TARTU ÜLIKOOL
1632
UNIVERSITAS TARTUENSIS

LÕBUSAID MÄNGE

AJAVIIDET
NOORTELE JA VANADELE

II.

KOOSTANUD ONU X

J. LOOSALU KIRJASTUS
TALLINN, 1935

LÕBUSAID MÄNGE

AJAVIIDET
NOORTELE JA VANADELE

II.

KOOSTANUD ONU X

J. LOOSALU KIRJASTUS
TALLINN, 1935

Bibliothecae Universitatis Tartuensis
1935 : 04013.
4990

Eestimaa Trükikoja A.-S., Tallinn 1935

A-7979

SAATESÔNAKS.

Aastate jooksul on „Jutuleht" avaldanud terve rea mängusid, mis oma kerge ja odava valmistusviisi ning huvitavuse tõttu on saanud suure poolehoiu osaliseks noorte ja vanade keskel. Need mängud ilmusid müügile ka eriraamatuina pealkirjadega: „Lõbusaid mänge I", „Lõbus kamp" ja „Lõbusat ajaveedet".

Käesolevaga avaldame eriraamatukesena jälle uue sarja mängusid, lootes, et ka need leiavad sama sooja vastuvõttu, nagu eelmised.

Varem ilmunud raamatukesi saab veel omandada odava hinna eest, saates hinna aadressil: Tallinn, Rataskaevu 9, „Jutulehe" talitus.

Väljaandja.

1. Go-bang.

Vanemaid ja kuulsamaid mänge Jaapanis on kahtlemata „go-bang", mis on ajajooksul leidnud nii suure poolehoiu, et sel alal on tegevuses palju seltse, ringe ja ka ajalehti, milledes kavakindlalt tuuakse kuulsate „go-bangi" mängijate uusi mängukäike ja antakse vastavaid ülesandeid.

Sõna „go-bang" tähendab jaapani keeles: „go" — viis ja „bang" — laud.

Aga mitte üksinda Jaapanis, vaid ka Hiinas on see mäng juba ammust ajast tuntud. Ajaloouurijate tõenduste järgi ulatub selle vanadus 2000 a. e. Kr., seega on see nüüd juba umbes 4000 a. vana. Hiinas nimetatakse mängu „Ki", s. t. viis.

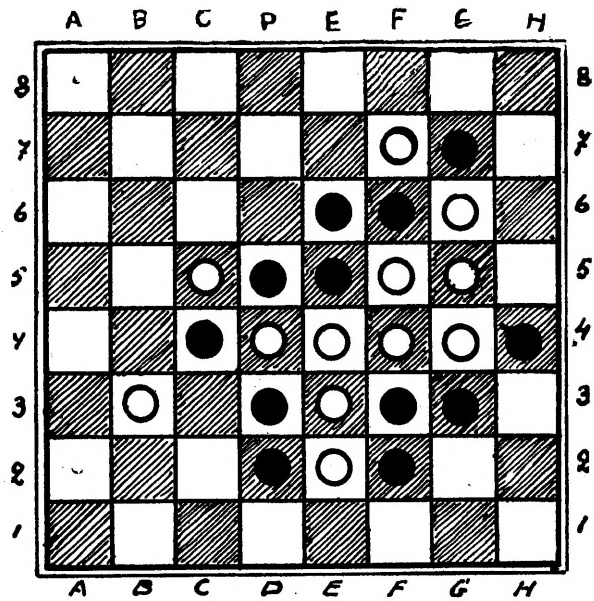
Selle iidse mängu reeglid on väga lihtsad. Aga, et saada heaks „go-bangi" mängijaks, peab inimene omama head praktikat, tähelepanu ja veel paremat kombineerimise võimet.

„Go-bangi" mängitakse kahe vastase poolt harilikul malelaual (64-ruudulisel), kus kumbki omab 12 erivärvi mängunuppu, musti ja valgeid (sobivamad on kabe — „tamka" — nupud).

Mängu algab valgete nuppude omanik, kes asetab ühe oma nuppudest mängulauale, ükskõik missugusele ruudule. Sedasama teeb ka vastasmängija. Siis jälle valge, siis must, jne., kuni kõik nupud on asetatud kohtadele. Mängu sihiks on: püüda saavutada mängulaual niisugust olukorda, et oma 12 nupust saaks 5 otsejoones (põik-, püst- või nurkreas) ritta paigutada nõnda, et nende vahel ei oleks ühtki tühja ruutu ega võõrast nuppu.

Kui näiteks üks vastastest näeb, et teisel on juba 3 nuppu reas, peab ta kohe selle rea kasvamist takistama, asetades oma nupu rea otsa. See on vajalik sel-

leks, et takistada vastast rida edasi ehitada. Oletame, et siin ei märgata seda teha ja vastane asetab ritta veel neljanda nupu, siis on juba raske tema võitu takistada, sest kui teie asetate oma nupu kas ühele või teisele otsale, saab vastane ikkagi viienda nupu asetada kohale ja võita.



Joon. nr. 1.

Kui mängijad on juba kõik oma 12 nuppu lauale asetanud, algab lükkamine, s. t. nuppe hakatakse lükkama soodsamate ruutude peale. Nagu eelpoololevast kirjeldusest näha, ei eraldata siin mängus mängulaua musti ruute valgetest. Lükkamiste abil saavutatakse mängu siht.

Et see kuulus ja huvitav mäng oleks veelgi arusaadavam, selleks toome siin ühe näite-partii algusest lõpuni:

Valged:	Mustad:
D4	D5
E4	E5 (1)
F4	C4 (2)
F5	E6
F7 (3)	F6
G6	D3
G4	H4
G5	G3
E3	D2
C5	F2 (4)
E2	F3 (5)
B3	G7 (6)

Nüüd on kõik mängunupud asetatud mängulauale ja algavad lükked:

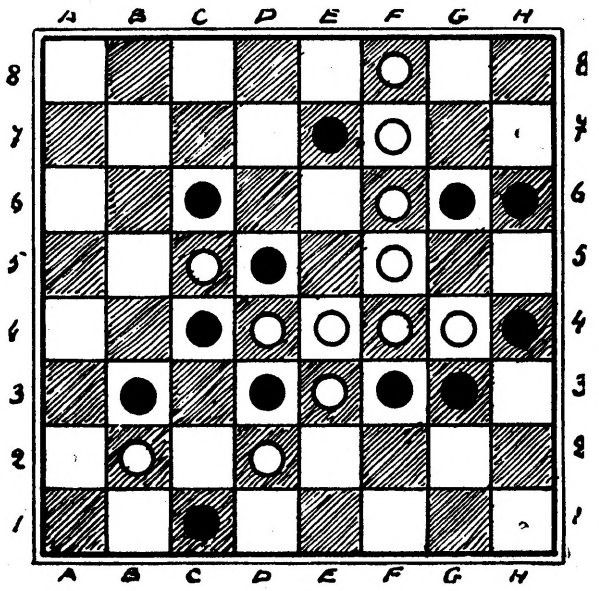
Valged:			Mustad:		
B3	pealt	C3	F2	pealt	E1 (7)
E2	„	F2	D5	„	C6
F2	„	E2 (8)	E1	„	D1
C5	„	D5	D1	„	C2
D5	„	C5	C2	„	B3
F7	„	E7	E5	„	D5
E7	„	F7	D2	„	C2 (9)
E2	„	D2	G7	„	H6
C3	„	B2	E2	„	C1 (10)
C6	„	G7	F6	„	G6
G5	„	F6	E6	„	E7
G7	„	F8			

Nende lükete lõpptulemus oli see, et valgete nuppude omanik sai seada oma nuppudest 5 tükki ritta (s. o. F = 8, 7, 6, 5, 4) ja mäng omas niisuguse kuju:

Jälgime veel kord eelpool kirjeldatud partiid ja vaatame selle tähtsamaid käike (märgitud klambrites):

1. Alati asetada nupud rohkem mängulaua keskele, sest siis jääb tegutsemiseks rohkem ruumi.
2. See on vajalik käik, sest kui must nupp oleks asetatud C—5, oleks valged mängu võitnud, asetades nuppe C—4 ja G—4 peale.
3. Tingimata rida sulgeda.
4. Kõik kuus viimast käiku olid tingitud mustadest nuppudest.

5. Nõrk käik; parem oleks asetada nupp B—3 peale, siis oleks viimane valge nupp tõusnud A—2, mis oleks annud suure soodustuse mustadele.
6. Vajalik käik. Muidu oleksid valged võitnud.
7. On näha, et on tahtmist viia üle seda nuppu teisele poole laua äärele.



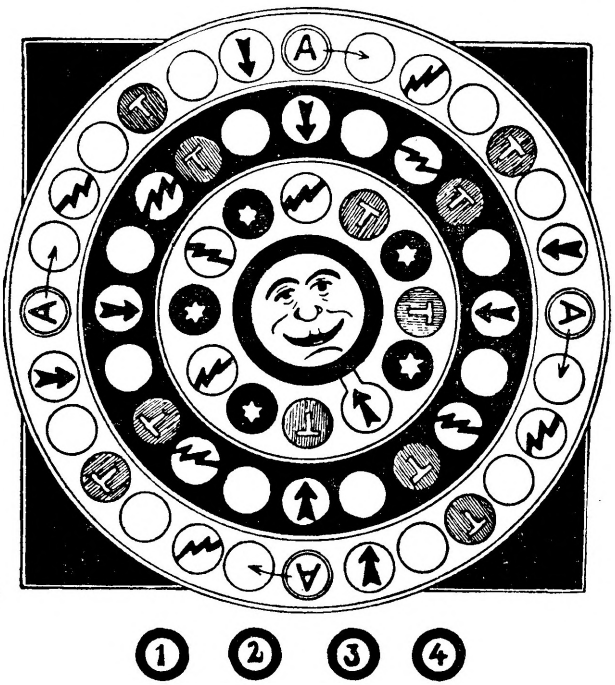
Joon. nr. 2.

8. Ähvardab edasitõstmist E—1 = E—2 peale.
9. Vale käik, sest olgugi, et võib sulgeda H—6, kuid avab sellega joone G või F.
10. Väga vajalik käik, sest nüüd võidavad valged kergesti.

Loodame, et see kirjeldus aitab palju kaasa, et ka meil seda mängu hakatakse laialdasemalt harrastama.

2. Sõit kuule.

Parimaks ajaviiteks on mäng, ja seepärast harrastatakse seda kõikemoodi. Kodusemad on n. n. „laudmängud", millede valik on väga suur, sest järjesti tuleb uusi



juure. On palju mänge, mida laiemalt veel ei tunta, ja seepärast toome täna siin neist ühe huvitavama, mille nimeks on „Sõit kuule", ühes mängu kirjeldusega.

