka vana võib mängida.

Juuresolev joonistus näitab meile mängulauda oma 33 punktiga, mis üksteisega joon-tega ühendatud. Ülemised üheksa valget punkti kujutavad kindluse piirkonda, mida mängus kaitsevad 2 kahurväelast (punased kivid), kuna ülejäänud 24 kujutavad pealetungijaid ja asetatakse 24 mustale punktile.

Mängulauaks võtame meeldiva suurusega neljakandilise papitüki, millele joonistame juuresoleva joonistuse (selle suurus jääb igaühe oma valida). Siis lõikame välja 26 ümmar-

gust, umbe 3—5 sendi suurust pappringi, milledest kaks tükki värvime punaseks, teised 24 siniseks (kasutada võib siin sinipunast värvipliatsit). Sellega oleks meie uus mäng valmis, ning nüüd asume tema kirjelduse juure.

Kaks punast nuppu (kaitsjad — kahurväelased) asetame ükskõik, millisele kahele valgele



kohale kindluse üheksast asupaigast, kuna 24 sinist, nii kui eelpool tähendatud, asetame mustadele punktidele.

Pealetungijate ülesanne seisab selles, et katsuda võimalikult kõiki kindluses olevat üheksat asupaika ära võita, s. o. oma siniste kividega need kinni katta, sellega punaseid välja tõrjudes.

Sinised võivad liikuda ainult mööda kahekordseid jooni ja ainult edaspidi ning igakord ühe punkti võrra edasi, s. o. kuni järgmise punktini. Sellepärast tuleb meeles pidada, et pealetungijatel (sinistel) on keelatud liikuda mööda ühekordseid jooni ja ka tagaspidi.

Punastel (kaitsjatel) on aga lubatud igapidi liikuda ja neil on ka õigus pealetungijaid hävitada ülehüpetega (nagu „tamka“-mängus), s. o. kui kaitsja ees on pealetungija ja selle taga otsejoones tühi punkt, siis võib kaitsja üle pealetungija hüpata tühjale punktile ja pealetungija mängust välja heita. Seda püüabki kaitsja kogu aeg teha ning hävitada pealetungijaid nii palju kui saab.

Et ennast kaotuste eest kaitsta, peavad pealetungijad (sinised) võimalikult kinnistes kolonnides, s. o. hästi tihedalt peale tungima, sest iga tühi punkt võib ühe kivi kaotuseks tuua.

Kaitsjat saab mängust välja heita ainult siis, kui tema oma vastast, kes tema ees asub ja kellest saaks üle hüpata, üle ei löö; sel juhul heidetakse nimetatud kaitsja (punane) mängust välja ning kindlust jääb kaitsma ainult üks kahurväelane. Kaitsjad, kes liikuda võivad kõigil joontel ja igas suunas sees- ja väljaspool kindlust ja kelledest ei või üle hüpata, on kohustatud üle lööma iga vastase (sinise kivi, mis ette satub ja mille taga seisab tühi punkt). Juhtub ka, et üle hüpata saab mitmest vastase kivist; siis peab seda kasutama.

Kui kaitsjal on võimalik mitmele poole korraga üle hüpata, siis jääb hüppe suund tema enda valida, ja kui juba ühe sihi on valinud, peab kõik seal ettetulevad ülehüpatavad kivid üle lööma.

Siniste võit on siis, kui nemad kõik üheksa punkti kindluses oma alla on võtnud, ja kaotus — kui siniseid endid jääb vähem kui üheksa. Kui aga sinised oma osava mänguga ja vähema kui üheksa kiviga on kaitsjad kindlusse kinni surunud või nende tagasitee kindlusse takistanud, jääb mäng viigi peale ja järgmise võidu võitja saab kaks võitu.

Loodame, et see kirjeldus nii arusaadav on, et juba lähemal päevil meie lugejaskond selle mänguga puhketundidel oma aega lõbusasti võib veeta.

---

### Mäng nr. 3.

## „Piigimäng“.

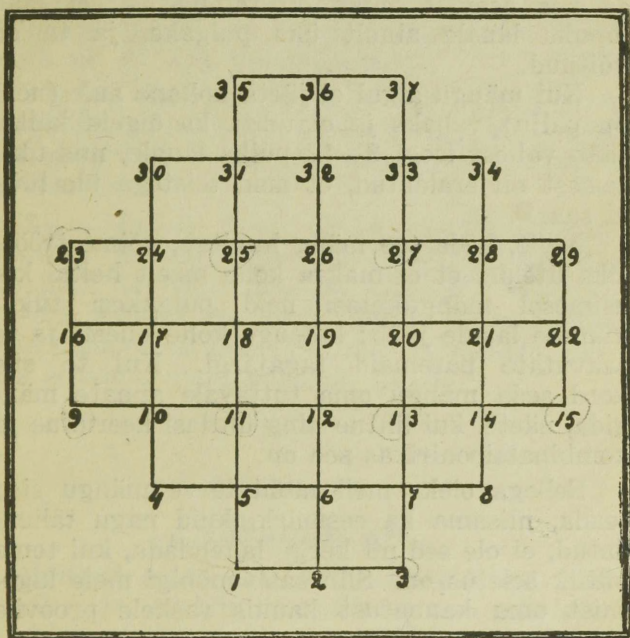
Vahelduseks eelmistele mängudele, mis olid määratud kahele mängijale, tutvustame nüüd lugejaid ühe „üksikmänguga“.

„Üksikmängude“ nimetuse all tuleb mõista mängu, mis on määratud sellele, kes üksinda kodus istudes tahab oma aega mängides mööda saata. Muuseas olgu tähendatud, et välismaal arstide, advokaatide jne. ooteruumides leidub väga mitmesuguseid „üksikmängusid“ — ooteaja veetmiseks.

See mäng on uurimuste järgi saanud oma alguse Ameerikast, ja nimelt indiaanlastelt, kes seda juba aastasadasid tagasi mängisid. Kui nooremad neist jahil või sõjakäikudel olid, istusid vanad ja vigased kodus, tegid maa sisse 37 auku, panid 36-de auku igauhte ühe piigi ja hakkasid oma armast mängu mängima. Selle mängu nimi oli „Piigimäng“.

Selle mängu saame omale, niisama kui eelmisegi, ise valmistada, ainult vahega, et mängulaua peame valima puust.

Kõigepealt muretseme omale kahe senti-  
meetri paksuse lauatüki, millest välja saame  
ühe ruudulise tüki 20 sm. külgmõõduga. Sellele  
joonistame juuresoleva joonistuse järgi 24  
 $2\frac{1}{2}$  sm. suurust ruutu, nummerdame need ja  
puurime igasse ruudunurka ühe 3-e millimeet-  
rilise läbimõõduga augu, sügavusega  $1\frac{1}{2}$  sm.



Nüüd voolime omale 36 3-me sm. pikkust pulka,  
mis vabalt peavad aukudesse mahtuma, — ja  
meie mäng ongi valmis. (Kes tahab ilusama  
teha, võib joonistuse enne paberile joonistada,  
siis lauale liimida, ning pulgakeste asemel para-  
jaid naelu tarvitada.)

Mängul on ainult üks reegel ja nimelt: kui  
kolmest püst- või põikreas olevast augukesest

tüksteise kõrval ja joonel kaks on täidetud ja kolmas tühi — võib esimese pulgaga hüpata üle teise pulga kolmandasse tühja auku (nii kui „tamka” mängus) ning pulk, mille üle hüpatud, langeb mängust välja.

Mängu sihiks on katsuda laualt ülehüppamise teel nii palju pulki kõrvaldada kui saab, ja kes osavalt käike on teinud — sel jääb lõpuks lauale ainult üks pulgake, ja ta on võitnud.

Kui mängu algul ei jäeta kohane auk (neid on palju) vabaks ja ei tehta ka õigeid käike, jääb vahest isegi 8—12 pulka lauale, mis üks teisest nii eraldatud, et neid teistega üle lüüa ei saa.

Neile, keda see mäng huvitab, võime trööstiks ütelda, et ei maksa kohe meelt heita, kui esimesel mängukatsel neid pulgakesi tükki kümme lauale jääb; katsuge kohe uuesti ja te saavutate paremaid tagajärgi. Kui te siis kord seda mängu oma tuttavale annate mängida, näete, kui lihtne ning ühtlasi keeruline ja kombinatsioonirikas see on.

Sellega oleks meil nüüd terve mängu sisu teada, niisama ka eesmärk, kuid nagu tähendatud, ei ole see nii kerge lahendada, kui tema piltlik seletus on. Siin saab mõnigi meie lugejaist oma kannatust kaunis raskele proovile panna.

Näiteks, kohe algul. Auk nr. 1 on vaba, nii on meil käikudeks kaks võimalust, kas nr. 3-nda või nr. 11-ga nr. esimesele hüpata, sellega kõrvaldades kas nr. kaht või nr. viit.

Kumb on õigem?

Edasi mängides aga tõuseb meie käikude arv mitmekordseks ja siis tuleb juba ettevaatlikult käike teha, järgmisi ette arvestades.

Selleks oleks väga soovitav, et kõik need käigud paberile üles tähendataks ja nimelt järgmiselt:

Esimese numbrina kirjutatakse see üles, millega käik tehakse; siis tõmmatakse joon (—) ja sellejärgi see nr., kuhu auku hüpe tehti, kuna ülehüpatava pulga numbrit üles ei märgita. Näiteks kirjutame nr. 28—14, s. t., et oleme pulga nr. 28-ga hüpanud nr. 14-le (pulk nr. 21 aga tagandatakse).

Lõpuks tahame siin tuua näiteks ühe neist sajandeist lahendusist, kuidas saaks kõik pulgad, peale ühe, laualt kõrvaldada, vabaks jättes alguses nr. 1.

3—1, 12—2, 4—6, 18—5, 9—11, 16—18, 30—17, 26—24, 35—25, 36—26, 18—31, 23—25, 34—32, 20—33, 29—27, 22—20, 26—28, 37—27 ja edasi jätame mängu juba meie lugupeetud mängusõprade lahendada, milleks soovime palju püsivust ja edu.

---

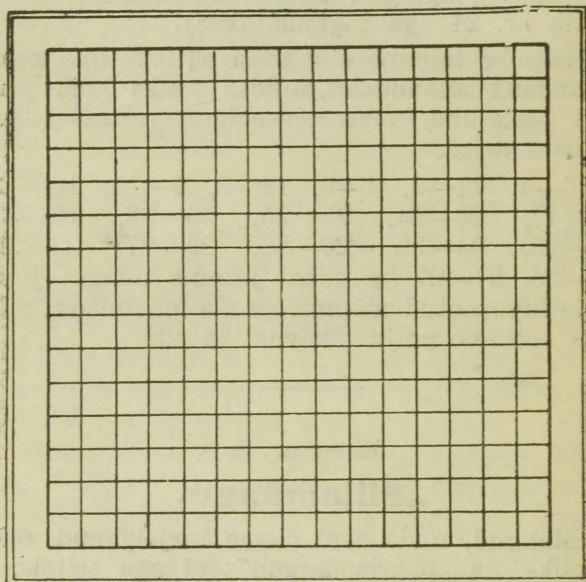
#### Mäng nr. 4.

### „Sillamäng“.

Mängud, mida seni oleme kirjeldanud, olid „üksik-“ ja „paarismängud“; et aga seltskonnas tihti nõudmine ka mõne niisuguse mängu järgi, kus rohkem tegelasi saavad osa võtta, avaldame siin ühe lihtsa, kuid meeldiva mängu, mida ka 3—4 sõpra korraga võivad mängida (võib ka kahekesi mängida, kuid siis pole see nii huvitav).

Olgu tähendatud, et see mäng (saksa nimetus „Gobang“), on Saksamaal väga populaarne, tänu tema lihtsusele ja käsitlusele.

Nagu kõiki eelmisi, nii ka tänase mängu valmistame omale ise ning muretseme selleks neljakandilise papitüki, külgmõõduga  $35 \times 35$  sm. Sellele joonistame  $15 \times 15$ , s. o. 225 kahe ruutsm. suurust ruutu, kusjuures meil siis randiks jääb  $2\frac{1}{2}$  sm. laiune riba. Võime teha joonistuse ka valgele paberile ja pärast papile liimida, see aga on maitseasi.



Järgmiseks lõikame või (kellel selleks raud olemas) taome papist 100 umbes kolmesendilise suurust mängunuppu (rattakeest) välja, milledest värvime 25 siniseks, 25 punaseks, 25 roheliseks ja 25 kollaseks. Värvidena võime siin kasutada läikepaberit või värvipliitseid.

Mängu algul valib iga mängija omale 25 (üht värvi) nuppu ning mäng võib algada.

Mängu sihiks on: katsuda oma nuppudest 5 tükki otsejoones lauale seada, et nad horitson-  
taal- (põik-), vertikaal- (püst-) või diagonaal-  
(nurk-)reas ruutudesse asetatult moodustavad  
lahutamata keti või „silla”, s. t.  
nende viie kivi vahel ei tohi ühtki võõrast kivi  
või tühja ruutu olla.

Selleks hakkavad mängijad kordamööda omi  
nuppe lauale tõstma, üks nupp haaval, kus-  
juures igaüks muidugi püüab omi nuppe ritta  
asetada (umbes nagu laste seas nii tuntud  
mängus „riip-raaps-rullis”, kus küll tegemist  
ainult kolme nupuga).

