



EE



Millal viimati...?

Mängukarbis on 300 kaarti, mängulaud, 6 mängunuppu, 6 vastusteketast

MÄNGU IDEE

Millal sa viimati jõid kõrrega mahla? Millal sa viimati nägid tuuleveskit? Või millal sa viimati kasutasid kääre? **Millal viimati ...?** on mäng, kus vastatakse nendele ja paljudele teistele seda laadi küsimustele. Mängu põhimõte on, et iga mängija vastab järjekorras küsimusele Millal sa viimati ...?, samal ajal teised mängijad üritavad ära arvata selle küsimuse õiget vastust. Mida täpsemini mängija vastuse ära arvab, seda enam punkte ta saab.

MÄNGUS ON NELI ERINEVAT KÜSIMUSTE KATEGOORIAT:



Igapäevased tegevused (asjad, mida teeme iga päev)



Vaba aja tegevused (tegevused, mida teeme vabal ajal)



Tahtmatult sooritatud tegevused (tegevused, mida me ei soorita tahtlikult ja mille sooritamist me ei märkagi, või meiega juhtunud asjad)



Erinevad tegevused

ENNE MÄNGU ALUSTAMIST

Asetage mängulaud laua keskele.

Iga mängija valib vastusteketta ning mängunupu, mille ta asetab mänguväljale START. Küsimuskaartide pakk asetatakse mängulaua kõrvale.

Jälgi, et ketta plastikust ühendusosad oleksid samavärvilised!


MÄNGU KÄIK


Mängija, kelle sünnipäev oli viimati, alustab mängu. Ta võtab pakist kaardi ja esitab iseendale küsimuse kategooriast, millel asetseb tema mängunupp. Ülejäänud mängijad üritavad ära arvata, millal küsija seda viimati tegi. Vastused antakse vastusteketl. Mängijad keeravad oma ketta ajale, millal nende arvates küsija nimetatud tegevuse viimati sooritas.

Kui kõik on küsimusele vastanud, näitavad mängijad vastuseid. Kui keegi on andnud sama vastuse mis küsija ise, liigub ta oma nupuga mängulaual 3 sammu edasi. Vastuse eest, mis paikneb õige vastuse sektorist järgmises sektoris, saab mängija õiguse 2 sammule ja 1 sammule sellest järgmise sektori eest. Mängija, kes küsis, saab õiguse astuda edasi niisama palju samme kui mängija, kes sai suurima punktisumma. Kui kõik on oma nuppu liigutanud, läheb küsimisjärg kellaosuti liikumise suunas järgmisele mängijale.



ERILISED MÄNGUVÄLJAD

 Kui mõne mängija nupp on sellel mänguväljal ajal, kui loetakse punkte, võib ta liigutada oma nuppu ühe lissammu võrra edasi.

 Kui mõne mängija nupp on sellel mänguväljal siis peab ta nimetama ühe kaasmängijatest, kes arvaks ära vastuse tema küsimusele. Selles ringis teised mängijad ei osale ning ei saa samme juurde võita.

KUI KEEGI EI TEA VASTUST

Kui mitte ükski mängijatest ei ole vastanud õigesti maksimaalselt kahe sektori kaugusel õigest vastusest, saab mängulaual viimasel positsioonil olev mängija õiguse liigutada oma nuppu 1 sammu võrra edasi. Kui viimasel kohal on korraga kaks mängijat, otsustab see mängija, kelle kord on küsida, kummal neist on õigus edasi astuda.

VÕITJA

Esimene mängija, kes jõuab lõpuväljale, on võitja. Selleks, et astuda lõpuväljale, ei ole vaja täpset sammude arvu.

ÜLDISI NÕUANDEID KÜSIMUSTE KOHTA

Aktsepteeritakse ainult tegevusi, mida on sooritatud enne mängu algust – tegevus mängimise ajal ei tohi mõjutada vastuseid.

Kui küsimus on millegi nägemise kohta, tähendab see tegelikku nägemist, mitte näiteks nägemist telerist.

Kui küsimuses mainitakse „kedagi“, viitab see kellelegi teisele, mitte küsijale. Näiteks, kui küsimus kõlab „millal sa viimati nägid kedagi habet ajamas“, ei loeta õigeks vastuseks seda, kui mängija nägi iseennast raseerimas – olgugi, et ta nägi iseennast peeglist.

Enamus küsimustest on sobilikud ka lastele ja noortele alates kaheksandast eluaastast, Siiski ei pruugi mõned küsimused neile sobida, kuna lapsed ei soorita kõiki täiskasvanutega sarnaseid tegevusi. Kui noor mängija saab küsimuse, mis ei ole tema vanusele vastav, võib ta võtta uue kaardi.


REEGLID LÜHIDALT


Mängija, kelle käes on mängukord, loeb ette vastava kategooria küsimuse ja seab oma vastusekettale õige vastuse.

Ülejäänud mängijad keeravad vastuseketastel noole asendisse, mis nende arvates näitab õiget vastust.

Mängijate antud vastused võrreldakse küsija vastusega.

- Õige vastus - 3 sammu edasi.
- Üks sektor õigest vastusest kõrval - 2 sammu edasi.
- Kaks sektorit õigest vastusest kõrval - 1 samm edasi.
- Mängija kes küsis, astub edasi nii mitu sammu kui täpseima vastuse andja.
- Kui keegi mängijatest ei andnud piisavalt õiget vastust, et edasi sammuda, astub 1 sammu edasi viimasel kohal olev mängija.

Kui mängija nupp on punktide lugemise ajal väljal , astub ta 1 sammu edasi.

Kui mängija nupp satub väljale , valib ta ühe mängija, kes vastab tema küsimusele. Teised ei osale vastamisel.

Võitja on mängija, kes esimesena jõuab lõpuväljale.