Mäng koosneb mängulauast ja neljast mängunupust. Mängulaua võib igaüks valmistada ise, sest nagu näha joonistusest, ei peaks see tekitama raskusi. Mängunuppudeks võib kasutada pudeli korke, puust nuppe, jne.

Mängust võib võtta osa 2—4 osavõtjat, kellest igaüks saab ühe erivärvi nupu.

Mängu algul asetatakse nupud väljadele, mis on märgitud „A"-tähega. Edasiliikumine sünnib täringuga (vürhviga) visatud silmade arvu kohaselt. Ringis tuleb edasi liikuda nii kaua, kuni jäädakse peatuma väljale, kus nool näitab keskele ning kust järgmise viskega võib minna järgmisesse ringi. Nii liigutakse edasi kuni viimasesse ringi. Viimases tuleb liikuda ringi nii kaua, kuni satutakse jällegi väljale, kus nool näitab keskele, s. o. kuule. Nüüd tuleb visata ainult ü k s silm ja võit on käes, muidu aga peab rändama veel edasi.

Kui nupp jääb peatuma väljale, mis on märgitud „T"-tähega, milline tähendab tühja ruumi, peab omanik oma nupu mängulaualt eemaldama ja algama mängu uuesti.

Kui nupp jääb peatuma väljale, mis on märgitud välguga (tähendab äikese-ilma), peab mängija jääma mängus kord vahele.

Kui nupp aga satub väljale, mis on märgitud tähega (tärniga), võib omanik visata täringuga veel teistkordselt.

Soovime „kuusõitjaile" palju edu ja õnne!

Võitnud on see, kes jõuab esimesena kuule.

---

3. Võidujooks.

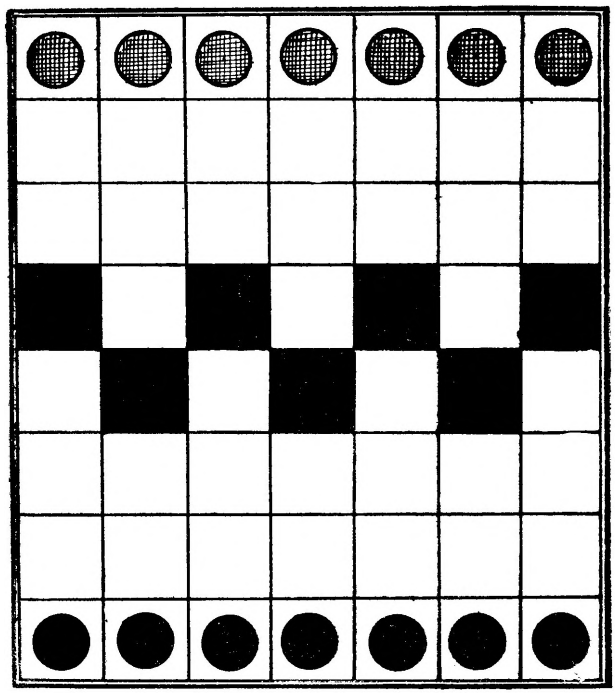
See mäng on määratud neile, kellele pakub huvi valmistada teistele ja enesele meelepärast ajaviidet.

Mängulaua valmistamiseks muretseme tüki pappi, suurusega 22×25 sm., millele joonistame joonlaua abil 9 põik- ja 8 püstjoont, et tekiksid ruudukesed, millede läbimõõt oleks 3 sm. Mõlemale otsale teeme sirkliga 7 mängunupu asupaika, jättes ühed valgeks ja värvides teised mustaks. Peale selle teeme või muretseme enesele 7 valget ja 7 musta nuppu, ning mängulaud ongi valmis.

Mängu käik sünnib täringiga visatud silmade arvu kohaselt. See, kes jõuab varem oma 7 nupuga vastase koju (s. o. vastaspoolele), on võitnud.

Oletagem, et viskega tuleb 6 silma. Siis võib minna nupuga edasi 6 ruutu, ja kui järgmine vise näitab 1, on üks nupp juba vastase kodus. Kui aga teise viskega visatakse suurem silmade arv kui vaja, siis peab viskaja edasi minema teise nupuga.

Teine näide: on visatud ja edasi mindud esimese viskega 2 silma, siis peab olema teine vise 5 või vähem silmi, sest edasiliikumiseks on üldse ainult 7 ruutu. Kui aga keegi on mängus jäänud peatuma mustale ruudule, siis ei tohi ta seda nuppu enne paigast liigutada, kuni ta on täringiga visanud 6 silma; 6 annab ainult



õiguse mustalt ruudult edasilükkamiseks. Järgmine vise aga näitab, kui mitu silma, s. o. ruutu, võib selle nupuga minna edasi. Kui selle viske silmade arv ületab vajalise, jääb nupp järgmise viskeni ikkagi omale kohale.

Seepärast on soovitav hoiduda sattumast mustadele ruutudele. Alul mitme nupuga on seda väga kerge täita, kuid viimaks muutub asi raskeks. Enne mängu

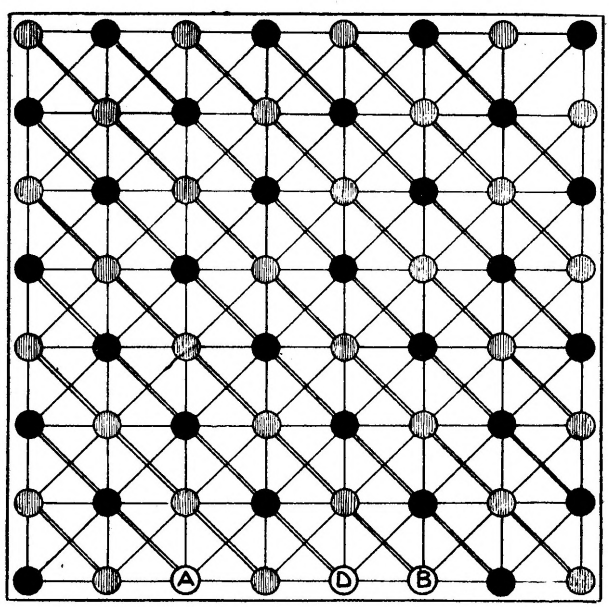
lõppu aga kujuneb lugu väga koomiliseks, sest mõlemil vastasel, kes seisavad vastaste kodude ees, ei õnnestu visata vajalikku väikset silmade arvu. Just nagu kiuste ilmuvad alati suuremad arvud.

Vastane, kellel õnnestub mängu kestel visata 6 silma, omab õiguse kohe ka teistkordseks viskeks. Ka võivad mängu ajal vastased asetada oma nuppe üksteise peale. Edasiminek võib sündida ainult otsejoones.

Loodan, et see mäng leiab oma lihtsuse ja huvitavuse poolest head poolehoidu.

4. Rebasemäng.

„Kaval kui rebane" ütleb vanasõna, mis on maksev ka meie tänase mängu kohta. Siin mängus peab see, kes mängib rebast, võtma kokku kogu oma osavuse, et pääseda jahimehe ja tema kahe koera eest, kes taha-



vad teda püüda kinni, s. o. teda ajada nii ummikusse, et rebasel pole enam liikumise võimalusi.

Mängulauda, nagu näeme joonisel, on kerge valmistada, kasutades joonlauda ja sirklit. Kes aga tahab teha ilusa mängulaua, see võtab lisaks värvilist läikpaberit. Mängunuppe võib teha puust või paksemast papist, aga oleks väga ilus, kui tehtaks vastavad kujud, s. o. rebane, jahimees, üks must ja teine valge koer.

Mängu alul asetatakse ühe vastase nupud s. o. must koer — A, valge koer — B ja jahimees — D peale, kuna teise vastase nupu, s. o. rebast, võib asetada üksköik kuhu mänguväljale.

Mängusiht on, et jahimees oma kahe koera abil peab katsuma rebase kinni püüda, s. o. teda ajada nii ummikusse, et ta enam ei saa liikuda.

Rebane võib laual liikuda igapidi ja kõiki jooni mööda ja nii mitu vahet kui ta tahab. Jahimees liigub edasi, kasutades ainult püst- ja rist-jooni ja nii mitu vahet edasi, kui ise tahab. Must koer võib liikuda ainult ühekordseid diagonaaljooni mööda, kuna valge koer kasutab selleks kahekordseid diagonaaljooni. Koerad võivad liikuda nii edasi kui ka tagasi ikka ainult ühe vahe korraga.

Mängimise ajal tohib asetada nuppu ainult ringidele, kuid mitte ristamiskohtadele.

5. Pulgamäng.

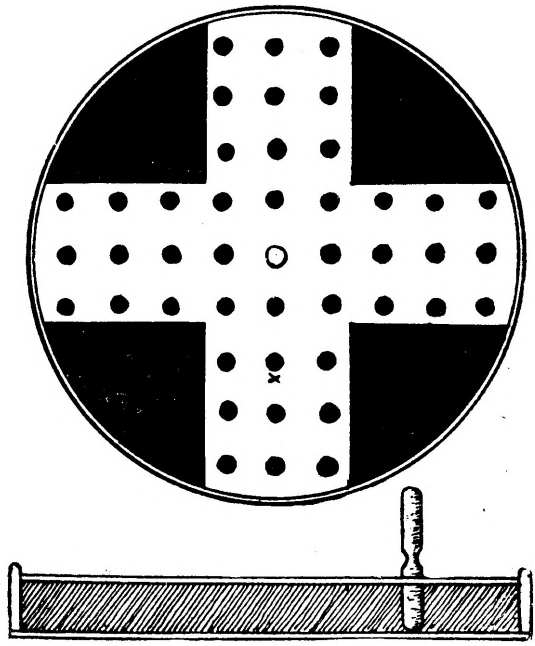
Kui ostetakse ärist kaupa, antakse mõnes kohas paki kandmise soodustamiseks kaasa n. n. „pakipulk". Kellel neid on kogutud palju, saab neid tarvitada kena ja huvitava seltskonnamängu valmistamiseks.

Joon. 1 näitab mängulauda pealtpoolt, joon. 2 — läbilõikes. Mängulaud koosneb ümmargusest põhjast A, mille külge on kinnitatud külgseinad B ja mille peal asub mängulaud D, kuhu on puuritud 45 auku vastavalt pakipulkade suurusele. Põhja ja mängulaua vahe peab olema nii suur, et pakipulk, kui seda lükata auku, ulataks välja umbes kolmveerand pikkust.

Mängu alul on 44 augus püsti pulgad, kuna keskmine auk jääb vabaks.