Kõik mängijad, kellel üks ja sama siht,  
katsuvad ühtlasi teiste võiduvõimalusi takis-  
tada. Näit. on vastasel juba 3—4 kivi reas,  
tuleb ruttu oma kivi selle rea otsa, või kui reas  
tuhi ruut vahel — siis sellele tühjale ruudule  
asetada. Sellepärast tuleb mängu juures oma  
võiduvõimalust silmas pidades, seda teisel kat-  
suda takistada, sest nagu tähendatud, on see  
võitnud, kes oma nuppudest 5 tükki on  
ritta saanud paigutada, mida nimetatakse sil-  
laks.

Oletame, et juba kõik 100 nuppu on lauale  
asetatud, ilma et keegi veel võitnud oleks; siis  
algab nuppude ümberpaigutamine, s. t.  
igaüks tõstab jälle kordamööda ühe oma kivi  
uuele asupaigale, kuni üks mängijaist on saa-  
vutanud võidu.

Mis puutub mängu peensustesse, siis ei  
hakka meie neid siin loetlema, sest need õpib  
igaüks ise mängu juures.

Nii siis palju õnne „sillaehitajatele”!

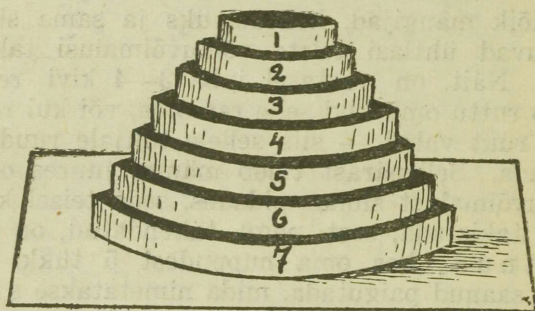
Mäng nr. 5.

## „Paabeli torn“.

„Pour passer le temps“ (et aega surnuks lüüa) ütleb prantslane, võtab allpoolkirjeldatud mängu ja hakkab üksinda olles sellega oma aega „surnuks lööma“.

Üksikmänge mängida tähendab oma kannatust ja püsivust proovile panna, sest kõik need mängud on keerulised ja väga kombinatsiooni-rikkad.

Ka käesolev mäng (sakslased nimetavad seda mängu: „Kilgimänguks“) kuulub eelpool-



nimetatud mängude liiki ja on väga laialdase poolehoiu võitnud.

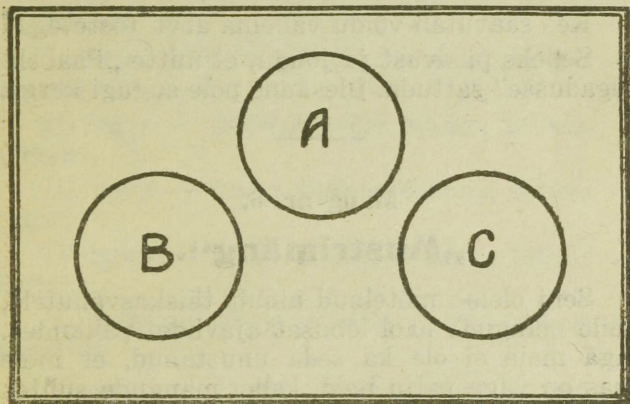
Et seda mängu omale ise valmistada, lõikame paksemast papist 7 ümmargust rattakest (mängunuppu) välja, millel esimene näit. 3-me sendilise, teine 5-e sendilise, kolmas 10-ne sendilise jne. suurune on, s. t. üks ikka suurem kui teine (vaata joonistus).

Pärast väljalõikamist numerdame need kivid järjekorras ära, kusjuures kõige väiksem saab nr. 1, järgmine, suurem nr. 2, jne. kuni viimane, kõige suurem, on nr. 7.

Selle järgi võtame ühe vastava suurusega kõva paberi või papitüki ja joonistame sellele kolm nupu nr. 7 suurust sõõri, neid „A“, „B“ ja „C“-ga ära tähendades (vaata joonistus).

Mängu algul asetame kõik 7 kivi A sõõrile nii, et nr. 7 kõige alla ja nr. 1 kõige peale tuleb, sellega moodustades seitsmekordse püramiidi.

Mängu sihiks on: seda „Paabeli torni“ A sõõrilt sõõride B ja C abil B sõõrile samasse järjekorda ümber paigutada, s. t. nr. 7 alla ja



nr. 1 peale. Ümbertõstmise juures tuleb aga järgmisest mängureeglist kinni pidada: keelatud on suuremat kivi vähema peale tõsta. Näit. ei tohi kivi nr. 4. asetada nr. 3, 2 ja 1 peale, vaid ainult kas nr. 5, 6 või 7-nda peale. Tõstetakse ainult üks kivi korraga.

Sellel mängul on lahendusi väga palju, mõned rohkema, mõned vähema arvu tõstega, et aga meie mängusõpru sissejuhatuseks ühe lahendusega tutvustada, avaldame siin mõned algkäigud:

Tõstame nr. 1 — B peale, nr. 2 — C peale, nr. 1—2, 3—B, 1—4, 2—3, 1—2, 4—C, 1—4, 2—5, 1—2, 3—4, 1—B, 2—3, 1—2, 5—B, 1—6, 2—5, 1—2, 3—6, 1—4, 2—3, ning juba edasi — jätame mänguhuviliste lahendada.

Lõpuks tähendame, et seda mängu võib ka rohkema arvu nuppudega mängida, kuid iga uue rattakese lisamisega kasvab ka tõstete arv. Näit. kui omale teeme 15 kiviga „torni”, peame enne 16.184 ümbertõstmist tegema, kuni „Paabeli torn” on ümber paigutatud.

Mitme tõstega saame aga meie „torni” ümber tõsta?

Kes saavutab võidu vähema arvu tõstetega?

Selleks püsivust ja jõudu, et mitte „Paabelisegadusse” sattuda. Ülesanne pole sugugi kerge.

---

### Mäng nr. 6.

## „Mustrimäng“.

Seni oleme mõtelnud ainult täiskasvanutele, neile mängude näol lõbusat ajaviidet pakkudes. Aga meie ei ole ka seda unustanud, et meie seas on väga palju neid, kellel mängude suhtes isesugused tahtmised ja vaated on.

Need on meie armsad, väikesed mudilased, kes vahest igatsedes suurte mängu pealt vaatavad, neid segades ja soovides ise ka mängida. Sellepärast katsume ka neile pakuda üht mängu, mis küll mõnikümmend senti maksuma läheb, kuid kui sellega arvestame, et nende rõõm on ka meie rõõm, siis kanname heameelega selle väikese kulu.

Meie mängude seeria vahelduseks võtame siin ühe mängu käsile, mis on määratud um-

bes 4—10-aastastele lastele; see on sisu poolest õpetlik ja kombinatsioonirikas, ning paneb nende väikesed peakesed töötama.

Selle nimi on „mustrimäng”.

Mängu valmistamiseks on meil tarvis pappi ja mõned poognad värvilist paberit (soovitatav läikepaber). Selleks võtame 6 umbes koolikaustasuurst paberitükki (kasutada võime ka vanu koolikausta pakse pappkaani) ja liimime neile üleni mõlemile poolele erivärvi paberi. Liimimise juures peame aga tähele panema, et liimitav värviline paber hästi sirgelt ja voltideta peale jääks. Värvilist paberit kasutame järgmiselt:

I papp — ühele poolele roheline, teisele — kollane,

II papp — ühele poolele sinine, teisele — punane,

III papp — ühele poolele kollane, teisele — must,

IV papp — ühele poolele punane, teisele — kollane,

V papp — ühele poolele must, teisele — roheline,

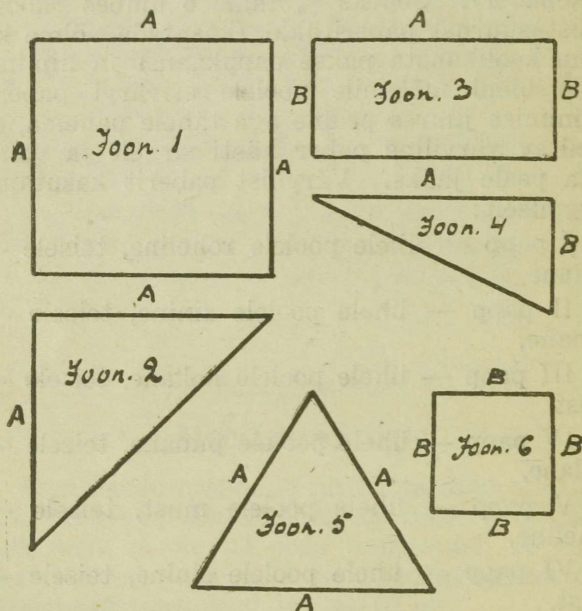
VI papp — ühele poolele sinine, teisele — must.

Peale selle, kui kõik on hästi ära kuivanud, joonistame esimesele papitükile nii palju ruute (joonis nr. 1), kui aga mahub, ning lõikame ilusasti joont mööda välja, sellega saades umbes 42 ruutu, mille külgmõõduks on 3 sentimeetrit.

Teisele papile joonistame joonise nr. 2 (kolmnurk), muidugi jälle nii palju, kui neid mahub, lõikame välja ja saame umbes 56 kolmnurka, millede külgmõõt on 3 sentimeetrit.

Nii teeme ka kõigi järgmistega ja saame III-dast = 80 nelinurka, IV-dast = 170 kolmnurka, V-dast = 80 kolmnurka ja VI-dast = 160 väikest ruutu.

Joonistamisel ja väljalõikamisel tuleb sellele tähelepanu pöörata, et väljalõigatavad ruudud



$A = 3$  SENTIMEETR

$B = 1\frac{1}{2}$  " "

ja kolmnurkade külgmöödud peavad täpsad olema, sest muidu ei sobi pärastisel mängimisel väljalõigatud vigurid kokku.

Peale selle, kui oleme kõik joonistused välja lõiganud, on meil kuut seltsi mustreid või n.n. mängunuppe olemas, milledega hakkame laual kõiksuguseid mustreid kokku seadma.

Alguses seadke neist mõni mitmevärviline ruut kokku, siis mõni täht, mõni parkettpõranda muster, jne. ning hiljem — on igäühe oma fantaasia luua uusi ning keni mustreid. Kokkuseadmine on, nagu kirjelduses näha, väga kerge ja pakub loodetavasti meie noorematele palju huvi ja lõbusat ajaviidet.

Ehk küll alguses tähendasime, et see mäng ainult meie väikestele on määratud, ei või siiski tähendamata jätta, et see ka meile endile lõbusaks ajaviiteks kujuneb, sest on ju meie kombineerimise ja kokkuseadmise võime palju suurem, kui see meie väikestel on.

Lootes, et mõnigi meie lugejaist selle mängu valmistamisega oma lapsele rõõmu teeb, soovime jõudu tööle ja oma väikestele sõpradele palju, palju lõbu mängimiseks.

---

### Mäng nr. 7.

### „Salta“.

1899. a. leiutas keegi sakslane ühe uue mängu, millele pani nimeks „Salta“ (hüppa).

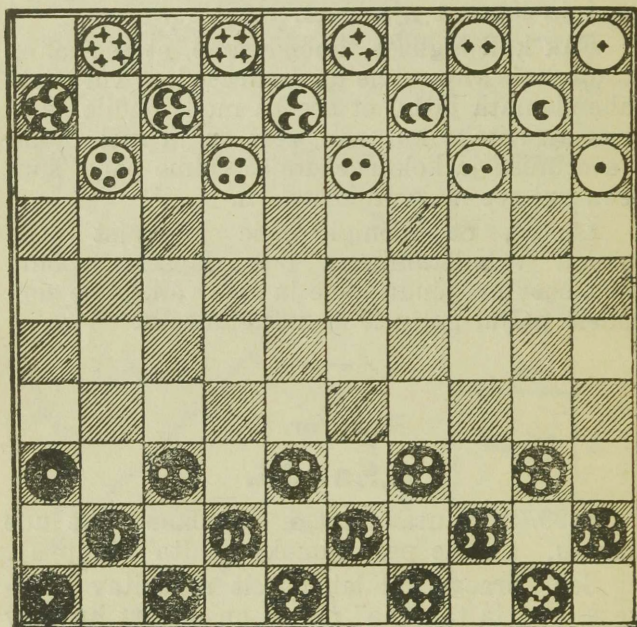
See praegu nii laialdaselt mängitav „Päikesed, kuu ja tähtede“ mäng, on niivõrt huvitav ja kütkestav, et toome selle oma lugejatele tutvumiseks.

Salta mäng mängitakse kahe vastase poolt  $10 \times 10$ , s. o. 100-ruudulisel mängulaual (vaata joon.), milledest ühed ruudud on valged ja teised mustad. Kumbki vastane saab 15 mängunappu, milledest 5 on märgitud päikesega, 5 poolkuuga ja 5 tähtedega (1—5).

Mängulauaks võetakse neljakandiline papi-tükk, külgmõõtega umb. 35 sm., millele joonis-

tatakse  $10 \times 10$  3 sm. suurust ruutu, kuna ääreks siis veel  $2\frac{1}{2}$  sm. laiune riba vabaks jääb.

Pool ruutude arvust värvitakse mustaks malelaua mustri järgi. Nuppe lõikame nii-



PÄIKE



KUU



TÄHT.

sama papist välja (milleks võime kasutada vanu koolikaustade kaani), umbes 25-sendi suurusi ringe 30 tükki; neist värvime 15 punaseks ja 15 siniseks. Siis lõikame valgest paberist 30 päikest, 30 poolkuud ja 30 tähte välja ja liimime need joon. järgi nuppudele.

(Väga hästi saaks selleks otstarbeks kasutada pidudel tarvitatavoid „konfette”, neid tervelt, poolikult ja neljakandiliselt nuppudele liimides.)