Tahetakse mängida seda mängu üksinda, alatakse hüpetega, s. o. võetakse, näiteks, pulk, mis joonisel on

märgitud ristiga, ja hüpatakse sellega üle vaheloleva pulga keskele tühja auku. (Hüpe sünnib nii nagu kabemängu juures). Ülehüpatud pulk eemaldatakse mängust. Selle hüppega tekib juba hüppevõimalusi rohkem ja nii hüpatakse edasi, kuni mängulauale jääb veel ainult üks pulk. Seda aga pole kerge saavutada, sest pea alati jääb neid lauale rohkem.



Kui mängitakse mitmekesi, siis sünnib mäng samuti nagu eelpool kirjeldatud, siis aga loetakse võitjaks see, kellel on kõige rohkem võidetud pulke.

Mäng paistab olevat küll väga lihtne ja igav, kuid mängimisel selgub, et tuleb ette palju momente, kus peab kaua mõtlema, enne kui tehakse mõni hüpe.

Pakipulkade asemel võib kasutada ka okstest või puust väljalõigatud pulki.

6. Kuusnurga mäng.

Täna tutvume huvitava mänguga, mis on natuke sarnane kabe (tamka)-mänguga, kuid selle vahega, et siin ei tule ette mängus vastase nuppude hävitamine, vaid igaühel jääb kuni lõpuni tema nuppude arv alale.

Kõik mängunupud omavad mängus ühesuguse väärtuse ja seepärast tuleb mängu ajal hoolsasti jälgida nende asendeid, sest üks „unustatud" või hooletusse jäetud nupp võib rikkuda kogu mängu.

„Kuusnurga" mängu mängitakse mängulaual, mis on jaotatud 91 ühesuurusse kuusnurka. Laua valmistamine ei peaks tekitama raskusi, kui pisutki osatakse joonlauaga ja pliiatsiga ümber käia. Mängu nuppe omab kumbki vastane 7, milledest 6 on lihtsad ja seitsmes n. n. „kuninganna". Ühel vastasel on nupud mustad, teisel valged.

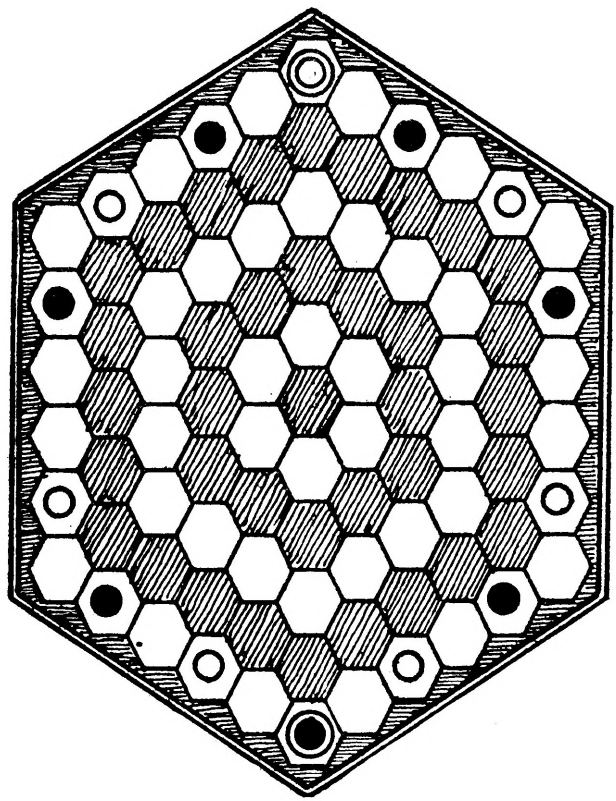
Mängu algul asetatakse nupud mängulauale, nagu näitab joon. 1. Nii asetatakse mõlemad kuningannad vastamisi nurkadesse ja nendest mõlemale poole, jättes vahele ühe välja, asetatakse vastase nupud, siis jällegi ühe välja vahega oma nupud ja lõpuks, jättes vahele jällegi ruudu, vastase nupud. Niisuguse asetuse juures jääb vasak- ja parempoolsete nuppude vahele 2 ruutu.

Mängu siht on: püüda asetada oma kuningannat mängulaua keskele (joonisel üksikule keskmisele triibulisele kuusnurgale) ja tema ümber kõik teised 6 kaitsjat (valgetele väljadele).

Mängimisel lükkavad mängijad kordamööda ühte oma nuppu ühe välja-kaupa keskkoha poole, või ka seda ringi mööda edasi, millisel seisab nupp. Tagasitõmbamine vähemast ringist suuremasse, s. o. liikumine keskelt väljaspoole, on keelatud.

Kui oma nupp asub kahe vastase nupu vahel, nii et need kolm kujutavad endist sirgjoone, siis peab selle, s. o. vastase nupu, kohe oma nuppude vahele sattumisel sealt eemaldama ja asetama ükskõik missugusele oma poolt valitud väljale, mis asuvad mängulaua rant-ringis. Nii, näiteks, joon. 2 on must nupp, mis asub keskkoha lähedal, piiratud mõlemilt poolt valge nupuga ja kujutab nendega sirgjoone. Seepärast tuleb must nupp sealt eemaldada ja asetada ta kuhugi rant-väljale.

Kui keegi mängijaist on asetanud oma kuus lihtsat nuppu või n. n. „kaitsjat" ümber keskmise väija, millele pole veel paigutatud kuninganna, siis on tema



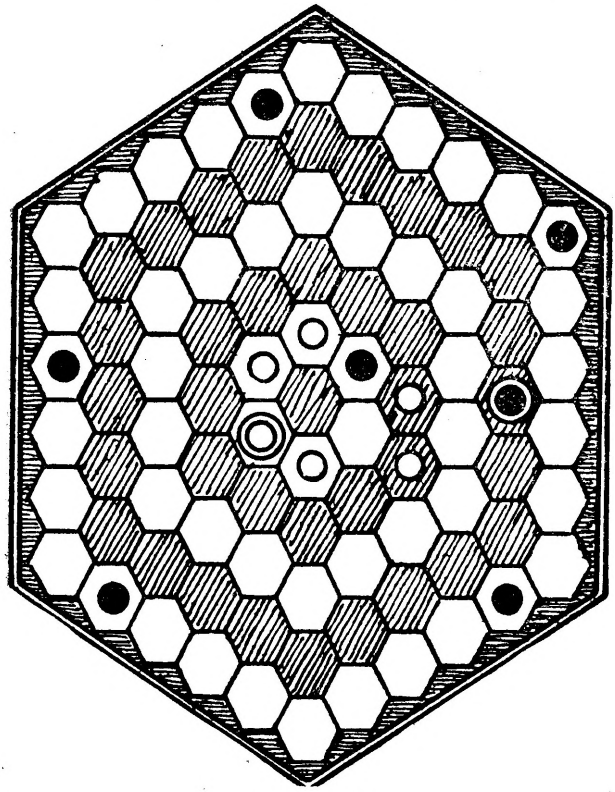
Joon. nr. 1.

mängu kaotanud, sest üle teise nupu minemine ja ka tagasitõmbumine on keelatud.

Siin soovitame, et mängija ennast mitte liialt ei pingutaks vastase nupu tagaajamisega, sest sattudes

tema kahe nupu vahele on ka temal õigus asetada teie nuppu kuhugi äärmise ringi väljale.

Et tagasitõmbumine on keelatud, siis pole soovitav viia kuningannat kohe keskmisele väljale, sest sellega



Joon. nr. 2.

kaotab mängija oma liikumise vabaduse. Alati on soodsam oma nuppe kavakindlalt lükata keskele, neid jaotades nii, et ühes sellega saab ka takistada vastast keskkohta vallutamast.

Joon. 2 näidatud mäng on kindla mustade nuppude kaotusega, sest valged kõrvaldavad musta nupu, mis asub keskmisel ringil, ja seejärele võtavad endi alla kõik seitse keskmist välja.

7. Mäkketõus.

Mäng, millega täna tutvume, loetakse huvitavamate seltskonnamängude sekka. Mängus võib olla osavõtjaid 2—4 isikut.

Mängulaua valmistamine ei tekita suuri raskusi, sest kes vähegi oskab tõõtada joonlaua, sirkli ja pliiatsiga, teeb selle valmis vähese ajaga. Laua suurus on 25×25 sm., joonistatud valgele paberile, mis omakorda on liimitud kõvemale papile. Laua ilustamise mõttes ja mängu soodustamiseks on soovitav kasutada ka värvilisi pabereid, lõigates välja ümmargusi rattakesi, millised liimime mängulaual olevaile ümmargustele väljadele. Sobivamateks värvideks oleksid kollane, roheline, punane ja valge.

Mängu alul saab iga mängija ühe erivärvi nupu ja asetab selle mängulaua nurgas olevale „kodu"-väljale. Mängu käik sünnib täringi abil, mille silmade arv näitab, kui mitu välja tuleb minna edasi.

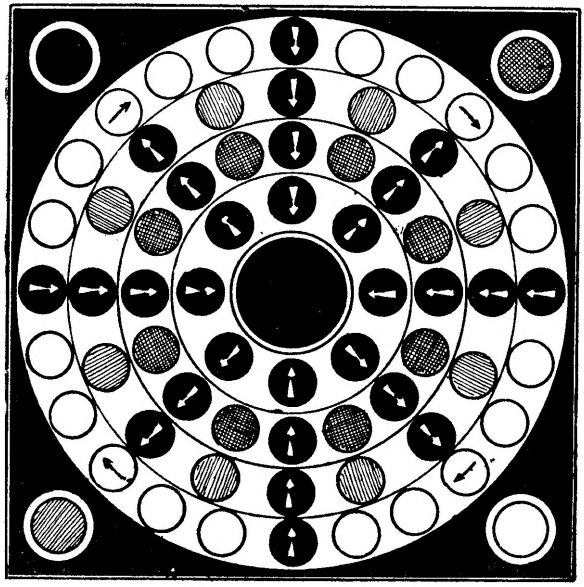
Mäng algab sellega, et mängija, kes täringuga on teinud ühesilmalise viske, võib asetada oma nupu esimesele välisringis olevale valgele, musta noolega märgitud väljale, s. o. väljale, mis asub oma koduvälja ees. Kui järgmisel korral tuleb viskekord tema kätte, siis hakkab ta liikuma edasi noole näitamise suunas täringi silmade arvu kohaselt.

Kui keegi mängija jääb seisma mustale väljale, kus valge joon näitab keskele, siis võib ta järgmisel viskekorral minna üle juba teise ringi ja seal edasi liikuda. Satub nupp jällegi samasugusele väljale, läheb ta üle kolmandasse, jne. Kui aga nupp juhtub jääma seisma mustale väljale, kus nool näitab väljapoole, peab mängija tõmbama oma nupu tagasi välisringini ja mängu algama sealt uuesti.

Juhtub tihti, et mängu kestel satub ühele väljale kaks nuppu, s. o. väli on juba vastase kivi poolt ära võetud. Sel juhul peab see, kes asus enne sellel väljal, sealt lahkuma ja asetama oma kivi kodu-väljale, s. o. algama mängu üsna algusest peale.

Võitjaks loetakse see, kes jõuab esimesena „mäkke", s. o. keskele.

Kuid see jõudmine pole kerge, sest viimasest ringist üleminek keskele võib sündida ainult siis, kui nupp asub väljal, mille nool näitab keskele, ja kui visatakse



täringiga üks silm. On aga viskel rohkem silmi, siis peab nupp nii kaua selles ringis rändama, kuni saavutab kord võidu või kukub tagasi algväljale.

Nii näeme, et mängija, kes on juba kindlas võidulootuses, võib kergesti jääda esimeseks kaotajaks.

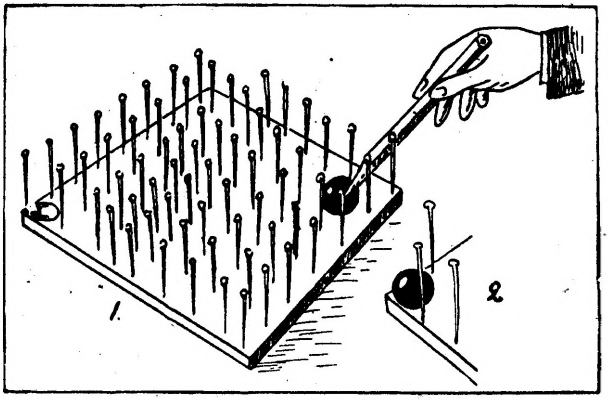
Selleks huvitavaks mänguks soovin kõigile mängijaile palju kannatlikkust.

8. Nõela- ja kuulimäng.

Valmis mängulaud, nagu juuresoleval joonisel näha, koosneb 20×20 sm suurusest lauast, millele on sisselõõdud reastikku pikemad nõõpnõelad või peened pikad naelad.

Ühte mängulaua nurka on tehtud õnarus, mis on määratud selleks, et mängu lõpul sinna lükata kuuli.

Mäng sünnib järgmiselt: mängulauale, mis asub laual, asetatakse õnaruse vastasnurka paraja suuru-



sega kuul, mis mahub nõelte ridade vahelt läbi, ja hakatakse seda pliiatsi abil lükkama õnaruse poole.

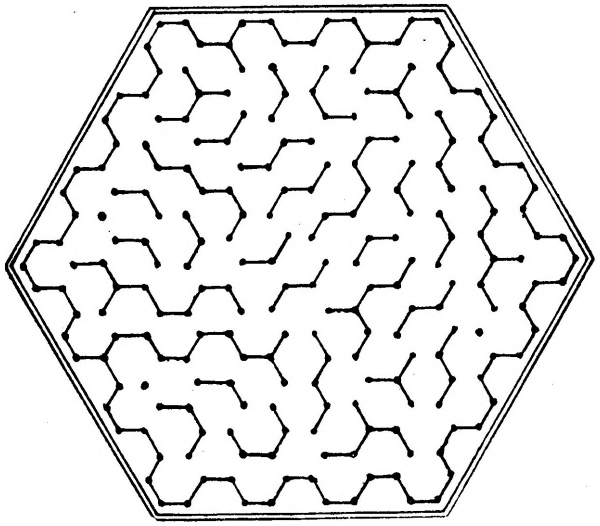
Üldine arvamus on, et see toiming on väga kerge, kuid meeles pidades, et kuul on ümmargune ja jookseb kergesti ümber nõelte, on mängijal küllalt tegemist, et juhtida kuuli õnarusse. Väga tihti juhtub ka seda, et kuulike kukub laualt maha, mis sünnib enamasti enne lõppu.

Loodetavasti pakub seegi ajaviitemäng paljudele head ajaviidet.

9. Hiina malemäng.

Toome siin huvitava ja kergesti valmistatava mängu, millest osavõtjaid võib olla mitu.

Mängulauaks vajame valget või ruudulist paberit, millele teeme tindi või tušiga rea punkte. Laua vorm võib olla ka ruuduline ja mitte nagu joonisel — kuuenurkne.



Mängu algul võtab iga mängija kätte pliiatsi ja mäng võib alata.

Esimene mängija otsib laual kahe punkti vahel vaba koha ja ühendab need joonega; sedasama teevad ka teised mängijad. Igaüks võib tõmmata kahe punkti vahel ainult ühe joone, aga kui keegi saab joone abil lukustada kuusnurga, loeb ta selle omaks ja on kohustatud tõmbama veel ühe joone. Kui aga juhtub, et omanik saab kohe lukustada ka rohkem kuusnurke — võib ta sedagi teha, kuid on siis kohustatud lõpuks tõmbama ikkagi veel ühe joone.

Mängu ülesanne seisab selles, et võimalikult palju võita oma nimele kuusnurki ja takistada vastast neid võita enesele.

Meie joonistus näitab mängu, mis on pooleli mängimisel ja kus on ühendatud juba rida punkte.

---

10. Saavuta võit.

Arvatavasti tunnevad kõik seda mängu, mille nimeks on „Reis ümber maailma" ja mis pakub mängimisel suurt huvi ja lõbusat ajaviidet. Kuid et ühe ja sama mängu alatine mängimine muutub üksluiseks ja vahest isegi tüütavaks, siis tutvume siin uue mänguga, mis oma mänguviisiga sarnaneb eelmisega ja on kerge valmistada ning mängida. Selle mängu nimi on: „S a a v u t a v õ i t".

Mänguks vajame 16 mängunuppu, millised valmistame järgmiselt. Otsime ühe vana põrandaharja või luua varre ja saeme selle küljest 16 1-sentimeetri paksust tükki. Saadud rattakesed silume klaaspaberiga ja värvime neist 8 punaseks ja 8 roheliseks. Siis võtame musta värvi või tushi ja joonistame neljale punasele nupule number ühe või teeme keskele ühe punkti. Sama märgi teeme ka neljale rohelisele nupule. Järgmisele neljale punasele ja neljale rohelisele nupule joonistame number 6 või teeme neile 6 musta punkti. Sellega on mängunupud valmis. Meil on siis:

4 rohel. nuppu — ühega,
4 „ „ — kuuega,
4 punast „ — ühega ja
4 „ „ — kuuega.

Mängulaua valmistamine ei peaks tekitama raskusi, sest juuresoleval joonisel on näha terve mängulaud. Selle suurus võib olla nagu soovitakse; ainult ruudud peavad olema nii suured, et mängunupud neile mahuksid vabalt.

Mängukord on järgmine:

1. Visatakse täringiga (kordamööda); kes viskab 1 või 6 silma, omab õiguse teiskordseks viskeks.

2. Iga „ühe" viske korral võib „ühega" märgitud nupu mängu võtta, asetades seda mängulaua vasak-

A
A

poolsele „ühega" märgitud ruudule; „kuue" viske korral tuleb „kuuega" märgitud nupp asetada laua parempoolsele „kuuega" märgitud ruudule.

3. Alates nurga ruudust, minnakse „ühe" nupuga üles vasakult ringi (mööda päeva), kuni jõutakse tagasi omale poolele, laua parempoolsele 6-ega märgitud ruudule; sealt minnakse üles laua keskele „ühega" märgitud ruutudele. „Kuuega" märgitud nupud käivad samuti vasakult ümber laua (mööda päeva), kuid pöörduvad tagasi tulles sisse paremalt servalt „A" juurest, kust lähevad „kuuega" märgitud keskmistele ruutudele.

4. Edasi tõsta võib nuppu nii mitu ruutu, mitu silma täringiga visati. Võitjaks saab see, kes varem saab paigutada oma nupud keskmistele ruutudele.

5. Kui mängu ajal „ühega" märgitud nupp satub sama värvi „kuuega" märgitud nupule, võidakse alumine, s. o. „kuuega" märgitud nupp, tõsta keskele, temale määratud ruudule. Sama reegel on maksev ka ümberpöördult, s. o. kui satub 1-le. Niisugune tõstmine ja paigutamine võib sündida ainult ühtvärvi nuppude ühtesattumise korral (ühel mängijal on nupud punased, teisel rohelised).

6. Kui juhtub, et mängus satub punane nupp rohelisele või ümberpöördult, siis kaotab alumine nupp edasimineku õiguse, s. o. ta heidetakse mängust välja ja peab algama mängu algusest.

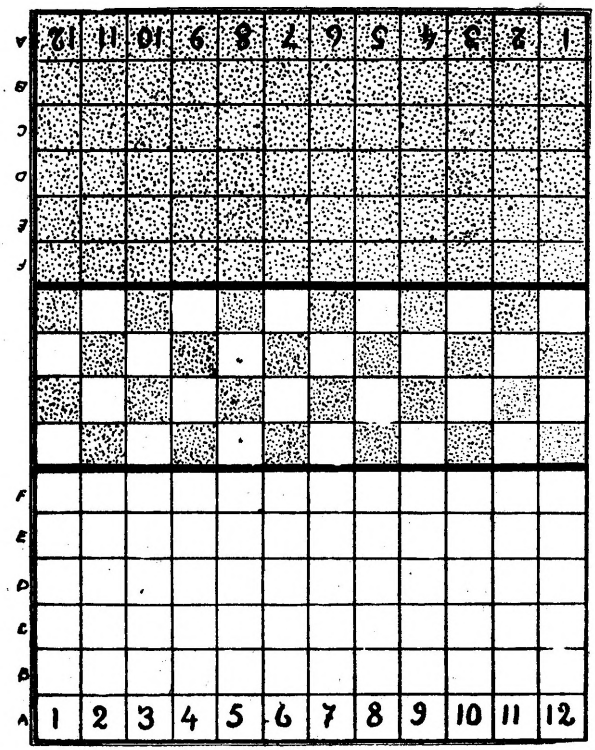
Mäng on kergesti arusaadav, kuid võiks soovitada olla ettevaatlik, kui laual on palju nuppe. Niisuguse korral tuleb tõstmistega ja edasiliikumisega olla ettevaatlik ja püüda jõuda võimalikult ruttu sihile. Kui oma nuppe on palju mängus — on ka rohkem kombinatsioonivõimalusi ja võita on kergem.