Sellega oleks meil mäng pea ilma mingisuguse kuluta valmis, ning asume tema kirjelduse juurde.

Mängusihiks on oma 15 nuppu võimalikult rutem ja enne oma vastast katsuda vastase nuppude algseisandisse üle viia, s. o. kumbki vastane püüab oma nuppe ümber paigutada vastasele poolele „käikude” ja „ülehüppamiste” abil. Nii tuleks näit.: 2 päikesega nuppu — vastase 2 päikesega nupu asemele paigutada, 4 kuuga nupp — vastase 4 kuuga märgitud nupu kohale, jne. Kummal mängijal see varem õnnestub, on võitnud.

Käike tehakse kordamööda ja ainult üks nupp haaval, kuid ikka ainult mustadel ruutudel, olgu see edaspidi või tagaspidi. Vastase nupust, kui see teele ette satub ja selle taga tühi must ruut on, tuleb üle hüppata (s. t. nii kui „tamka” mängus). Juhtub aga, et vastane, kes on kohustatud üle hüppama, seda tähele ei pane, sunnitakse teda tegema seda sõna „Salta’ga” (hüppa).

Sunduslik ei ole (peale ühe) hüppata üle vastase mitme nupu; see jääb hüppaja oma valida. Tähele tuleb siin panna seda reeglit, et keelatud on üle hüppata tagaspidi, s. o. oma poole.

Võitjaks loetakse see, kes oma nupud varem on teisele poolele üle viinud, ning kaotaja on nii mitu silma kaotanud, kui mitu käiku tal veel teha jäi.

Mängu juures võib enesele n. n. sildu ehitada, et siis ülehüppamise teel rutem eesmär-

gile jõuda, kuna vastane seda aga takistada püüab oma nuppe vahele asetades. Ka tuleb mängus tähele panna, et oma võidu kättesaamiseks peab katsuma vastase nuppe teelt kõrvale juhtida, sellega tema võiduvõimalust pikendades.

Loodame, et see mäng, mis ehk ainult mõnel üksikul juba tuntud on (ja mida igaüks väikese kuluga võib valmistada) paljudele meie lugepeetud lugejatele meeldib ja lõbusat ajaviidet pakub.

Nii siis — „S a l t a” (hüppa)!

---

### Mäng nr. 8.

## „Numbrimäng“.

Aastal 1878 leidis kuulus maleülesannete kokkuseadja Samuel Loyd New-Yorgis ühe üksikmängu, mis varsti algas oma võidukäiku üle kogu Ameerika ning tungis ka meile Euroopasse.

Räägitakse, et „jankid” on väga külmavere- lised, kuid see mäng küttis nad küll tuliseks, sest see tekitas niisuguse mängupalaviku, et iga sammu peal võis näha mõnd naist või meest, kellel käes pisike neljakandiline lauake, mille peal olevaid 15 nupukest nad edasi või tagasi lükkasid.

Mänguhoog läks juba selleni, et keelati äri- dele selle mängu müük ära, sest kantseleides võis teda iga ametniku laekas leida ja koolides olid õpetajad päris hädas oma õpilastega, kes tunni aegu „Boss-Puzzle'id” (nii on tema ameerikalik nimi) mängisid.

Tänapäeval on see mäng aga unustusse jää- nud, mida tõesti kahjatsema peab, sest see lihtne ja siiski nii põnev mäng oleks soovitav

just neile üksikutele, kes kodus igavuse pärast mingisugust ajaviidet otsivad.

Selle mängu nimi on „numbrimäng”, valmistame omale järgmiselt:

Kõigepealt võtame kaks neljakandilist papitükki ( $12 \times 12$  sm.). Esimesele neist joonistame  $16 \frac{1}{2}$  sm. suurust ruutu (vaata joon.) ning

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

lõikame need välja, kuna järelejäänud ühe sm. laiuse raami liimime teisele papile, millele enne sama ruudulise joonistuse oleme joonistanud. Väljalõigatud 16 ruudust kasutame mänguks ainult 15, kuna ülejäänud ühe ruudu ära viskame.

Teine papitükk, millele randi peale liimime ja millel 16 ruutu peale joonistatud, on meie mängulaud. Et meie väljalõigatud nuppe

(neljakandilised) hästi üksteisest mööda saaks lükata (sest kõik on korruga laual), peame neid kahelt servalt natuke lõikama või viilima. Seda saab igaüks järeleproovides ise teha.

Kui oleme mängulaul olevad ruudud joonise järgi ära nummerdanud, asetame kõik 15 nuppu (milledel igalühel oma number) hästi läbisegi lauale, vabaks jättes ruut nr. 16. Näiteks võiks lauale asetada nr. 1 — nr. 10 peale, nr. 3 — nr. 15 peale jne., hästi segamini, sest seda huvitavam siis mäng on.

Mängu sihiks on hästi hoolsate ja kaalutud lükete abil iga nuppu lõpuks omale kohale viia. Näit. peab lõppseisandis nupp nr. 1 — ühe peal, 2 — kahe peal, 3 — kolme peal, 4 nelja peal jne. olema, kuna tühi ruut nr. 14 tühjaks jääb.

Nii kui eelpool näeme, tuleb selle mängu juures ainult lükata, ilmaski mitte aga tõsta.

Lõpuks olgu tähendatud, et see paigalelükamine nii kergesti ei lähe, kui seda arvata võib, sest matemaatiliselt proovitud katsed näitavad, et enamuses lõppseisand järgmiselt tuleb:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 14, 0, kuna õige võit peab ka õige järjekord olema (... 12, 13, 14, 15).

Nii siis — jõudu ja palju õnne õige numbrijärjekorra saavutamiseks.

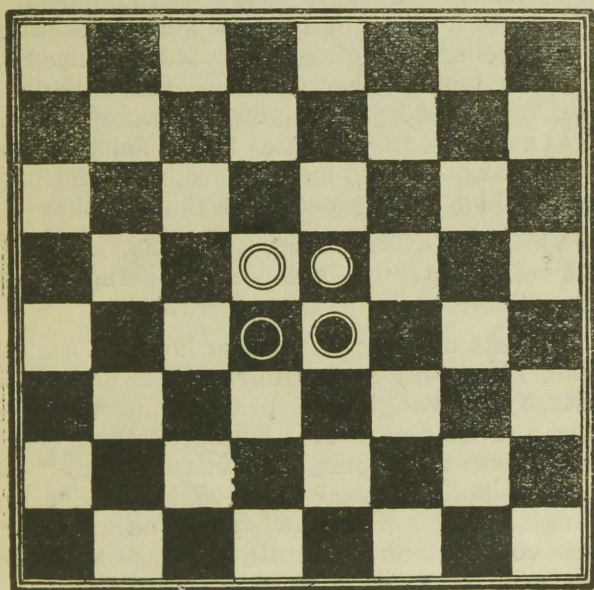
---

### Mäng nr. 9.

## „Värvimäng“.

Palju on neid mängu, mille aluseks võime kasutada meile nii tuttavat malelauda. Ka käesolevat, üht vanemaist mängudest teadmata päritoluga, mille nimi on „värvimäng“, mängitakse malelaul ja pealegi kõigil 64 ruudul.

Et seda lihtsat ja lõpuni huvitavat mängu endile ise valmistada, peame muretsema kahe koolikausta-lehekülje suuruse (foolio) papitüki, millele liimime ühele poolele kollast ja teisele rohelist läikpaberit. Kui pealeliimitud paber on kuivanud, lõikame või taome sellest välja 64 ümarmargust umbes 25-sendi suurust nuppu (rattakest), milledest kumbki mängija saab 32 tükki.



Leppides mängu algul kokku vastava värvi omandamise suhtes, sest kivid on, nagu eelpool näha, kahevärvilised, tuleb ka otsustada, kumb enne algab.

Sellepeale paneb esimene mängija oma kaks kivi (oma valitud värv pealpool) keset lauda, mida ka vastane peab tegema (vaata joon.).

Sellest peale võib iga mängija ainult ühe kivi korraga lauale asetada ja ikka mingi

teise kivi juure tühja ruutu; keelatud on mõnd kivi nii lauale asetada, et tema ümber kõik 8 ruutu tühjad on.

Mängu siht on: peab katsuma püst-, põik- või nurkreas olevaid vastase kive (üht või mitut) oma kahe kivi vahele paigutada. Näiteks, on ühes reas juba üks kollane ja kaks rohelist (K, R., R.) ja oletades, et kollase värvi omanikul on järjekord oma kivi lauale asetada, peab ta selle enese huvis juba roheline kõrvale asetama, s. o. rohelist vangistama. Need rohelist kivid, mis nüüd kollaste vahele jäid (muidugi otsejoones), pööratakse ümber, s. o. muudetakse kollaseks ja kollaste kivide omanik loeb neid omaks. Hoolas mängija võib niiviisi palju vastase kive vangistusega omaks muuta.

Välja heita kive mängust ei saa, kuid selle eest tuleb tihti üht ja sama kivi mängus mitu korda ümber pöörda, mängu huvides.

Näiteks oletame, et kollase kord on asetada lauale kivi, kuid et sealjuures ta ei saa ühtki vastase kivi vangistada, peab ta „passima” ja tema asemel asetab kivi lauale vastane (roheline). Sellest järeldame, et kivi tuleb ainult siis lauale asetada, kui saab mõne vastasvärviga kivi „vangistada”. „Passima” peab niikaua, kuni tuleb võimalus üht või mitut vastase kivi sisse piirata, s. o. vangistada.

Mäng loetakse lõpetatuks, kui kõik 64 kivi on laual, või kui üks mängijaist enam kive lauale ei saa asetada.

Kummal vastasel on lõpuks rohkem kive laual, on võitnud.

Mäng nr. 10.

## „Veskimäng“.

„Male“ või „tamka“ mängud on, nagu teada, kaks populaarseimat mängu maailmas ja neid võib leida pea igas ilmakaares. Kuid peale nende leidub veel mänge, millede kuulsus ei ole vähem ja mis on leidnud väga suurt poolehoidu.

Nii on vastuvaidlematu tõde, et käesolev mäng, mille nimi on „veskimäng“, loetakse ka nende mängude liiki, sest seda teatakse juba aastasandeid ja ainult tema sünnikoha üle on väga lahkuminevaid andmeid. Näit. võib seda mängu leida Itaalias pargi pinkidel sisselõigatuna ja kivisse taotuna, kus pinkidel puhkajad seda väikeste kruusakividega mängivad. Ka meil Eestis on see mäng paljudel tuntud, kuid ainult selle vahega, et igauks seda omamoodi mängib.

Et seda huvitavat mängu meie mängusõpradele tutvustada ja ka soovitada ning mängu reegleid ühtlustada — avaldame selle siin soima soovitusena.

Mäng on määratud k a h e l e vastasele.

Mängulaud, nagu joonistuses näha, on väga lihtne ja igale ühele kergesti valmistatav. Selleks võtame omale ühe vana koolikausta kõva kaane, joonistame sellele vastavas suuruses (oma äranägemise järgi) juuresoleva joonistuse ja mängulaud ongi valmis.

Mängu nuppudeks kasutame 9 musta ja 9 valget „tamka“ nuppu, või mängude nr. 4 ja 7 kive, kuid kellel neid ei ole, võib selleks kasutada pudelikorke pooleks lõigatuna.

Mängu alul asuvad kivid mõlema mängija käes, ja kui omavahel on kokku lepitud, kes



asetada, on tema ühe „veski” saanud, mis õigustab teda ühe vastase kivi laualt ära võtta. Arusaadav, et vastane niisugust „veski” soetamist katsub igapidi takistada, sest muidu kahaneb tema kivide arv. Ta asetab oma kivi kohe sellele reale, kus teisel juba 2 kivi reas on.

Sellel, kes mängu algab, arvatakse alati soodsam olukord olevat „veski” saamiseks, kuid siin peab kohe tähendama, et kui mängija seda liiga agarasti teeb, võib ta pärast kergesti kaotusse jääda.

Kui kummagi vastase kivid juba kõik lauale on asetatud, algab lükkamine ja nimelt ikka kordamööda ja ühe punktivahe edasi, joont mööda. Sellega avaneb võimalus uusi „veskeid” saada ja ka endisi lahti teha, et siis kinnilükkamisega jälle „veskit” saada ja ühe vastase kivi mängust välja heita.

Nii tihti, kui „veskit” saavutatakse või endist lahtitehtud veskit kinni lükatakse, võib vastase kivi välja heita, kuid ainult tema vabast kividest, sest vastase kinnisest „veskist” võib ainult sel juhul kivi ära võtta, kui temal peale „veskite” laual ühtki vaba kivi ei ole.

Hoiduma peab oma veski lahtitegemise eest, kui vastasel see juba lahti on, sest muidu lükkab tema oma veski kinni ja võtab teilt selle kivi ära, millega teie oleks saanud veskit teha. Vale on ka oma veskit lahti teha, kui vastane saab veski lahtitehtud kivi asemele oma kivi lükata, sest sellega purustab tema teie veski.

Need kaks hoiatust on küll väga tähtsad, kuid mängus näeme, et vahest just vastuoksa talitada tuleb, kuid see on juba mängu praktika.

Kui ühel vastasel lauale veel kõigest 3 kivi jääb, saab ta õiguse „hüpata”, s. o. ta tohib oma kive mängu järjekorras ükskõik kuhu lauale asetada ja ei ole kohustatud ainult punktivõrra või joont mööda edasi liikuma. Ühes sellega saab tema vastase veski tegemist paremini takistada ja ka omale rutem ühe soetada. Kuid kui neist kolmest veel üks kaotsi läheb, siis on tema kaotaja, sest kahe kiviga veskit teha ei saa.