Mängija, kes algab mängu ettevaatlikult ja teadlikult, jõuab esimese viie nupuga kiiresti keskele, kuna järgmised kaks võtavad natuke rohkem aega. Ainult viimane nupp teeb igal juhul terve ringi ja seepärast oleks soovitav, et see oleks „kuus", sest selle ringtee on lühem. Kuid kullap mäng ise juba õpetab.

Nii siis — head mänguõnne mängijaile!

11. Tenta-mäng.

Tänases mängus, millist võime lugeda uuemate sekka, peavad kaks vastast võtma kokku kogu oma osavuse ja kombineerimisvõime, et teisest saada võitu.



Juuresoleval joonisel näeme mängulauda, mis on jaotatud joonte abil 192 ruutu ja kolme ossa. Kõik ruudud on värvilised ja nimelt: ühe vastase pool — roheline, teise pool — punane, kuna keskmine väli koosneb vahelduvalt mõlemast värvist. Mänguks vajab kumbki

vastane 12 oma väljale vastavat värvilist nuppu, mida nii kui mängulauda võib igaüks ise teha.

Mängu alul asetab iga mängija oma nupud omapoolsele väljale numbriga märgitud ruutudele. Püütakse saavutada siht, et võimalikult esimesena jõuda oma nuppudega vastase koju, s. o. numbri-ruutudele.

Edasiliikumine sünnib lükketega, ikka üks nupp korraga ja ühe ruudu kaupa, s. o. kuni F-jooneni. Asudes oma nupuga ruutudel BCDE, võib edasi lükata ka vasakule ja paremale, kuna tagasitõmbumine selles mängus on üldse keelatud.

Keskmisel väljal tohib liikuda ainult neid ruute mööda, mis on värvilt sarnased oma väljaga, s. o. kas punaseid või rohelisi ruute mööda. Näiteks, kui nupp asub F-joonel, tuleb lükata kas vasakule või paremale poole, et jõuda vastavat värvi ruudule. Kui aga nupu ees asub omavärvi ruut, võib nupu lükata otse sellele.

Kui ühel mängijal on õnnestunud tungida läbi keskmise välja ja jõuda seega vastase välja piirini, peab tema minema selle nupuga (ühe ruudu kaupa) otsejoones vastase poole, ilma et teeks lükkeid vasakule või paremale. Vastase koju võib asetada oma nuppu ainult siis, kui kodu on vaba; vastasel korral kaotab nupp mänguõiguse ja heidetakse mängust välja.

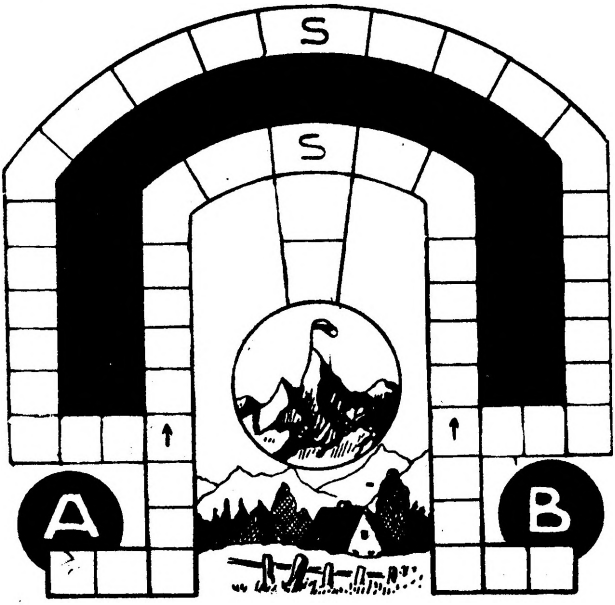
Vastase nuppude hävitamine võib sündida ainult keskmisel väljal ja nimelt ülelöömise abil (nii kui kabemängus), s. o. kui vastase nupu taga, oma nupust otsejoones, on tühi omavärvi ruut, siis hüpatakse nupuga üle vastase nupu tühja ruutu ja heidetakse ülehüpatud vastase nupp mängust välja.

Kui mõni nupp on jõudnud vastase välja piirini, s. o. läbistanud ka keskmist välja, võib teine vastane selle nupu hävitada muidugi ainult siis, kui ülelöövkivi asub ülelöödava ees ja otse viimase taga on tühi omavärvi ruut.

Võitjaks osutub see, kes kõige rohkem omi nuppe on saanud paigutada vastase numbritele. Kui juhtub, et lõpuks on mõlemal vastasel üleviidud ühepalju nuppe, siis on võitja see, kes e s i m e s e n a jõudis teise koju.

12. Mäkke-ronimine (Mäkketõus).

Nimetatud mängu mängivad kaks vastast. Selleks on vaja kaks mängunuppu (musta ja valget), üks täring (vürfel) ja mängulaud. Viimase valmistame juuresolevale joonisele vastavalt nii suure, kui ise soovime.



Mängu siht on: jõuda võimalikult esimesena mäkke.

Mängu algul saab üks vastastest valge, teine musta nupu, mis asetatakse A ja B ringidele. Edasiminek sünnib täringu viskete silmade arvu kohaselt, mis näitavad, kui mitu ruutu võib viske-tegija minna edasi. Edasiliikumine sünnib enne väliseid valgeid ruute mööda ja siis seespidi, s. o. noolega märgitud ruudu

juurest algab pärast välise ringi läbistamist edasiliikumine seesmises ringis.

Kes esimese viskega viskab kohe 6 silma, s. o. — satub noolega märgitud ruudule, võib järgmise viske silmade arvuga edasi liikuda kohe s i s e m i s t ringi mööda, jättes välis-ringi puudutamata. Kui aga esimene vise on vähem kui 6 silma (olgugi et teisega saab 6 silma täis), peab mängija hakkama läbistama välisringi. Kui üks mängijaist jääb silmadearvu kohaselt peatuma ruudule, mis on märgitud „S" tähega, mis tähendab „surma", langeb ta mängust välja ja peab algama mängu jälle algusest. Kui, näiteks, jääb lõpuks visata veel 3 silma ja visatakse viis, s. o. rohkem kui vaja, siis peab nupp vastavalt silmade arvule (siin 5) — tema asukohast arvates — tagasi minema.

Mängija, kes esimesena ületades kõiki takistusi on jõudnud sihile, s. o. keskmisesse ringi, on võitnud.

Mängu reeglid on iseenesest väga lihtsad, kuid seda keerulisem on mäng, sest tihti, kui ollakse arvamusel, et võit on käes ja püütakse mäe tippu, võib mängija langeda „surnult" välja.

---

13. Suur-kindlus.

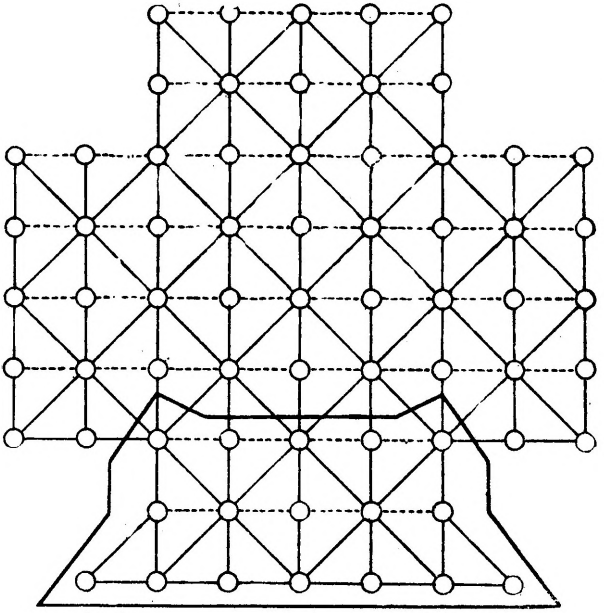
Meie eelmises mängude sarjas, mis ilmus ka odavahinnalise raamatuna „Lõbusad mängud I", tutvusime mänguga, mille nimi on „Kindluse mäng" ja mis eriti oma põnevuse tõttu leidis laialdast vastuvõttu. Sellele mängule on nüüd tekkinud lisaks veel teine, kuid suurem, sisult huvitavam ja kombinatsioonirikkam.

Selles mängus, mille nimi on „Suur-kindlus", peavad mõlemad vastased võtma kokku kogu oma mänguosavuse, sest võidu saavutamine nõuab siin suurt tähelepanu.

Nagu joonisel näha, on mängulaua valmistamine kerge ja selle juures me pikemalt peatuma ei hakka; ka laua suurus on oma valiku järgi.

Mängijaid on kaks, kelledest esimene, n. n. „kaitsja", saab 3 musta mängunuppu ja vastane, „pealetungija", 50 valget nuppu. Kaitsja asetab oma nupud kindlusse (joonisel piiratud paksema joonega), ükskõik millisele väljale, ja peab nende kolme nupuga kaitsma kogu kindlust. Pealetungija, kes asetab oma nupud 50-le välis-

väljale, peab püüdma kaitsjat kindlusest välja lüüa ja kõik sealolevad 17 välja okupeerida. Seejuures on pealetungijal lubatud liikuda ainult joonega märgitud teid mööda ja ikka edasi; tagasi-tõmbumine on temal keelatud. Kaitsja seevastu võib omi nuppe liigutada nii edasi kui ka tagasi ja külgede poole ning võib sealjuures kasutada kõiki jooni, ka punkteerituid.



Vastasnuppe hävitada on õigus ainult kaitsjal. Hävitamine sünnib nagu kabe- (tamka-) mängus — ülelõõmisega ja nupu äravõtmisega. Pealetungija võib kaitsja ainult sel juhtumil mängust eemaldada, kui kaitsja pole kasutanud juhust vaenlase nupu ülelõõmiseks, s. o. ei pannud seda tähele või unustas.

Et saada kindlust oma võimusesse, selleks peavad pealetungijad nupud edasi liikuma võimalikult tihedasti (ülelõõmise kartusel kaitsja poolt) ja hoolitsema selle eest, et keskel oleks alati nuppe. Muidu võib juhtuda, et

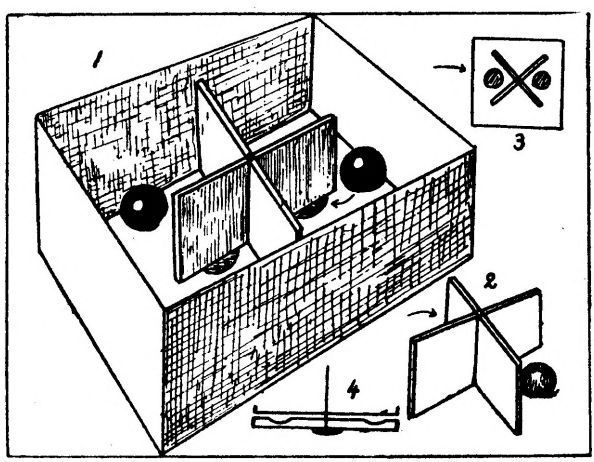
lõpuks leidub nuppe ainult mõõda suure välja ääri, kuna keskkoht on neist lage.

Väga kasulik on ka vahest püüda meelitada mõnda kaitsja nuppu väljaspoole kindlust ja teda mitte enam tagasi lasta, s. o., kindluse kaitsmist nõrgendada. Sellega peab aga oldama väga ettevaatlik, sest see võõras nupp võib vahest palju „pealetungijaid" hävitada.

Mängu reeglid on endast lihtsad, kuid seda kombinatsioonirikkam on mäng ise, ja seepärast loodame, et ka see mäng, nagu eelmine, leiab head poolehoidu.

14. Pesamäng.

Seekordne mäng ei ole mitte see pesamäng, mida mängitakse spordiväljadel, vaid laudmäng ja nõuab osavõtjailt suurt osavust ja ka püsivust.



Joon. 1 näitab kastikest, mis on kaetud pealt klaasiga ja mille sisemuses asub põõrd-ristsein, jaotades sisemuse nelja ossa. Kasti põhja on tehtud kaks õnarust (pesa), millesse tuleb osavate liigutuste abil juh-

tida kastis olevaid kahte kuulikest. Joon. 1 nähaoleva põõrdseina seisundil on võimata veeretada kuule oma pesadesse, sest et seinad asuvad just pesade kohal. Seepärast peab seinu kuulikeste abil nii nihutama edasi, et pesad vabaneksid ja kuulid võiksid asuda oma pesadesse (joon. 2, 3).

Et jõuda sihile, selleks peab hoolitsema, et üks kuulidest asuks ühel, teine teiselpool seina, sest kui mõlemad kuulid jäävad ühele poole, siis tõugatakse üks pesas olev kuulike teise poolt välja.

Kastis olev ristsein peab olema ehitatud nii, et see oleks kergesti põõrduv. Selleks tuleb teha läbi selle ristumise koha auk, et sein saaks keerleda ümber kastipõhja kinnitatud traadi või naela.

Tarvisminevaid kuulikesi saab odava hinna eest osta igast jalgrattakauplusest, kuid võib ka kasutada kivist ja tinast kuulikesi.

Igavuse peletamiseks on see mäng igaühele väga soovitav.

15. Täringi-mäng.

Tutvume täna ühe lihtsalt valmistatava, kuid pärast kaunis raskelt lahendatava ajaviitemänguga, mida võiksime nimetada „täringi-mänguks".

Selle sünnipaigaks loetakse Pärsiat. Kuid seal polnud külgedele märgitud punktid või numbrid (nii kui meil), vaid teatud tähed ja sõnad.

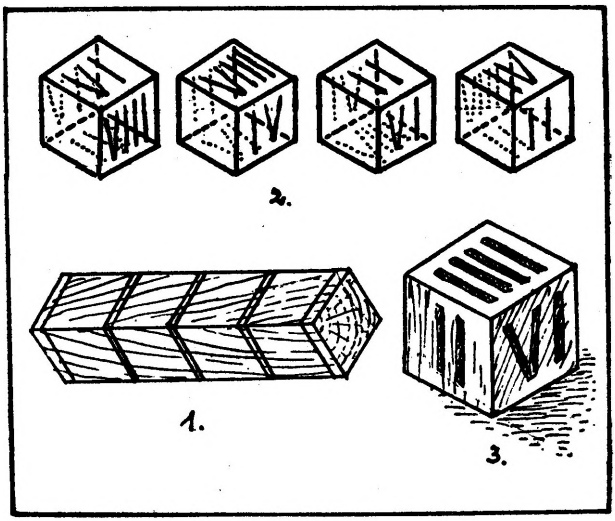
Täringite valmistamiseks vajame kõvemat puud (näiteks tamme), millest voolime välja neljakandilise pulga (joon. 1). Selle jaotame neljaks, et pärastisel lahtisaagimisel saada sellest 4 ühesuurust kuupi või täringit. Enne lahtisaagimist peame tulevastele täringkülgedele tushi või värvi abil joonistama numbreid 2, 4, 6 ja 8. Numbreid võib ka sisse lõigata noaga või nende asemele teha puuri abil punkte, nagu need on harilikul täringil.

Pealemärgitavate numbrite või punktide järjekord on järgmine:

Pulga esimesel küljel (vaat. joon. 2) — 6, 8, 2, 4, teisel küljel — 8, 4, 6, 2, kolmandal — 4, 6, 8, 2 ja neljadal — 6, 2, 4, 8. Kui meie iga rea arvud loeme

kokku, siis saame üldsumma 20 silma, mis on ka pärastises mängus mõõduandev.

Pärast lahtisaagimist ja läbisaetud külgede liivapaberiga puhastamist, viskame täringid läbisegi lauale ja anname oma sõbrale ülesandeks — seada täringid kõrvuti nii, et iga neli ühelpool asuvat külge annaks



silmade arvult kokku lugedes summa 20 silma, s. o. — tuleb saavutada samasugune seis, kui see oli enne täringite lahtisaagimist.

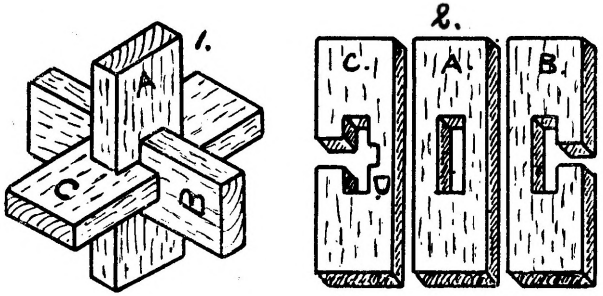
See mäng näib väga kerge, aga kui neid täringuid kanda endaga kaasas, võib nendega mõnelegi mehikesele anda palju peamurdmist.

Eriti keeruliseks muutub mäng siis, kui täringite kaks tühja külge (s. o. läbisaetud küljed) ka varustatakse numbritega.

16. Kolm-pulga mäng.

Juba vanasti tunti mänge, mida mängiti üksinda ajaviiteks omaette ja millega oldi vahel nii tegevuses, et unustati terve ümbrus. Neid mänge valmistati väga mitmesuguseid ja meeldivamad neist olid alati need, mis nõudsid mängijalt osavust, arusaamist ja valmis-olekut.

Neist n. n. „üksiklase" mängudest on vaidlemata huvitavamad niisugused pulk-mängud, mis koosnevad mitmest osast ja mida tuleb seada kokku õigeks geomeetriliseks: kuubiks, kolmnurgaks, õigenurgaks, ristiks, jne.



Toome täna siin ühe ja nimelt „kolm-pulga mängu", mille valmistamine on õige kerge.

Materjalina kasutame tükk kõva puud (soovitav tamm). Sellest voolime välja ühe 30 sm pika liistu, mille põiklõige on õige nurk 30×10 mm. Saadud liistu jaotame kolme ühepikkusesse ossa (joon. 2).

Igale saadud osale saeme sisse (kolmandik pikkusest) õigenurkse vahe, mis peab olema vastav pulga põiklõikele (joon. 2-a). Pulk C-le tuleb teha veel külje pealt sisselõige, mille laius peab olema jällegi vastav pulga paksusele. Sama lõige tuleb teha ka pulk B juures ühes teise 7 mm sügava lõikega vastaspoole avaust. Kõige parem on neid lõikeid enne pulkadele joonistada ja siis n. n. „laubsaega" välja saagida. Peale avauste klaaspaberiga puhastamist algab mäng, mis seisab selles, et need kolm pulka tuleb seada kokku topelt-ristiks.

Selleks hoiame pulga A käes püsti ja lükkame pulga B nii A-st läbi, et B külje avaus jääks ülespoole. Seejärgi võtame pulk C ja lükkame selle lapiti olekus pealt üle A. Nüüd lükkame B pulga nii külje peale, et selle väike sisemine avaus D läheb C sisse ja sealt võimaldab lükata B sisse. Seepeale surutakse C allapoole ja tõmmatakse pulk nii kaugele tagasi, kuni vahe D — B sees on täiesti pulk A poolt kaetud.

Kui lõigatud vahed on tehtud täpselt ja pulgad liiguvad hästi tihedasti, siis on asjast mitteteadjail kaunis raske üles arvata, kuidas rist on kokku seatud.

Sellest mängust huvitavam ja võõrastele veelgi keerulisem on n. n. „Kuuspulk-mäng", kuid sellest ühel järgmisel korral.

---

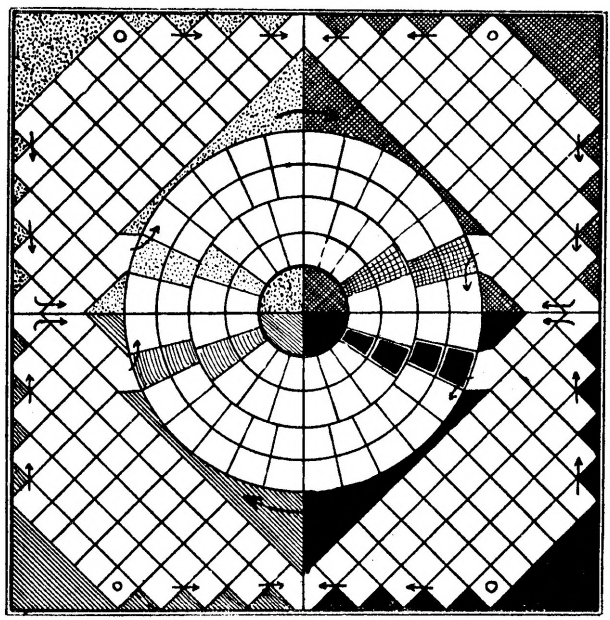
17. „Kratt-mäng".

Ühes eelmises numbris tutvusime mänguga, mis oma lihtsuse poolest leidis sooja vastuvõtu, sest lihtsus seisis tema valmistamises ja põnevus — mängus eneses. Mängu nimeks oli „Saja-mäng".

Tänane mäng, mille nimeks on „Kratt-mäng", on ka huvitavamaid mänge ja sarnleb väga tuntud „Reis ümber maailma"-mängule. Nii kui viimases, nii ka siin seisab peamine huvi selles, et jõuda kiiresti välja oma mänguväljа piirkonnast, et siis ühes vastastega keskel ringis, neid mängust välja heites, neist üle hüpates jne., jõuda sihile, s. o. keskele, oma värvile.