Alati peab katsuma omale selleks minutiks kaks veskit lahti hoida, kui vastasele kolm kivi lauale jäävad, sest kui vastane siis ühe veski ära lõhub, võib teise veski kinnilükkamisega kohe võidu saavutada.

Kõige soodsamad on n. n. „kahepoolsed veskid”, kus ühe kivi lükkamisega üht veskit lahti tehes võib teise kinni lükata.

Võiduks loetakse ka seda, kui vastase kivid aetakse nii ummikusse, et see enam liikuda ei saa.

Tihti tuleb ka ette, et lõpuks mõlemal vastasel lauale jääb ainult kolm kivi, s. o. mõlemil on õigus hakata „hüppama”, see aga ei tähenda veel mängu peatset lõppu, sest alles siis algab kõige põnevam mäng, ja kes hästi kombineerida oskab, saavutab hoolsal mängul — võidu.

Veskimängul on ka teisikuid; neist esimene n. n. „Väikeveski” (joon. nr. 2) mängitakse samade reeglitega, kuid ainult kolme musta ja kolme valge kiviga, mis on peaaegu „Suureveski” lõpu mänguga sarnane.

Peale selle on veel teine n. n. „Saiaveski” (joon. nr. 3), mis on oma nime üliõpilastelt saanud, ja mis mängitakse selleks, et näha saada, kes „välja ostab”, võlata sub, jne. See viimane moodus mängitakse samuti kui eelmisedki.

Sellega oleme „veski” mängu kõik kolm variatsiooni meie mängusõpradele tutvustanud ning soovime mänguks paljude veskite saamise võimalusi.

## Mäng nr. 11.

### „Oamäng“.

Aasia ja Aafrika rahvusmuuseumites võime näha üht õige vana mängu algkujundit, mida mängiti aastasade eest pärismaalaste poolt ja mis tänapäevgi veel tarvitusel on. Euroopale oli see mäng kaunis kaua tundmata, kuni kord Persia shahh keiserinna Katariina II-le kinkis selle mängu, mis väga kallilt oli välja töötatud. Sellest peale sai see mäng ka Euroopas tuntuks ja loeti vene õueringkondades tol ajal väga aristokraatseks mänguks.

See mäng, mille nimi on „oamäng”, koosnes kahest raamatu moodi kokkukäivast mängulauast, millel kumbagil oli kuus vähemat ja üks suurem õõnsus, s. o. terves mängus oli 12 vähemat ja 2 suuremat õõnsust. Laual olevad õõnsused olid selleks, et mängus kasutatavaid ube, kompvekke, pähklaid jne. koos hoida.

Et meie senist mängudekogu täiendada ka selle vanaaegse, kuid siiski huvitava mänguga, pealegi, et mänguks saame kasutada pähklaid, ube, kompvekke, jne., katsume seda endile ise valmistada.

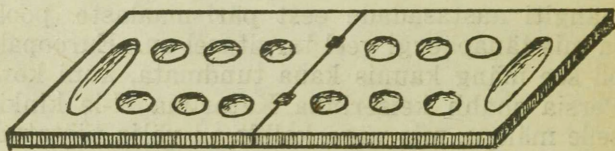
Paljudel osutub raskeks vastavaid lauätükke muretseda, neisse õõnsusi lõigata jne., ning sellepärast teeme kogu mängu omale ilma mingi kuluta valmis.

Mängulauaks võtame ühe 17×37 sm. suure papi tüki (paras mõõt vana koolikausta kahele pappkaanele) ning joonistame sellele 2×6, s. o. 12 umbes 5 sm. suurust ringi (v. joonis-

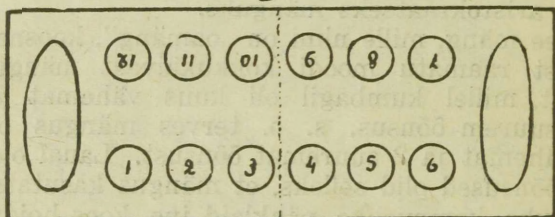
tus II). Nende vaheks jätame pikuti 1 sm. ja põiki 3 sm., kuna servast on nad eemal 2 sm. Siis joonistame kumbagisse otsa veel ovaalsõõrid, millede keskelt läbimõõt on 4 sm., ja — meie mängulaud on valmis.

Oletame, et me mängu kivideks kasutame ube, sest need seisavad oma vormi tõttu kõige paremini paigal.

Mängulaud asetatakse kahe vastase vahele



B



A

nii, et kummagile üks ovaalring paremat kätt jääb, s. o. laud on põiki vastaste ees.

Mängu algul on kummagil 36 uba, ja need asetatakse oma poole kuude ringi, igauhte 6 tükki.

Mäng algab sellega, et A ühest omapoolsest ringist (1—6) välja võtab kõik oad ja need paremalt poolt alates üksikult ära jaotab, s. o. igasse ringi järgimööda ühe oa paneb. Näit., kui võetakse ring nr. 4-dast kõik 6 uba välja ja jaotakse need ära, siis tuleks igasse järgmisse ringi üks uba: nr. 5, 6, 7, 8, 9 ja 10.

Sellepeale võtab B ühest oma ringist (7—12) kõik oad välja ja jaotab need samuti paremale poole, järgmisest ringist alates, üksikult ära. Näiteks B tühjendab ring nr. 8-da, milles nüüd juba 7 uba sees, ning jaotab need ringidesse: 9, 10, 11, 12, 1, 2 ja 3.

Nii läheb mäng kogu aeg edasi, kuid tuleb tähele panna, et A võib ainult ringe 1—6 ja B ringe 7—12 tühjendada.

Mängu sihiks on — võimalikult palju ube omale võita. Kuid kuidas seda saavutada?

Kui näiteks jaotuse juures viimane uba ühte niisugusesse ringi satub, kus enne juba 1, 3 või 5 uba sees on, nii et selle viimase oa juurelisamisega paarisarv saab, s. o. 2, 4 või 6, siis võib jaotaja need välja võtta kui oma võidu. Kui aga juhtub, et peale viimase ringi ka veel selle eelmises ringis ja veel eelmises jaotuse korral 2, 4 või 6 uba jäid, võib jaotaja ka need omandada.

Võitjaks loetakse see, kes rohkem ube on võitnud.

Mängu lõpp on siis, kui kõik oad laualt on ära võidetud, või kui ühel mängijal, kelle kord oleks ube jaotada, neid oma pool enam ei ole. Viimasel juhtumil langevad kõik laual olevad oad võitjale.

Olgugi, et see mäng algul keeruline paistab, on ta siiski mängimise juures väga lihtne, nii et isegi lapsed sellega oma aega võivad viita. Kuid ka kombinatsioon on selle mängu juures, nii et see mäng kõiki meie mängusõpru peaks rahuldama.

Mängu jätkamiseks on alati 6 võimalust, millele ka vastane oma 6-e võimalusega vastab, sellepärast nõuab mäng rutulist läbikaalumist,

sest väga aegaviitev oleks igakord kõiki 36 võimalust arutada.

Et mängu käike rohkem tutvustada, toome siin ühe partii käigud. (Nr. näitab ringi numbert, kust oad välja võeti):

### Vastane A.

4  
6  
  
6  
3 (A võidab  
nr. 12-nest 2 uba).  
5  
4 (2 uba nr. 7)  
5 (2 uba nr. 7)  
2  
4  
3  
4 (4 uba nr. 5)  
1 (2 uba nr. 2)  
6  
4 (4 uba nr. 7)  
1 (4 uba nr. 5)  
3 (4 uba nr. 10  
ja 2 uba nr. 9, 8 ja 7. Et  
nr. 6-das paarisarvu ei  
ole, ei tohi sealt ube võtta,  
ega ka eelpoolseist)

1  
1  
1

—

—

—

—

—

—

—

—

—

### Vastane B.

8  
12 (et viimase  
oa juurde lisamisega rin-  
gis nr. 8 kaks uba on,  
saab B need omale).

7

7

8 (B võidab  
nr. 12-nest kaks uba).

11

11 (2 uba nr. 12)

11 (2 uba nr. 12)

7

8

11

10

10 (6 uba nr. 12)

8 (6 uba nr. 11)

9 (2 uba nr. 5)

—

—

—

—

—

—

12

11

12

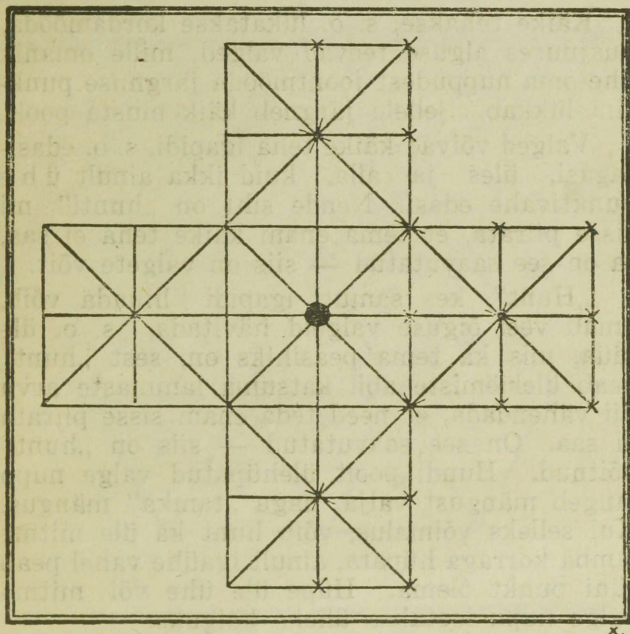
B enam kaasa mängida  
ei saa ja mäng on lõppe-  
nud. A saab kõik laual  
olevad oad omale. Sellega  
on A võitnud 50 uba, kuna  
B-l neid kõigest 22 on.  
Järjelikult on A mängu  
võitnud  $50 - 22 = 28$   
**punktiga.**

Sellega oleks meil esimene mängitud.  
Soovime järgmiste mängude mängimiseks  
palju õnne.

Mäng nr. 12.

## „Hunt ja lambad“.

See mäng, mis mitmesaja aasta vanune ja mille asukoht on Ameerika, sarnleb veidi oma mängulaua ja reeglitega „Kindluse mängule“.



Mängulauaks kasutame üht neljakandilist papitükki, millele joonistame vastavas suuruses (muidugi arvestades papisuurusega) juuresoleva mängulaua joonistuse. (Kes aga meie mängude seeriat jälginud ja eelpool nimetatud „Kindluse mängu“ omab, ei tarvitse uut tegema hakata, sest see mängulaud ühes kividega on käesolevale mängule väga sobiv.)

Järgmiseks lõikame omale papitükist 18 umbes 5—3 sendi suurust mängunappu (rattakest) välja, milledest ühe mustaks värvime ja teised 17 valgeks jätame.

Mängu algul asetame „hundi” (must napp) keset lauda ringiga märgitud ja kõik 17 „lammast” (valget kivi) ristiga märgitud kohtadele (vaat. joonistus).

Käike tehakse, s. o. lükatakse kordamööda, kusjuures alguse teevad valged, mille omanik ühe oma nappudest joontmööda järgmise punktini lükkab. Sellele järgneb käik musta poolt.

Valged võivad käike teha igapidi, s. o. edasi-tagasi, üles ja alla, kuid ikka ainult ühe punktivahe edasi. Nende siht on „hunti” nii sisse piirata, et tema enam käike teha ei saa, ja on see saavutatud — siis on valgete võit.

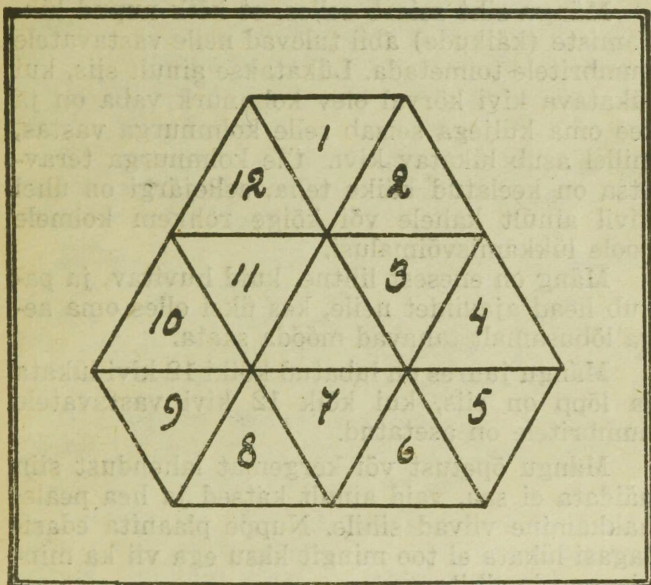
„Hunt”, kes samuti igapidi liikuda võib, omab veel õiguse valgeid hävitada, s. o. üle lüüa, mis ka tema peasihiks on, sest „hunt” peab ülelöömistele abil katsuma lammaste arvu nii vähendada, et need teda enam sisse piirata ei saa. On see saavutatud — siis on „hunt” võitnud. Hundi poolt ülehüpatud valge napp langeb mängust välja, nagu „tamka” mängus. Kui selleks võimalus, võib hunt ka üle mitme lamba korruga hüpata, ainult igäühe vahel peab tühi punkt olema. Hüpe üle ühe või mitme valge nappu loetakse üheks käiguks.

Oigu veel tähendatud, et must napp, kui tal valge napp ees on, millest tuleks üle hüpata, peab seda ka tegema ning ei tohi enne teist käiku teha. Kui aga juhtub, et mustal on võimalus mitmele poole ülehüppamist toimida, siis jääb sihi valimine tema oma valikuks.