Mängulaua mustri joonistame järgmiselt paksemale paberile: sirkli abil teeme esiteks keskele 4 sm. läbimõõduga ringi ja sellele lisaks veel 4 ringi, mille vahe on 2—2½ sm. Nüüd on meil juba kerge tõmmata joonlaua abil ümber välise sõõri esimese ruudu ja sellele 2-sm. vahedega vastavad paralleeljooned. Kuna ka jaotamine ruutudesse ei peaks tekitama raskusi, siis loodame, et mängulaua valmistamisega saab igaüks meist hakkama. Peale joonistamist värvitakse mänguväljade ääred vastava värviga üle (vaat. joon.). Nii kujutab endast joonisel olev must värv — sinist, jooneline — rohelist, täpiline — kollast ja ristjoontega — punast värvi. Iga mängija (neid on neli) valib enesele oma värvi välja ja saab sama värvi 4 mängunuppu, milliseid võib valmistada pudelikorkidest, niidirullidest jne.

Mäng algab sellega, et esimene teeb täringuga viske ja kui tema on saanud esimese viskega kuus silma, võib ta ühe oma nupu asetada lauale ja kohe ka edasi minna 6 silma. 6-e viskamine annab õiguse veel teist korda visata. Seega võib alata mängu ainult siis, kui on võimalus olnud visata 6 silma. Enda ees kolmnurkses väljas liikumist juhivad äärväljadel olevad nooled, kuni



jõutakse esimesse keskmisse ringi. Siin ei ole liikumine enam piiratud, vaid sünnib kogu aja ringi, üle minnes ühest rattast teise — suunaga keskele.

Liikumine keskel sünnib järgmiselt: niipea kui jõutakse edasi, minnes esimesele ringväljale, hakatakse liikuma vasakule poole, ja teise ringi võib minna ainult, kui on jõutud oma värvi ringväljale, s. o. et üleminek teise ringi sünnib ainult oma värvi välja kohalt, kuni jõutakse enne esimese, siis teise, kolmanda ja neljanda nupuga keskele.

Ei tohi arvata, et see edasiminek sünnib nii kergesti, sest seda püüavad takistada vastased ja nimelt järgmiselt: kui üks nupp tuleb täringu silmade arvu kohaselt seisma ruudule, kus enne juba asub üks vastase nupp, siis on õigus seda sealt kihutada minema, s. o. heita mängust välja (viimane algab mängu algusest peale). Ka ei tohi ühele väljale sattuda kaks oma nuppu, sest siis peab üks neist mänguväljalt lahkuma ja algama mängu algusest peale.

Iseäranis huvitavaks muutub mäng siis, kui ringides on liikumas palju nuppe. Siis püüab seal lahingväljal igaüks teist eemaldada, et aga ise jõuda sihile. Siin tekib mitmesuguseid kombinatsioone, kuid neil me ei hakka siin peatuma, sest mäng õpetab neid ise.

Seega — jõudu mängule ja püüdke saada esimeseks!

---

18. Üles-alla.

Juhtub tihti, et viibides suvel metsas, mererannal, või sügisel või talvel kuskil külaliseks, tekib soov aja kiiremaks ja kasulikumaks möödasaatmiseks, — mängida mõnda mängu.

Kahjuks on aga alati nii, et ei ole võetud kodust kaasa ega leidu ka kohapeal ühtki mängu. Siis tuleb võtta abiks oskus ja vajaduse korral ise kombineerida mõni ilus mäng.

Toome siin näite, kuidas kerge vaevaga saame valmistada lihtsa, kuid huvitava ja põneva mängu.

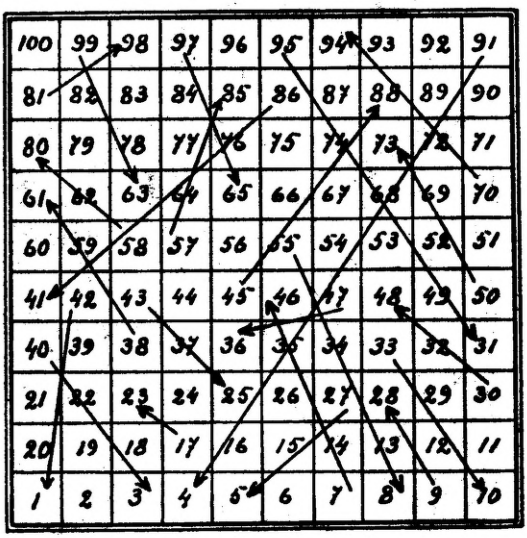
Võtame tüki paberit ja joonistame sellele suure ruudu, mille jaotame 100 vähemasse ruutu, neid järjekorras nummerdades (vaat joon.). Siis tõmbame ühest ruudust üle mitme teise ruudu soovitavasse ruutu noole, s. o. näitaja ühest ruudust teise. Noolte arv ei ole täh-tis, sest soovimööda võib neid olla kas rohkem või vähem.

Nii kui kirjeldusest ja joonisest näha, on mängulaua valmistamine väga kerge, ainult peame muretsema täringi (vürhvli), sest mängunuppudeks kasutame korke, kive või midagi muud.

Mäng teoneb järgmiselt:

Iga mängija (neid võib olla mitu) saab ühe erivärvi või eri märgiga nupu, mille ta täringi viske silmade kohaselt asetab vastavaisse ruutudesse.

Kui nupp jääb seisma ruudule, kust nool läheb üles, siis võib ta oma nupuga ka noolt mööda minna üles ruutu. Kui aga nool näitab alla, tuleb, kahjuks, minna ka alla.



Kes niisuguse üles-alla langemisega jõuab esimesena 100-ga märgitud ruudule — on võitnud.

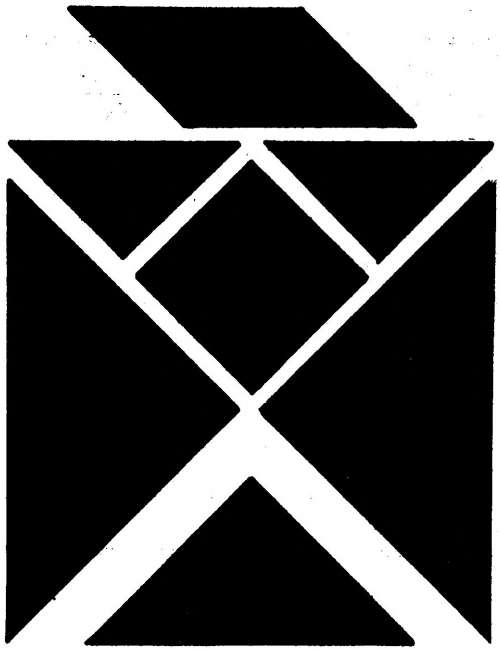
Et niisuguseid mänge on palju, siis tutvume edaspidi mänguga, mis on tänase mänguga sarnane, kuid veelgi huvitavam.

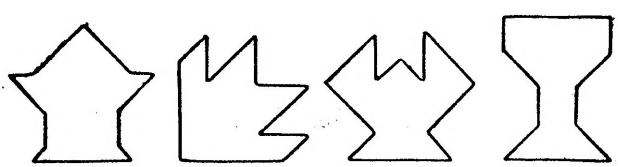
19. Mosaik-mäng.

Täna tutvume mänguga, millele loodame samasugust suurt poolehoidu ja levimist, kui see oli meie eelmises seerias ilmunud „15"-mänguga, milline levis pärast nii, et seda võis osta igast kauplusest valmistatuna kas puust või plekist.

Selle „15"-mängu juures oli ülesandeks paigutada segipaisatud numbrid oma õigesse järjekorda, kasuta-

des sealjuures üht vaba ruutu. Käesoleval mängul on ülesandeks paigutada väljalõigatud osi nii, et saaksime neist igasuguseid kujutusi, vigureid jne.





Mängu valmistamiseks joonistame paksemale papile või vineerile juuresolevad 7 osa, lõikame need välja ja puhastame korralikult liivapaberiga.

Saadud osad asetame lauale ja hakkame neist seadma kokku igasuguseid vigureid, kujusid jne., kasutades sealjuures meie fantaasiat, mõttelendu.

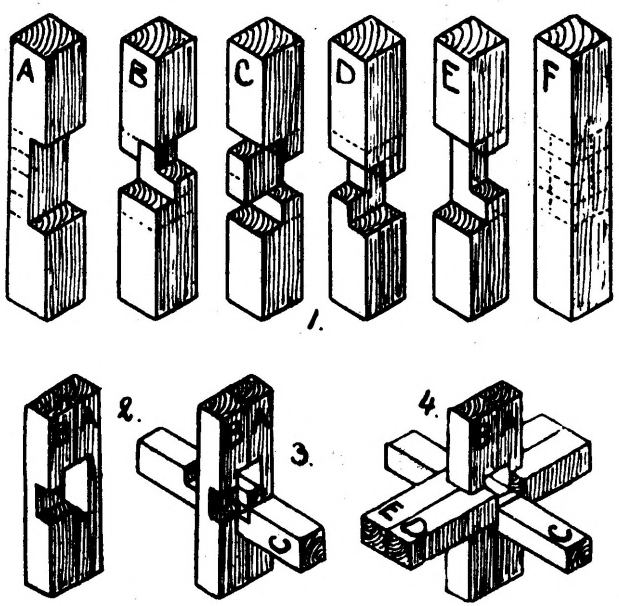
Näidetena toome siin 4 vigurit (joon. 1—4), kus on võetud kasutamisele — nii kui mängureegel näeb ette — kõik 7 saetud osa.

On mänguhuvilisi, kes neist on seadnud kokku üle 75 mitmesuguse viguri, loomakuju, majakujutise, jne., ja loodame, et mitmed meie mängude jälgijatest selle arvu kaugelt ületavad.

20. Kuus-pulk.

Ühes eelmises „Jutulehe" numbris kirjeldasime n. n. „kolm-pulga mängu", milline kuulus vanemate idamaiste mängude hulka sama nagu tänanegi mäng.

„Kuus-pulga mängu" valmistamine on eelmisest natuke raskem, kuid arvesse võttes meie eelmisi mänguvalmistamise õpetusi, saame ka sellega hakkama.



Nagu eelmisel, nii ka siin tuleb voolida kõvemast puust üks liist, kuid mõõduga: pikkus 40 sm ja põiklõige 12×12 mm. See liist tuleb jaotada 6 ühesuurusesse ossa ja läbi saagida. Saadud pulgakestele tõmbame pliiatsiga keskele pikuti joone ja põiki keskelt ümber teise joone, mis jaotaks pulga kahte ossa. Paralleelselt sellele viimasele joonele tõmbame kummalegi poole veel kaks joont, millede vahe peab olema täpselt pulga (pikuti arvestades) pool paksust, s. o. 6 mm (vaata pulk F). On meie jooned tõmmatud õieti, siis peab nende 5 joone vahe olema 24 mm.