Mäng nr. 13.

„Tosinamäng“.

See mäng, mille ülesleidjat ei teata, arvatakse Ameerika „Boss Puzzle“ mängu järgi tehtud olevat, sest reeglid, mis siin mängus ette tulevad, lähevad peaaegu ühte selle teise omadega. See mäng on veel tänapäev laialda-



selt tarvitusel, ning et seda ka meie mängude kogudesse soetada — asume tema valmistamisele.

Selleks võtame omale neljakandilise papi-tüki külgmõõduga  $14 \times 16$  sm. ja joonistame sellele 13 kolmnurka, millede igaühe külg vastab 4 sm-le, ja nummerdame need juuresoleva joonistuse järgi.

Siis lõikame või taome paksemast papist 12 umbes 10 sendi suurust mängunuppu välja ja nummerdama need niisama järjestikku (1—12).

Mängu algul asetame nupud nr. 10, 11 ja 12 lauale vastavatele numbritele, kuna teised üheksa hästi läbisegi teistele numbritele asetame. Näit.: nr. 7 — nr. 1 peale, 4—2 peale, 9—3-ile, 2—4-jale, jne. Keskmine kolmnurk jäetakse vabaks.

Mängu siht seisab selles, et kõik nupud lükkamiste (käikude) abil tulevad neile vastavatele numbritele toimetada. Lükatakse ainult siis, kui lükatava kivi kõrval olev kolmnurk vaba on ja see oma küljega seisab selle kolmnurga vastas, millel asub lükatav kivi. Üle kolmnurga teravotsa on keelatud käike teha, sellejärgi on ühel kivil ainult kahele või kõige rohkem kolmele poole lükkamisvõimalusi.

Mäng on enesest lihtne, kuid huvitav, ja pakub head ajaviidet neile, kes üksi olles oma aega lõbusamalt tahavad mööda saata.

Mängu juures on lubatud kõiki 12 kivi lükata ja lõpp on siis, kui kõik 12 kivi vastavatele numbritele on asetatud.

Mängu õpetust või kergemat lahendust siin näidata ei saa, vaid ainult katsed ja hea pealehakkamine viivad sihile. Nuppe plaanita edasitagasi lükata ei too mingit kasu ega vii ka mingisugusele sihile.

Algajaile võib rahustuseks ütelda, et see on juba hea tunnus, kui kõigist 12 kivist ka ainult 8 või 9 kivi oma kohale saab paigutada. Kui aga keegi seda mängu veelgi keerulisemaks tahab teha, võib ta alguses kõik 12 kivi hästi segatult lauale asetada ja siis neid nendele määratud kohtadele lükkama hakata.

## Mäng nr. 14.

### „Läbimurd“.

Seda mängu omale ise valmistada ei tee meile jällegi mingisuguseid kulusid, sest mängulauaks kasutame meil kõigil olevat malelauda, kuid mäng ei sünni seal mustadel ruutudel, vaid ainult — valgetel.

Mängulauda üksikasjalisemalt kirjeldada ei maksa, sest see on kõigile tuntud, ja selle mängu juures asetame ta nii oma ette, et kummagil mängijal jääb alumises reas üks valge ruut paremat kätt.

Mängunuppudeks kasutatakse „tamka“ nuppe, milledest üks mängija saab ühe musta ja teine — neli valget.

Mängu alul asetab valgete nuppude omanik oma kivid omapoolsete valgetele ruutudele, kuna must oma nupu ükskõik kuhu ühele valgele ruudule asetab (kõige paremaid tagajärgi aga annab see, kui must oma kivi asetab ruudule 3F).

Lükkamine sünnib kordamööda ja alguse teevad valged, mille omanik ühe oma kividest järgmisele valgele ruudule lükkab.

Valgetel on lubatud ainult edaspidi liikuda, kuna must võib igapidi, s. o. edasi ja tagasi, liikuda, muidugi ainult valgetel ruutudel.

Mängu sihiks on: valged peavad katsuma musta kivi nii kuhugi nurka suruda või ümber piirata, et see enam käike teha ei saa; on „vanistus“ saavutatud, on valged võitnud.

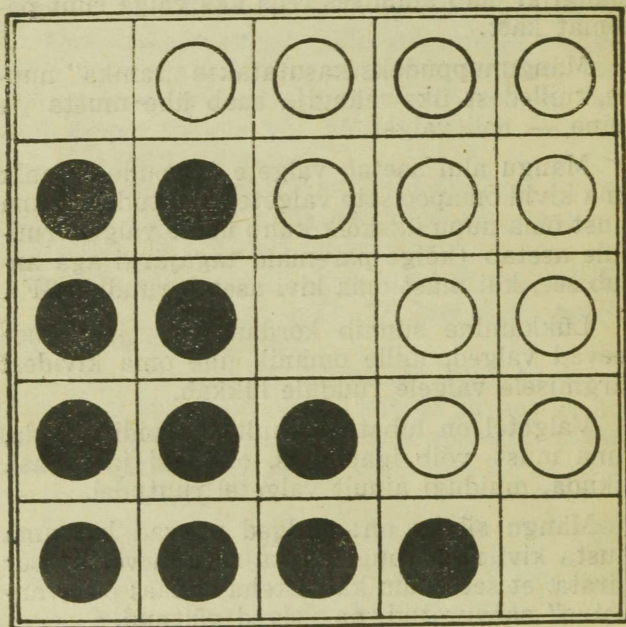
Mustal kivil on aga sihiks seda takistada ja ta püüab pealetungijate reast läbi murda; on ta selle saavutanud (sest valgetel on tagaspidi liikumine keelatud), on must võitnud.

Mäng on väga lihtne, kuid kombinatsioone on tal palju; neid aga siin õpetada ei saa, vaid ainult mängu juures selguvad kõik peensused. Valgetele oleks see väga soovitatav, kui nad peale-  
tungi võimalikult kinnises reas teeksid.

Mäng nr. 15.

### „Õnnemäng“.

Mängulauaks kasutame neljakandilist papi-  
tükki, külgmõõduga umbes 20 sm. Selle joo-



nistame pliiatsiga või tushiga  $5 \times 5 =$  s. o. 25 kolme sm. suurust ruutu.

Siis valmistame või lõikame korkidest või papist 22 umbes 25-e sendi suurust mängunup-

pu (rattakeest), milledest 11 mustaks värvime ja 11 valgeks jätame. Kellel aga juba „tamka” või mängude nr. 1 ja 4 nupud olemas, võivad neid edukalt ka selle mängu juures kasutada.

Asetades kive joonistuse järgi lauale, algame mängu.

Mängu siht on järgmine: mustad ja valged kivid peavad võimalikult väheste lükete või ülehüpete abil enese seisupaigad vahetama, s. o. valged peavad mustade ja mustad valgete asupaikadesse tulema.

Mäng on lihtne, kuid annab siiski palju peamurdmist, iseäranis siis, kui mängu algul kokku lepitakse, et keskmist ruutu ei tohi kasutada, s. t. et liikumiseks jäävad ainult 2 ruutu.

---

### Mäng nr. 16.

## „Halma“.

Nüüd tutvustame omi mängusõpru väga huvitava ja kombinatsioonirikka mänguga, mis oma lihtsa kasutusviisi poolest palju sõpru on leidnud.

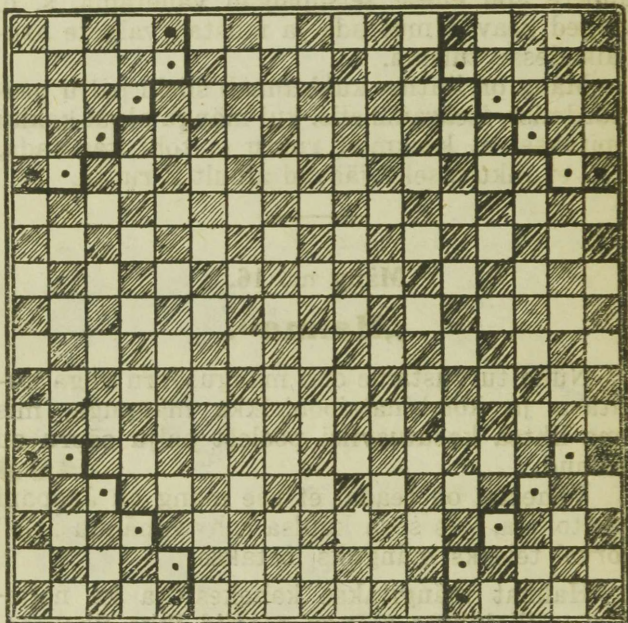
Vähestel on teada, et see mäng on Jaapani päritoluga, kus seda kuulsa rahvusmängu „Go” kõrval teiseks mänguks loetakse.

Halmat mängitakse kahekesi ja ka neljakesi, millejuures mängu reeglid ikka ühekssamaks jäävad.

Mängu valmistamiseks muretseme omale neljakandilise papitüki, mille külgmõõt on 46,5 sm.; liimime selle valge paberiga üle ning joonistame sellele  $17 \times 17$ , s. o.  $289 = 21\frac{1}{2}$  sm. külgmõõduga ruutu (vaata joon.). Neist ruutudest värvime pooled mustaks (nii kui malelaual) ja nimelt nii, et igasse nurka üks must ruut tuleb.

Igas mängulaua nurgas on joonega sissepiiratud 19 ruutu mida nimetatakse „õueks” ja mis koosneb 13-dest lihtsast ja 6-est punkti-dega märgitud ruudust.

Mängunuppudeks kasutame 64 ümargust pappprattakest, mis välja lõikame mõnest papitükist ja milledest värvime 19 valgeks, 19 mustaks, 13 punaseks ja 13 roheliseks.



### 1. Mäng kahekesi:

Siin asetatakse mängulaud nii oma ette, et kummagi mängija poole tuleb üks mängulaua terav nurk, s. o., et „õue” on enda ees. Üks vastane saab 19 valget ja teine 19 musta nuppu, mis kumbki asetab oma „õuele”.

Peale omavahelist kokkulepet, kes enne välja käib, algab mäng, mille siht on — kõiki

omi nuppe nii ruttu kui võimalik vastase õuele üle viia. See sünnib käikude ja ülehüppamiste abil (nii kui „tamka” mängus) kõigil ruutudel, s. o. lubatud on mängida nii valgetel kui ka mustadel ruutudel.

Lükatakse kordamööda, muidugi ikka kuhugi tühja ruutu, olgu see oma küljega või nurgaga selle ruudu poole, kus asub lükatav kivi. Omapoole lükkamine, s. o. tagaspidi käike teha on keelatud.

Üle hüpatakse siis, kui oma nupu kõrval seisvas ruudus asub teine nupp (olgu see oma või võõras) ja kui selle taga otsejoones on tühi ruut (nii kui „tamka” mängus). On aga siit uult asupaigalt veel võimalus hüppeid teha, võib seda kohe kasutada, sest ülehüppamiste abil jõuab kõige rutem sihile. Üle hüpata võib nii oma kui vastase nupust, ainult tuleb tähele panna et ülehüppav kivi **ikka samavärvi ruudule** tuleks.

Suurt osa hüpete juures mängivad n.-n. „ketid” ja mida pikem kett, seda rohkem hüppeid saab korruga teha. „Keti” saamiseks peab käikude ja lükete abil katsuma nuppe nii vastase poolele ritta asetada, et nupp ühe käiguga, s. o. mitme hüppega, kohe vastase õuele satub. Vastane aga, kellel sama siht on, püüab seda ketitegemist takistada, asetades oma nupu kuhugi keti vahele.

Kui juhtub, et vastane teise võidu võimalust sellega takistada püüab, et jätab oma õuele mõne oma nupu, võib teine, kui tema oma viimaste nuppudega vastase õue ees asub, nõuda nende nuppude kõrvaldamist ja nimelt kohe järmise käiguga.

## 2. Mäng neljakesi:

Igaüks saab 13 ühevärvilist kivi, mis asetatakse omapoolsesse õue 13-nele ruudule, va-

baks jättes ruute, mis punktidega märgitud. Lükkeid ja hüppeid tehakse jällegi kordamööda ja mängu siht ning reegel on ikka üks ja sama, s. o. võimalikult rutem nuppe teisele „õuele” üle viia.

### 3. Male-halma.

Mängitakse seda mängu malelaul, siis nimetakse seda „male-halmaks”. Lugu on nimelt see, et harilik „halma” mäng mõnele liig aegaviitev on, ja selletõttu mängitakse seda harilikul malelaul 8 nupuga 8-ruudulisel „õuel”. Mänguks kasutatakse „tamka” nuppe, s. o. 8 valget ja 8 musta. Mängu reeglid on nii kui suurel „halmal” ja ka siin võib vastaselt nõuda, et tema nupud, mis ta kuritahtliselt on oma õuele jätnud, sealt välja tooks.

Malelaul võib „õue” pliatsiga või kriidiga ära märkida.

---

### Mäng nr. 17.

### „Posser“.

Mängulauaks kasutame kõvemat joonistus-paberit või pappi, millele joonistame 24×25 sm. suuruse ruudu. Siis tõmbame joonelaua abil sellesse ruutu püstjooni järgmiste vahedega: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 sm. ning põikjooni: 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1 sm. vahedega. Sellega oleme oma suure ruudu jaotanud vähematesse ruutudesse, millede abil meil nüüd kerge on juuresolevat joonistust suurde ruutu joonistada. Kes seda ilusamini tahab teha, võib kasutada tushi.

Mänguks kasutame „tamka” nuppe, milledest üks mängija saab 3 valget ja teine 3 musta ja mis asetatakse ringidega märgitud



tuvad, võib ainult see edasi minna, kes kõige enne 6 silma viskab, kuna järelejäänud teise vastase nupp automaatselt 6-e viskamise kohustusest vabaneb.

See, kes oma kolm nuppu kõige enne saab „lõppruutu” (paremal pool all) paigutada, s. o. kes oma teekonna lõpetanud, on võitnud.

Kui juhtub, et üks nupp satub ristiga märgitud ruudule, langeb see mängust välja, ja algab oma käiku jälle algusest peale, sest see asetatakse algusringile.

Mängus tuleb tähelepanna:

1. üle oma nupu minna ei tohi,
2. visatakse kordamööda ja kes 6 silma korraga visanud — omab õiguse veel kord visata.
3. visatud silmad on määratud ainult ühele nupule; seda arvu kahe nupu peale jaotada ei tohi.

---

Mäng nr. 18.

### **„Laska-mäng“.**

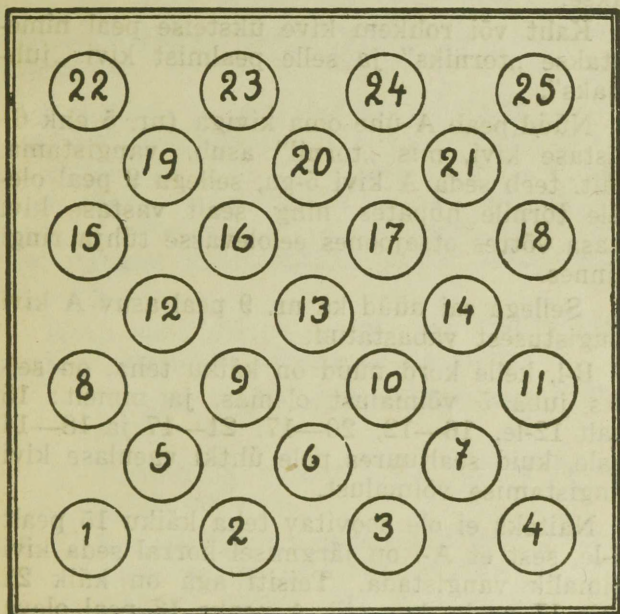
Selle mängu leidis tuntud ilma-malemeister Dr. Lasker mineva sajandi lõpul. Uus mäng leidis kohe suurt poolehoidu ja tänapäeval on isegi palju Laska-klubisid välismail olemas.

Laska-mängu mängitakse laual, millel on 25 nummerdatud ringi, kahe vastase poolt kokku 44 värvilise kiviga. Algame uue mängu ehitamisega.

Kõigepealt muretseme omale ühe neljakanalilise papitüki külgmõõduga 32 sm., millele joonistame tsirkliga 25 umbes 4 sm. läbimõõduga ringi, neid 1—25 äranummerdades (vaata joon.). Need mõõdud on ainult aluseks toodud, sest võib ju mängulaua soovikorral ka väikema teha.

Mängukivideks kasutame 11 valget, 11 rohelist, 11 musta ja 11 punast kivi, mis ühest papitükist välja lõikame (või taome), seda enne värvilise paberiga üleliimides. Ka värvilisi pliitaseid saaks siin kasutada.

Neist kividest saab: A = 11 valget ja 11 rohelist, kuna B = 11 punast ja 11 musta.



Mängu algul asetab A oma valged kivid ringidele nr. 1—11, ja B oma mustad ringidele nr. 25—15, kuna ringid 12, 13, 14 vabaks jäävad.

Lükkamine sünnib kordamööda, kusjuures valgete omanik A algust teeb. Tema lükkab ühe oma kivi järgmise tühja ringi, näit. 9 pealt 13 peale. Sellele järgneb käik B poolt, kes peab 13 peal asuvat valget kivi vangistama.

Selleks tõstab B oma musta kivi (17) ring 13. asuvale valgele kivile ja läheb ühes sellega eelolevasse tühja ringi (praegusel juhusel nr. 9-dasse). See vangistamine on väga sarnane ülehüppamisele „tamka” mängus, ainult selle vahega, et ülehüpatud kivi mitte mängust välja ei heideta, vaid oma kiviga kaasa võetakse.

Kaht või rohkem kive üksteise peal nime-tatakse „torniks” ja selle pealmist kivi „juh-tijaks”.

Nüüd peab A ühe oma kiviga (nr. 5 ehk 6) vastase kivi, mis „tornil” asub, vangistama. Näit. teeb seda A kivi 5-ga, sellega 9 peal ole-vale tornile hüpates ning sealt vastase kivi kaasa võttes otsejoones eelolevasse tühja ringi minnes.

Sellega sai nüüd ka nr. 9 peal asuv A kivi vangistusest vabastatud.

B-l, kelle kord nüüd on käiku teha, on sel-leks juba 5 võimalust olemas, ja nimelt: 15 pealt 12-le, 16—12, 20—17, 21—17 ja 18—14 peale, kuid sealjuures pole ühtki vaenlase kivi vangistamise võimalust.

Näiteks ei ole soovitav teha käiku 15 pealt 12-le, sest et A-l on järgmisel korral seda kivi võimalik vangistada. Teisiti aga on käik 21 pealt 17 peale, kus siis A peaks 13 peal oleva „torniga” nr. 17-dal oleva B kivi vangistama ja siis 21 peale minema, mille järgi siis B saaks oma kaks kivi vabastada, vangistades kivi nr. 25-ga valget nr. 21 ja sellega nr. 17. tühja ruutu minnes.

Need eelpool toodud käigud olid selgituseks või sissejuhatuseks, et näidata, kuidas selles mängus käike teha. Arusaadav, et sellega veel mäng lõppenud ei ole, vaid käigud veel edasi

lähevad ning ikka ühte sihti püüavad, s. o. võimalikult palju vastase kive vangistada.

Kui üks kivi vastase poole viimasesse ritta jõuab (näit. A omaga 22—25 või B omaga 1—4 peale), siis saab see ümbervahetatud, ja nimelt: valge — roheligega ja must — punasega. Jõuab aga üks „torn” selleni, siis saab sellel ainult pealmine kivi ümbervahetatud.

Rohelistel ja punastel kividel, mida „ohvitserideks” nimetatakse, on see soodustus, et nad ka tagurpidi, s. o. oma poole liikuda võivad, kuid nende vangistamine sünnib samuti kui teistelgi. Oletame, et üks roheline või punane kivi vangist vabastatakse, omab tema õiguse jälle tagasi.

Kogu selle mängu juures aga tuleks järgmistele reeglitele pöörda tähelepanu:

1. Lükata võib ainult järgmisse tühja ruutu.
2. Mustad ja valged kivid võivad liikuda ainult edaspidi.
3. Kui selleks võimalus, siis peab tingimata vangistama, ja vangistada võib igakord ainult üht vastase kivi, ning „torni” juures ainult pealmist. Vangistatud kivi võetakse ikka järgmisse tühja ruutu kaasa.
4. Kui ühel kivil või „tornil”, mis praegu ühe kivi vangistas, võimalust on veel kive vangistada, — siis peab ta seda tegema sama käiguga (nagu „tamka”-mängus, kus ühe käiguga saab mitu kivi lüüa).

5. Kui on võimalus ühe koha pealt mitmele poole vangistusi toime panna, jääb sihi valimine vabaks.
6. „Pommiks” nimetatakse seda „torni”, mille juhtkivi ja üks või mitu järgmist ühte parteisse kuuluvad.
7. Mäng lõpeb ühe partei täielise vangistusega, s. t. kas valged või mustad on vangistatud ühes neile kuuluva teise värviga, mis mängus on ümber vahetatud. Ka siis on mängul lõpp, kui üks vastane enam käike teha ei saa.

Selle mängu kõiki peensusi siin kirjeldada ei saa, vaid peab neid mängus ise õppima; see ei ole enesest raske.

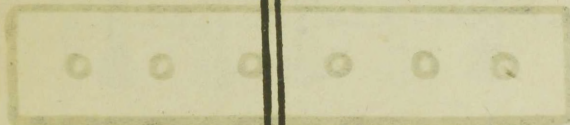
Et meie mängusõpradele mängu veelgi selgemaks teha, toome siin ühe „Laska-partii” kirjelduse:

1) 9—12, 15—12—9; 2) 5—9—13, 19—15; 3) 13—16—19, 22—19—16; 4) 10—13, 16—13—10; 5) 7—10—13, 17—14; 6) 11—14—17, 20—17—14; 7) 9—12, 15—12—9; 8) 6—9—12, 14—10—6; 9) 12—15, 17—14; 10) 9—12, 14—11; 11) 3—6—9, 11—7; 12) 10—14, 18—14—10; 13) 6—10—14, 7—3 (punane); 14) 4—7, 3—7—11—14—17; 15) 14—17—20, 24—20—16; 16) 2—6, 20—17—14; 17) 10—14—18—21—24 (roheline), 16—13—10—6—2 (punane); 18) 1—5, 14—17—20; 19) 24—20—16—19—22, 23—20—17; 20) 22—19—16—13—10, 25—21; 21) 20—23 (roheline), 21—18; 22) 12—16, 17—14; 23) 10—13, 2—6); 24) 15—19, 6—9—12—16—20; 25) 23—20—17—14—11, ja valge võidab.

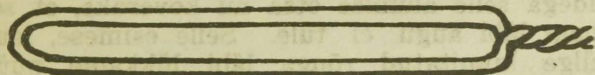
Mäng nr. 19.

## „Kilgimäng“.

Vahelduseks meie mängusõpradele toome ühe üksikmängu, mille kohta aastal 1553 kuulus matemaatik Cardan kirjutas: „Hoc instrumente ludus excogitatus mirae subtilitatis“ (s. o. selle instrumendiga mõeldi välja mäng täis imekspanemisväärt peensust).



Nr. 2.



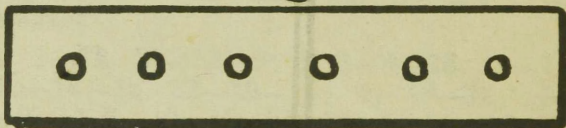
„Kilgimäng“ on senistest meie poolt esitatud mängudest oma materjali ja mängu iseäralduste poolest täiesti erinev, sest siin puuduvad mängulaud ja -kivid.

Selle mängu valmistamiseks muretseme omale kõigepealt umbes 120 sm. kahe mm. paksust traati ja 6 väikest kardina rõngast (läbimõõdult 2 sm.), mida võib osta mõnekümne sendi eest igast rauakauplusest.

Traadist lõikame 6 à 10 sm. pikkust tükki ja kinnitame need joon. nr. 1. järgi rõngaste külge, kuid nii, et rõngaste liikumine on täiesti vaba ja ka et need kinnitusest välja ei kuku. Ülejäänud traadist tuleb valmistada üks n.n. „kahvel” (joon. nr. 2), mis ennast kergesti läbi rõngaste laseb lükata. Kahvli tagumine pool, nagu joonistusel näha, on tangidega kokkukeeratud ja kasutatakse käepidemeks.

Nüüd saame või lõikame välja vineerist või õhemast lauast ühe  $5 \times 16$  sm. suuruse tüki, millesse puurime 6 auku ja millede vahe on umbes  $1\frac{3}{4}$  sm. Augud peavad olema natuke suuremad kui traadi jämedus, sest rõngaste küljes olevad traadid peavad seal vabalt edasi-tagasi liikuma (joon. nr. 3).

*Nr. 3*



Kui meil kõik need mängus tarvisminevad instrumendid valmis, lükkame ühe neist kuuest traadist rõngaga läbi augu F ja murrame tangidega selle alumise otsa nii kõveraks, et see enam läbi augu ei tule. Selle esimese, laua külge kinnitatud rõnga läbi lükkame nüüd teise rõnga traadiotsa ja edasi läbi augu E, et seda nagu eelmistki jällegi alt kõveraks keera. Nii ühendame ka teised rõngad, kuni viimane tuleb augu A sisse (joon. nr. 4).

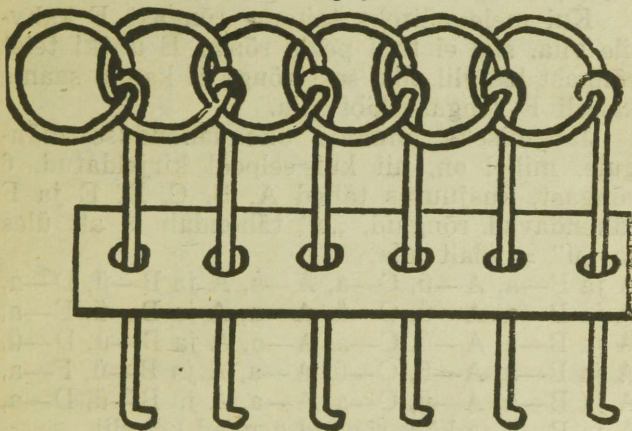
Sellega on meie mäng valmis ning asume tema käsitlemisele.

Mängu ülesanne seisab selles, et vaba „kahvelt” peab katsuma rõngastega nii läbi „kududa”, et see kõigist kuuest rõngast läbi läheb ja nendega lahutamata läbi põimitud on.

Et seda saavutada, selleks asetame lauakese kuue rõngaga nii oma ette lauale, et auk A vasakule ja F paremale poole lamama jääks, kahvli aga võtame paremasse kätte.

Nüüd lükkame vasaku käega rõngad A ja B ühiselt läbi kahvli avause, ja nimelt alt ülespoole, siis tõmbame kahvli parema käega nii palju tagasi, s. o. paremale poole, et tema ots läbi rõnga B läheb ja rõngas A kahvli otsa

Nr. 4.



läbi jälle ülevalt alla lastakse kukkuda. Nii jääb meil kahvel ainult traat B külge rippuma.