Täpsusest, millega jooni tegime, ja järgnevast väljasaagimisest oleneb meie tulevane tõõtulemus.

Algame „A" pulgaga, millesse lõikame või saeme ühe külje pealt pulga poole sügavuse vahe ja märgitud viie joone pikkuses. „B" pulga juures tuleb võtta ette saagimine mõlemate keskmiste osade juures, kus väljasaetud osa laieneb ka mõlema ülema osa peale. „C" juures jäävad esimesel küljel mõlemad keskmised osad kohale, kuna teisel küljel need eemaldatakse. „D" saetakse välja nagu „B", kuid ümberpöördult, s. o. valminult saame „D"-st „B" peegelpildi. „E" saetakse välja enne kui „A" ja siis teisel küljel veel mõlemad keskmised osad. „F" jääb täiesti terveks.

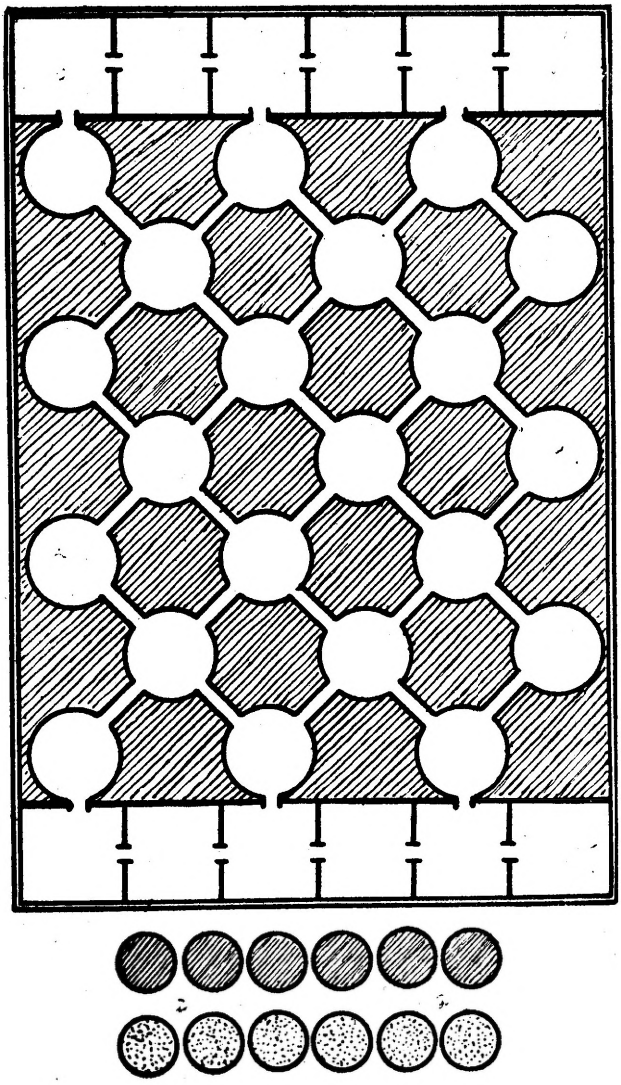
Niipea, kui kõik lõikekohad on silutud liivapaberiga ilusti puhtaks, võib alata mängu kokkupanemisega, milleks on abiks joonised 2, 3, ja 4. Viimase joonise juures puudub veel pulk „F", mis aga lükatakse viimasena läbi saadud avause.

Täpse tõõ juures peavad need 6 pulka olema hästi tihedalt üksteise sees ja kui see nii ei ole, siis võib viga parandada sellega, et lõigatakse uus „F" pulk, mis on natuke paksem või õhem endisest.

Loodan, et kui Teil valmib mäng, pakub see Teile kui ka Teie tutvusringkonnale palju lõbusat ajaviidet.

21. „Kiirmäng".

Suurem arv mänge on niisugused, kus püütakse üksteist hävitada, teiste mängunuppude arvu vähendada või sundida teist algama mängu otsast, mis vahel laste ja, peab tähendama, ka „õrnema" soo juures toob esile pisaraid.



Kuid on olemas ka mänge, kus noored jäävad mängulõpuni mängulauale ja siiski üks vastastest jääb kaotajaks pooleks.

Tänase mängu juures, mille nimeks on „Kiirmäng", vajame mängulauda, mille peaaegu igaüks, kes natukenegi oskab sirkli ja joonlauaga töötada, saab enesele kerge vaevaga valmistada, kasutades seejuures paksemat pappi.

Mängunuppe on kokku 12, kahes värvis, milledest kumbki vastane saab omavärvilisi nuppe 6.

Mängu algul asetatakse nupud välja ülal ja all (kummagi vastase ees) olevatele ruutväljadele ja mängu sihiks on viia oma nupud nii ruttu kui võimalik vastase ruutväljadele.

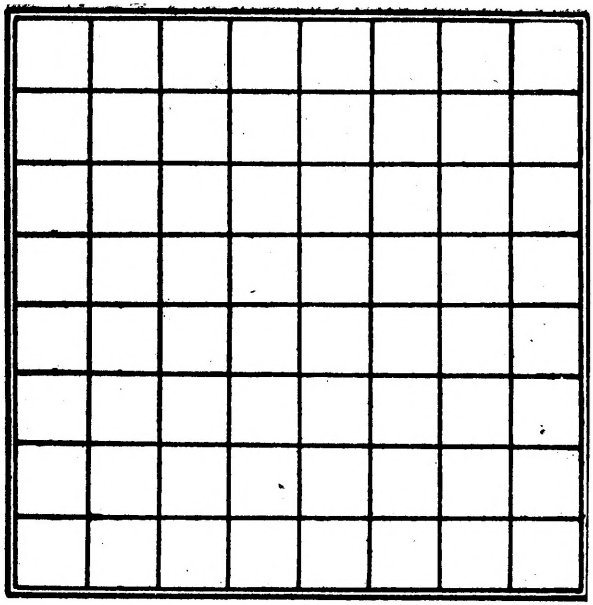
Edasiliikumine sünnib ühe välja haaval. Kui, näiteks, juhtub mängus, et kumbki mängija enam edasi liikuda ei saa, siis on sunnitud see, kelle kord on teha käiku, oma nupu tõmbama tagasi (muidu on tagasiliikumine keelatud), et anda vastasele võimalust edasi liikuda. Kui mängus aga juhtub, et oma mängunupu ees otsejoones asuva vastase nupu taga on tühi väli (olgu see ümmargune või ruut), siis võib teha oma nupuga hüppe, hüpates üle vastase nupu selle taga olevale tühjale väljale, s. o. nagu „kabe" („tamka") mängus. Kuna selles mängus jäävad kõik nupud mängu lõpuni kohale, siis ei kaota ka ülehüpatud nupp oma mänguõigust.

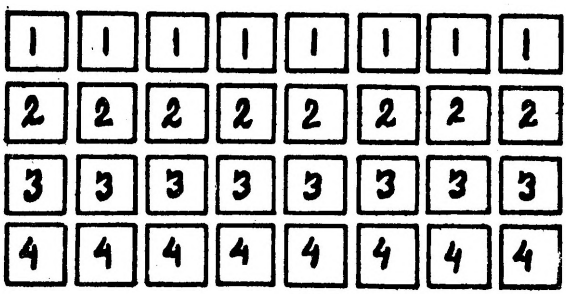
Eelolev mäng paistab nii sisu kui ka joonise poolest väga lihtne, aga kui seda mängida, selgub, et on tegemist kaunis keerulise ja kombinatsioonirikka mänguga.

22. „10 silma"

Oleme seni tutvunenud väga mitmesuguste mängudega, milledest ühed on väga kombinatsioonirikkad, teised jällegi väga huvitavad. Kuid et inimene pole enesega iialgi rahul ja alati otsib midagi uut, siis toome järjekordselt jällegi ühe uue mängukirjelduse. Seda mängu võib mängida üksinda kui ka mitmekesi ja see erineb eelmistest sellest, et siin ei tule, nagu harilikult, vastast võita, vaid mängida arvudega.

Meie tänane mäng, mille nimeks on „ 10 silma", koosneb mängulauast ja 32 mängunupust.

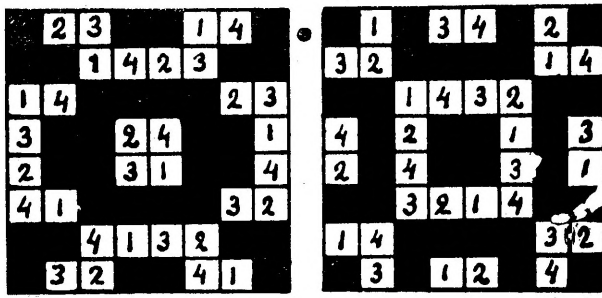




Mängulauaks kasutame 64-väljalist suurt lauda (vaat. joon.), kuid kellel on kodus kasutada male- või kabe(tamka)laud, sellel pole vaja enesele teha uut. Mängunuppe lõikame neljakandiliste tükkidena välja paksemast papist (muidugi peab nende suurus olema vähem kui mängulaua väike ruut) ja kirjutame või

joonistame neile peale : 8 nupule nr. 1, 8 nupule nr. 2, 8 — nr. 3 ja 8 — nr. 4, seega kokku 32 mängunuppu.

Mängu ülesanne seisab selles, et tuleb kõik nupud paigutada mängulauale nii, et mängulaua iga püst-, põik- (rist-) ja nurk-reas ei oleks rohkem kui 4 nuppu, millede silmade arv teeks kokku 10 silma.



Nuppude paigutamine numbriteta oleks kerge ja ei tekitaks mängijale raskusi, kuid et ühes nuppude paigutamisega tuleb jälgida ka seda, et igas reas oleks 10 silma, see teeb mängu huvitavaks. Teiseks tuleb hästi kombineerida, et saaksime mitmesuguseid sümmeetrilisi paigutusi teha. Ja nende arv on väga suur.

Tänase „10 silma" mängu õppimise hõlbustamiseks toome siin paljudest lahendustest kaks, mis annavad kerge pildi mängu lõpptulemustest.

Mängu lõpptulemustena võib endale seada ka teistsuguseid sihte; näiteks, et 32 nupu lauale asetamisega peaks olema 4 nuppu reas ainult püst- ja ristreas, kuna nurkreas võiks olla ükskõik mitu nuppu.

Mäng on huvitav ja on määratud nii noortele kui ka vanematele.