Järgmiseks tõmbame kahvli otsa jälle nii palju tagasi kui võimalik, tõstame rõnga C alt ülespoole läbi kahvli avause ning lükkame viimase läbi rõnga C. Kahvel saab jällegi vasakule poole lükatud, rõngas A alt üles läbi kahvli juhitud, mille järele mõlemad esimesed rõngad A ja B jällegi ühiselt ülevalt alla läbi kahvli avause lastakse tagasi kukkuda. Nii oleks meil kahvel nüüd C rõnga varre küljes.

Nüüd lükatakse rõngas D alt üles läbi kahvli, selle tagasitõmmatud ots lükatakse läbi D rõnga, et saaks esimesed kaks rõngast A ja B sealt ühiselt alt üles läbi viia.

Seda n.n. „kudumist” jätkatakse niikaua edasi, kuni kõik 6 rõngast kahvli peal asuvad.

Kui põhiprintsiipi tuleb alati tähele panna, et: iga järgmist rõngast saab ainult sellel läbi „kahvlile” viia, kui kõik eelmised rõngad kuni naabrirõngani on enne maha „kujutud”, s. o. lahti harutatud.

Kui meie näiteks tahame rõngast F kahvlile viia, siis ei tohi peale rõnga E ühtki teist rõngast kahvil olla, sest rõnga E kaudu saame kahvli F rõngast läbi viia.

Järgmiseks anname ühe lahenduse mängele, millel on, nii kui eelpool kirjeldatud, 6 rõngast, kusjuures tähed A, B, C, D, E ja F tähendavad rõngaid, „a” tähendab = alt üles ja „ü” = ülalt alla.

A ja B—a, A—ü, C—a, A—a, A ja B—ü, D—a,  
A ja B—a, A—ü, C—ü, A—a, A ja B—ü, E—a,  
A ja B—a, A—ü, C—a, A—a, A ja B—ü, D—ü,  
A ja B—a, A—ü, C—ü, A—a, A ja B—ü, F—a,  
A ja B—a, A—ü, C—a, A—a, A ja B—ü, D—a,  
A ja B—a ja kõik rõngad asuvad kahvilil.

Nii kuidas neid rõngaid kahvlile „kujutakse”, nii saab neid ka jälle lahti harutada, mida jätame juba meie mängusõprade hooleks.

Peale selle, kui keegi selle kuuerõngalise mänguga hästi oskab ümberkäia ja soovib omale suuremat mängu, see valmistagu mängu 12 ehk 15 rõngaga; muidugi peab kahvel ka vastavalt pikem olema (umbes 28—34 sm.), kuna siht on ikka sama.

Kuid mängu suurendamisega tuleb ka sellele tähelepanu pöörda, et iga lisatud rõngas

tööd kahekordselt suurendab. Näiteks 10 rõnga juures tuleb 512 rõngast, s. o. korda kududa.

21 rõnga juures on „kudumiste” arv juba üle miljoni, ja kaua see aega võtaks, et mängu lõpule viia, selle jätame mõne asjasthuvitatud matemaatiku väljaarvata.

### Mäng nr. 20.

## „Kuri seitse“.

Üks meeldivamaist ja lõbusamaist ajaviite-mängudest, millel võib olla palju osavõtjaid, on kahtlemata „Kuri seitse”. Selle mängulaua valmistamiseks muretseme omale ühe meeldiva suurusega neljakandilise papitüki (või kõva paberi), millele joonistame sirkliga ühe suurema ja ühe vähema sõõri ning ühendame need mõlemad 9 otsejoonega ühesuguste vahedega. Vahed nummerdame 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 ja 11, kuna vähema ringi keskele nr. 7 kirjutame, ning sellega on mängulaud meil valmis (vt. joon.).

Mängimiseks peab meil veel olema kaks „täringit” (vürflit), mis omale ise valmistame või ostame mõnest mänguasjade kauplusest.

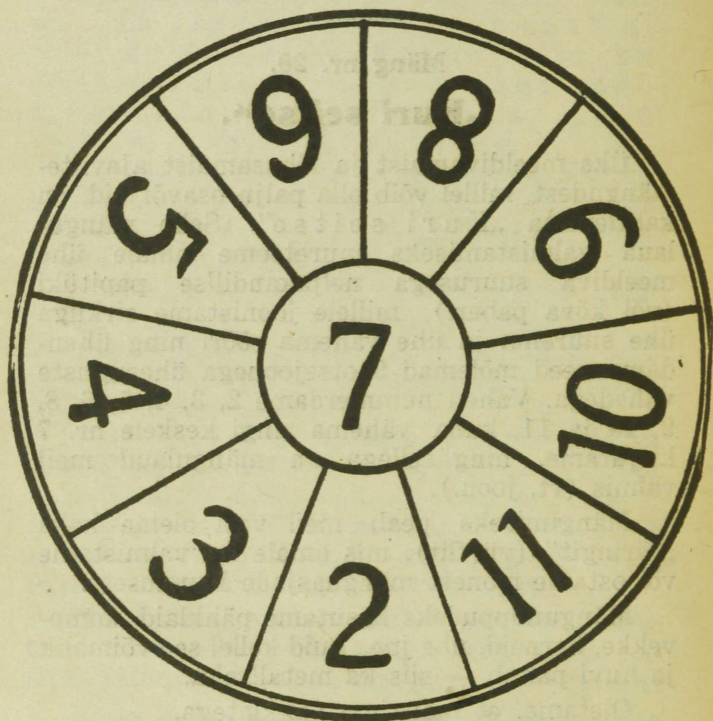
Mängunuppudeks kasutame pähklaid, kompvekke, herneid, ube jne., kuid kellel see võimalik ja huvi pakub — siis ka metallraha.

Oletame, et mängime pähklatega.

Mängu algul asetab iga kaasmängija üldise kokkuleppe põhjal vastava arvu pähklaid kassasse, mille pidajaks on üks kaasmängijaist. Kassapidaja võtab kassast pähklaid ja asetab neist nr. 2, 4, 6, 8 ja 10-le igale ühe pähkla (kokkuleppel võib ka rohkem panna).

Visatakse kahe täringiga korraka.

Kui kellegil õnnestub visata kahe täringiga paaris-summa, näit. 2, 4, 6, 8 või 10, on temal õigus vastava numuri peal olevaid pähklaid omandada, kuni äravõetud pähklate asemele asetab kassapidaja jälle uue (või uued s. o. nii kui mängu algul kokku lepiti).



Viskab keegi mitte-paaris nr-i, s. o. 3, 5, 9 või 11, siis peab tema vastavale numbrile panema ühe pähkla (või rohkem, ripub kokkulepest ära).

Kui visatakse aga 7 silma, peab viskaja sellele nii mitu pähkelt panema, kui seal juba ees on, või kuidas kokku lepiti.

Õnnelik on aga, kes viskab 12 silma, s. o. kõige suurema arvu, sest sellega omandab ta mitte üksi need pähklad, mis mängulaual asuvad, vaid ka need, mis kassas seisavad, ja nende arv pole vahest väike.

Selle huvitava (kuid mitte hasard) mänguga saavad nii nooremad kui ka vanemad mängusõbrad jälle oma mängude kogu mitmekesisemaks teha.

Mängu alul tuleb kokku leppida, mitu mingisugust üksust tuleb asetada igale paarisnumbrile, kaotuse korral mitte-paarisnumbreile ja ka nr. 7-le.

---

### Mäng nr. 21.

## „Latrimäng“.

Paljud laudmängude harrastajad omavad mänguasjade kauplusest ostetud malemängu kaste, mille kaanepoolsel küljel asub male ja — veskimäng, kuna sees üle mõlemite poolte on mingisugused siksak-kolmnurgad.

Väga paljud peavad viimaseid kasti seesmiseks ilustuseks ning ei pööra sellele suuremat tähelepanu, kuna teised, kes neid kolmnurki teavad, on sellest väga vaimustatud, sest et see on üks vanemaist teadaolevaist mängudest.

Tahame ka omi mängusõpru tutvustada selle mänguga, kõigepealt aga tema päritoluga.

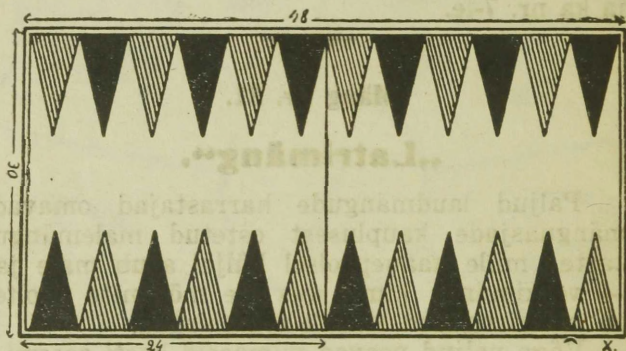
Ajaloolased on kindlaks teinud, et seda mängu tundsid juba vanad egiptlased, mida tõendavad vanades haudades ja seinailustustel leitud joonistused ja hieroglüüfid. Egiptlastelt pärisid selle mängu kreekelased, kes seda omamoodi parandasid, tehes mängu ainult 12 kolmnurgaga. Järgmiseks läks mäng juba vanadele roomlastele üle, kes jälle tema algkujun-

dile (24 kolmnurka) siirdusid ja mängu reegleid parandasid, Sel ajal ei olnud ühtki kõrge- mat isikut, kelle majas polnud, või kes ei osanud mängida seda mängu.

Loomulik, et niisugusel vanal mängul nii mitme ülemineku juures ka igakord nimi muutus, ja raske on teada saada sellepärast selle algime, või tähendust.

Mängitakse seda mängu kahe vastase poolt.

Mängumaterjal: Mängulaud (vaat. joon.) koosneb neljast jaost, milles igaühes on 6 teravotsalist kolmnurka või „latrit” vahel-



duva värviga. Iga latter seisab samasugusega vastamisi ning siis jälle vahelduva värviga. Latri otsade vahel on 10 sm. laiune tühi ruum, mida kasutatakse täringute visketeks.

Et seda lauda omale ise valmistada, võtame 2 neljakandilist paksemat papitükki, millede külgmõõduks on  $24 \times 30$  sm. ja milledele kummagile joonistame  $2 \times 6$ , s. o. 12 teravotsalist kolmnurka, pikkusega 10 sm. ja põhjalaiusega 4 sm.

Siis liimime need kaks papitükki riideriba abil nii kokku, et nad kui raamatukaaned kokku käivad; seda tehakse ainult ruumi kokkuhoiu mõttes.

Sellejärgi nummerdame kõik kolmnurgad ja värvime need vahelduvalt, näit.: nr. 1 must, nr. 2 valge, 3 — must, 4 valge, jne. (soovi korral võib teisi värve kasutada, või kolmnurgad ka üsna värvita jätta).

M ä n g u n u p p u d e k s kasutame 15 valget ja 15 musta „tamka-mängu” nuppu ja lõpuks veel kaht täringut (vürflit).

Iga vastane saab 15 oma värvi nuppu, mida ta mängu algul enese juures hoiab. Täringuga visatud silmad näitavad, mitu latrit tuleb edasi minna. Visatakse kahe täringuga korraga, ning kummagi täringu silmad näitavad ise nupu kohta. Näit., on algul visatud 3 ja 5, siis tuleb üks nupp 3-dale ja teine 5-dale latrile asetada.

Samuti tuleb teise jaoskonda üleminekul teha, kuid mitte enne, kui kõik oma 15 kivi eelmises jaoskonnas koos.

Edasilugemine algab alati järgmisest latrist peale ja mitte sellest, millel asub nupp; nii näit.: tuleb nupp, mis seisab nr. 2-he peal, täringu viske järgi, mis näitab 4 silma, tõsta nr. 6-ele.

Seda mängu mängitakse kahte moodi: esimest nimetatakse „harilikuks” ja teist „vastastikku” latrimänguks.

Esimese mooduse juures algavad mõlemad mängijad nr. 1-st ja lõpetavad nr. 24-ga. Selle mängu juures tuleb tähele panna reeglit, et kumbki mängija ei tohi enne ühtki oma nuppu teise jaoskonda üle viia, kuni pole kõiki omi 15 nuppu eelmisse jaoskonda paigutanud.

Teise mooduse juures algab iga vastane ise otsast, s. o. üks algab nr. 1-ga ja lõpetab nr. 24-ga, kuna teine algab nr. 24-ga ja lõpetab nr. 1-ga (niinimetatud vastastikku mäng).

Järgmised reeglid on maksvad mõlemile moodustele:

1. Kui mõlemad täringud näitavad üht ja sama arvu, näit.: 1 ja 1, 2 ja 2, jne. kuni 6 ja 6, siis nimetatakse seda „trumbiks”. Kellel õnnestub „trumpi” visata, see võib täringutel ka neid silmi juure lugeda, mis asuvad põhjal (näit., kui on visatud 6 ja 6, siis on põhjal 1 ja 1, mis juure tuleb lugeda).

2. Esimest trumpi võib ainult näidatud summa suuruses kasutada, iga edaspidist aga juba kahekordselt, ehk teiste sõnadega — neli korda ühe täringu pealmist arvu ja neli korda alumist. Teisest trumbist peale omab omanik õiguse trumbi viskamisel veel teist korda visata.

3. Kaht ühtvärvi kivi ühel latril nimetatakse „torn’iks”, mida vastane ei saa lüüa ega välja võtta, ka ei tohi vastane sellele latrile oma kivi asetada. Mitu torni üksteise kõrval latrites moodustavad „silla”.

4. Lüüa võib vastane ainult üht kivi ja nimelt niisugust, mis asub üksikult ühel latril ja kuhu vastane oma täringuga visatud arvu korral järgi tuleb. Selle löödud kivi peab teine (s. o. löödud nupu omanik) kohe järgmisel korral jälle mängu panema.

Kui ühel vastasel juba kõik 15 nuppu mängulaul asuvad, omab ta õiguse täringutega visatud arvu ka ühe edasitõstmiseks kasutada — (näit. 4 ja 5, siis võib ta 9 silma ühe nupuga edasi minna). Sealjuures aga peab ta enne vähema (siin näidatud 4) ja siis suurema (5) silmade arvu edasi lugema, kusjuures saab, kui vastase nupp neljandal või 9-dal latril asub, seda mängust välja heita. Juhusel aga, kui ei saa enne vähemat arvu kasutada, siis ei tohi ka suuremat arvestada ja järjekord läheb vastase kätte.

Kui ühe „trumbi” juures ei saa täringu peal olevaid silmi kasutada, on keelatud ka alumisi tarvitada.

See, kes oma nuppudega kõige enne kõik 24 latrit on läbi käinud, s. t. teiselt poolt välja jõudnud, on võitnud.

Soovitav on mängu juures n. n. „sildu” ehitada, sest sellega saab vastast takistada omi nuppe, mis veel vabad on, lauale asetada. „Hariliku” mängu juures takistab see tunduvalt vastase edasijõudmist, ja „vastastikku” mängu juures tuleb temal palju asjata täringviskeid teha, sest ta ei saa visatud arvu kasutada.

Sellega oleks mängu käik ja reeglid kirjelatud, kuid mängu peensusi soovitame igale ühele juba ise leida.

---

## Mäng nr. 22.

### „Go“

#### kuulsam Jaapani rahvuslik mäng.

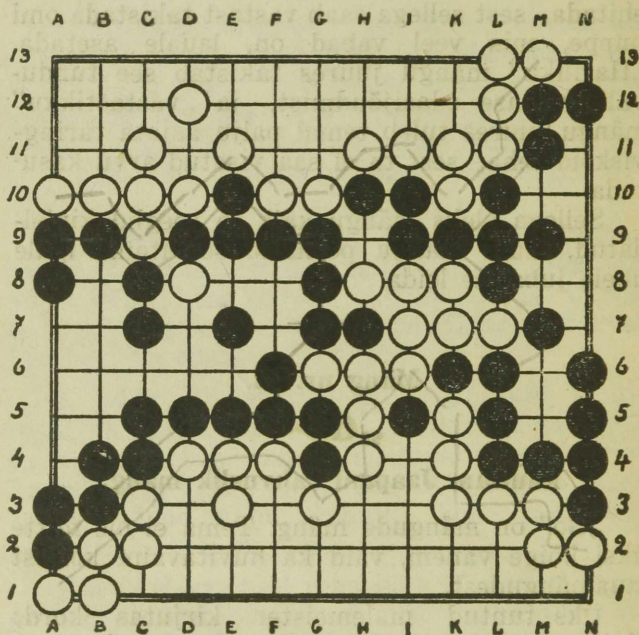
„Go” on mängude mäng. Tema ei ole mitte üksi kõige vanem, vaid ka huvitavaim kõigist lauamängudest.

Üks tuntud malemeister kirjutas kord: Kui malet nimetatakse mängude „kuningaks”, siis „Go” on tingimata nende „keiser”. See lause ei ole liialdatud, sest kes kord seda mängu on tundma õppinud, pooldab seda palju rohkem kui malet, — juba sellepärast, et selle mängu äraõppimine tema väheste reeglite pärast on väga kerge ja mäng ise väga põnev ja huvitav.

„Go” mängu, mis kaua enne Kristuse sündimist Hiinas ülesleitud, mängitakse kõigi jaapanlaste poolt sellase hooga, et on olemas isegi

„Go-akadeemia”, kus seda mängu tuntud õpetlaste-mängijate poolt õpetatakse. Ja kui juba riik ühe mängu eest hoolt kannab, siis on see ainult tõenduseks, kui kõrgelt seda hinnatakse.

Asume selle mängu kirjeldamisele, enne aga — valmistamisele.



Mängulauaks võtame ühe neljakandilise papitüki parajas suuruses, millele tõmbame joonelauaga  $13 \times 13$  üksteisega ristuvat joont (vaat. joon.). Ristumise punktide kergemaks äratundmiseks nummerdame nelinurga külgpunktid ülaltalla mõlemil pool 1—13 ja pealmised ning alumised tähtetega a—n. Sellejärgi tuleks vasakut nurkpunkti lugeda a1, üleval a13 jne.

M ä n g u n u p p u d e k s peame endile mu-  
retsema 85 valget ja 85 musta nuppu, kasuta-  
des papist väljalõigatud või taotud rattakesi.

M ä n g u r e e g l i d: Vastased panevad  
kordamööda omi nuppe lauale ristpunktidele ja  
mängulaud, mis algul tühi on, täitub pikka-  
mööda ikka rohkem ja rohkem. Lükkamisi või  
paigalt nihutamisi siin ette ei tule, sest kuhu  
nupp kord pandud, sinna see jääbki. Lauale ase-  
tades katsub iga vastane omi nuppe lahuta-  
mata reana, „ketina”, lauale asetada, et sellega  
sisse piirata või ehitada omale üht piiratud  
„välja”.

Juuresoleval partiil jookseb näiteks valge  
nuppude kett alates a10 üle b10, c9, d10, e11,  
f10, g10, h11, k10, l11, l12, m13-ne peale, sisse pii-  
rates sellega 24-punktilist välja.

Kui üks vastastest oma nuppudega teise  
vastase nupu nii sisse piirab, et sellel enam  
mingit võiduvõimalust ei ole, loetakse see kivi  
„surnuks”, ja võitja võtab selle ära.

Juuresoleval joon. võib näit. valge oma  
nupu asetada i4-jale, et sellega musta, mis asub  
i5 peal, surmata, s. o. sisse piirata. Surnuteks  
loetakse ka neid nuppe, mis asuvad mängulaua  
külgedel ja nurkadel ja mis vastase poolt sisse  
piiratud. Näit. valge kett, mis algab a10 ja lõ-  
peb m13. (eelpool kirjeldatud), ümbritseb laual  
24 vaba punkti, millel mingisugust hädaohtu  
karta ei ole, sest must omi nuppe sellele väljale  
juba ei aseta, ja ka valgel pole mõtet sellele veel  
nuppe panna.

Sellest näeme, et mängu siht on: võimalik-  
ult palju vabu punkte ja ka vastase nuppe sisse  
piirata, sest iga sissepiiratud vaba punkt ja ka  
vastase nupp loetakse üheks võiduüksuseks.

Mäng on siis lõppenud, kui jõutakse selleni,  
et kõik vabad punktid ja ka vastase nupud on

sisse piiratud ja mängulauale pole mõtet enam nuppe asetada. Kui mängu lõpul selgub, et ühe vastase keti vahel asub vastase nupp (või nupud), mida mängijate äranägemise järele „surnuteks” võib lugeda, s. o. neid sissepiiramisest enam päästa ei saa, võetakse need laualt ära ja asetatakse surnute juurde.

Mängu, nagu eelpool tähendasime, ei ole raske ära õppida, ainult nõuab natuke arusaamist ja kaalutlemist. Et seda mängu veel selgemini esitada, toome siin ühe partii käigud, mis algajatele heaks juhatuseks on:

Must.		Valge.	
1.	c 4	2.	k 3
3.	l 10	4.	i 11
5.	d 11	6.	e 3
7.	l 5	8.	k 8
9.	l 8	10.	c 9
11.	c 8	12.	d 8
13.	c 7	14.	c 11
15.	d 9	16.	d 10

Nüüd ähvardab valge oma nupu e 9-le asetamisega d 9 musta surmata. Must aga kaitseb ennast, asetades nupu

17.	e 9	18.	e 11
19.	b 9	20.	c 10
21.	e 7		

Must annab õigusega oma d 11 ära, sest kui ta oma nupu veel d 12-le asetaks, siis läheks see ka edaspidi kaduma. Must, et valget püüda, asetab oma nupu (eelpool näit.)

21.	e 7	22.	g 3
23.	g 4	24.	h 4
25.	g 5	26.	g 10
27.	g 9	28.	f 10

Valge valdab piirkonna ülemisel laua randil, kuna must keskkohas võita katsub

29.	f 9	30.	l 11
31.	m 11	32.	k 10
33.	l 9	34.	l 12
35.	k 9	36.	k 7
37.	i 10	38.	k 11

## Must.

## Valge.

39.	h 10	40.	h 11
41.	i 9	42.	l 7
43.	m 7	44.	m 6
45.	m 9	46.	k 6
47.	l 6	48.	m 5
49.	k 6	50.	i 6
51.	l 4	52.	i 7
53.	e 10	54.	d 12

Surmab d 11 asuva nupu, mis laualt ära võetakse ja valgete nuppude omastiku poolt hoiule võetakse.

55.	i 5	56.	k 4
57.	m 4	58.	m 3
59.	n 5	60.	l 3

Nüüd ähvardab valge n 4 asetamisega 5 musta surmata. Must muidugi takistab seda, asetades nupu

61. n 6

surmates 2 valget.

62.	h 5
63.	g 7
64.	e 3
65.	b 3
66.	d 4
67.	c 5
68.	c 2
69.	d 5
70.	b 2
71.	b 4
72.	e 4
73.	e 5
74.	b 10

75. a 8, muidu valge asetab b 8 peale ja omandab nupu b 9

<del>77.</del>	<del>f 6</del>	76.	g 9
77.	f 6	78.	h 6
79.	n 3	80.	n 2
81.	n 4	82.	m 2

Muidu asetab must sellele punktile oma nupu ja n 2 läheks kaduma. Valge ei tohiks enesekaitseks nuppu n 1 asetada, sest siis saaks must m 1 asetamisega 2 nuppu võita.

83.	m 12	84.	h 8
85.	g 8	86.	m 13
87.	h 7	88.	i 8
89.	a 2	90.	f 4
91.	f 5	92.	a 10
93.	a 9	94.	b 1
95.	n 12	96.	a 1
97.	a 33	98.	l 13

Juuresoleval joonistusel on näha mäng 98-da käigu järgi. Nüüdsest peale, nagu näha, ei saa kumbki vastane enam maad juurde võita ja oleks ka mõttetu lauale nuppe asetada. Näit kui must paneks nupu veel b2 peale, see kindlasti oleks kadunud; ka oma kettide vahele pole sihti asetada (näit.: b6), sest sellega kaotatakse üks punkt ja mängu lõpus loetakse ainult vabu punkte. Ainus võimalus on mõlemil vastasel nüüd asetada nuppe veel: must n13 ja valge h9, ning mäng on lõppenud.

Valge on võitnud, sest pole enam sihti edasi mängida. Kui valge nüüd sooviks, et must d8 surmaks, siis peaks must veel täitma mõlemaid punkte d7 ja e8, mis asuvad tema väljal, sellega enesele kahju sünnitades. Aga et valge siis ka veel kuhugi oma väljale kaht nuppu asetama peab, jääb lõpptulemus ikka üheks ja samaks.

Et igaühe võitu lõpul kindlaks teha, võetakse kõigepealt vangistatud nupud välja. Meie mängu juures võtab mustade nuppude omanik nupu d8 laualt ära ja valge omanik võtab i5 välja. Mustad väljavõetud nupud (praegusel korral 2 tükki) asetab valgete omanik kuhugi mustadest sissepiiratud vabadele punktidele, näit.: a4 ja a5 peale, kuna valgeid (3 nuppu) asetab mustade omanik kuhugi valgete poolt sissepiiratud väljale.

Nii jääks valgetel veel 46 ja mustadel 23 vaba punkti järgi ja valge on (46—23=) 23-ne punktiga võitnud.

Eelpooltoodud partii on ainult näiteks, et käike ja lõpuarvestust ära õppida, kuid mängu peenuste tutvustamine viiks seletuse liig pikaks, ja jätame selle juba meie mängusõpradele välja uurida.

Lõpuks tahaksin selle mängu mängijatele veel mõningaid juhatusi anda, mis edaspidises mängus väga tähtsad võivad olla.

Et peasiht selles mängus on võimalikult palju vaba maad s. o. punkte võita, teeb iga algaja suure vea sellega, et katsub vastase nuppe püüda. See on aga asjata aja raiskamine ja ei too lõpptulemusel kuigi suurt kasu.

Tähelpanu tuleb ka sellele pöörda, et mängulaua nurkades on kõige kergem suurema punktide arvuga maad võita, katsudes neid võimalikult kaugemalt sisse piirata.

Ka mängulaua küljed on selleks väga kohased; ainult siin tuleb ettevaatlikumalt piiramist ette võtta.

Kui on nurgad ja küljed n. n. omandatud või omandamisel, siis alles võib keskkoha poole tungida, sest mõttetu oleks kohe mängu algul mõnd nuppu laua keskele asetada, mida vastane sisse piirata võib ja sellega pärast vabu punkte omale juurde soetab.

Vastase käike peab alati jälgima, ja kui vaja, siis ka vastukallaletungile asuma, kuid meeles tuleb jälle seda pidada, et uisapäisa ja sihitu mäng ei vii mingisugusele sihile ja toob ainult k a o t u s e.

Kui nuppu lauale asetada, peab juba enne ette ära arvama, missuguseid käike võib vastane teha, sest ühe nupu valesti asetamisega võib omanik paljudest omadest edaspidises mängus kaotada.

Eestima Trükikoja A.-S. (end. J. Gressel), Tallinn.