

- Kui mängija tuleb mõne vihje peale, püüab ta teiste mängijate tähelepanu ning ütleb vihje valjult välja.

Märkus: käigujärjekorda ei ole. Kui mängija tuleb uue vihje peale, võib ta selle ka välja öelda.

- Vihjet arvavad mängijad võivad üksteisega nõu pidada, kuid ei tohi öelda midagi enda käes olevate kaartide kohta. Üks arvaja võtab endale esindaja rolli ning annab kõigi arvajate lõpliku vastuse.
- Teised mängijad võivad arutada vaid võimalikke seoseid.
- Vihjet andev mängija ei tohi anda teistele informatsiooni oma viitekaardi kohta.

● Kui mängijad arvasid viitekaardi asukoha õigesti ära, pannakse äraarvatud kaart õigetpidi õigesse kohta mänguväljal.



● Kui mängijad ei arvanud kaarti õigesti ära, pannakse kaart sed a avaldamata maha.

- Vihje andnud mängija tõmbab pakist uue viitekaardi. Kui pakk on otsas, jätkub mäng, kuniks kõik mängijad on oma kaartidest lahti saanud. (Või aeg saab otsa.)

## Vihje andmise juhend

- Vihje peab olema üks sõna, mis seostub mõlema viitekaardil viidatud sõnaga.
- Vihje ei tohi kasutada sama sõnatüve, mis sõnakaardil.
- Sama vihjet ei tohi uuesti kasutada (ka neid vihjeid, mida ära ei arvatud).

© 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues ja Blue Orange on ettevõtte Blue Orange Edition, France, kaubamärgid. Mäng on trükitud ning levitatakse Blue Orange litsentsi alusel, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

## Mängu lõpp

Mäng võib lõppeda kahel moel:

- Aeg saab otsa  
VÕI
- Ei pakis ega mängijate käes ei ole enam kaarte.

Seejärel loevad mängijad kokku mänguväljale pandud õigesti arvatud viitekaardid ning leiavad oma skoori allolevast tabelist:

	Läbi kukkunud	Keskmine	Hea	Vinge
	Heldekene, te ikka üldse ei suuda üksteist mõista	Teil on enam-vähem selge, mida teised mängijad mõtlevad!	Wow! Teie vahel on tugev side!	Perfektne skoor! Te olete vist telepaatiliselt ühendatud!
Ekspress	< 4	4-5	6-7	8+
Klassika	< 8	8-11	12-14	15+
Ekspert	< 12	12-16	17-22	23+

Grégory Grard

# CROSS CLUES™

MÄNGUJUHEND



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet

# Sissejuhatus

Suudad sa välja mõelda vihje, mis viitab nii sõnadele „karu” kui ka „arst”? Mõtlesid välja? Siis ütle see ka teistele mängijatele ja looda, et nad saavad aru, millist kaht sõna sa vihje moodustamiseks kasutasid!

## Mängu osad

- 10 teljekaarti
- 25 viitekaarti
- 50 sõnakaarti
- 1 viie-minutine liivakell

## Mängu eesmärk

Mängijad peavad tegema koostööd, et täita mänguväli viitekaartidega! Iga mängija peab välja mõtlema vihje, mis sobiks mõlema mänguvälja teljel oleva sõnaga. Kui teised mängijad suudavad ära arvata, millistest sõnadest vihje oli moodustatud, saad sa panna viitekaardi vastavasse kohta mänguväljal. Kui seda ära ei suudeta arvata, pannakse kaart maha. Eesmärgiks on täita mänguväli võimalikult paljude viitekaartidega, arvates ära nendega seotud sõnad telgedel.

Vali oma vihjeid hoolikalt ja püüa saada parim skoor!

## Mängu ülesseadmine

- Vali üks kolmest mänguvälja suuruselt: klassika (4x4 ruudustik), ekspress (3x3 ruudustik) või ekspert (5x5 ruudustik).
- Moodusta teljekaartidest mänguväli, paigutades tähtedega kaardid tulpa ning numbritega kaardid ritta (vaata kõrvalolevat pilti).
- Sega sõnakaardid ning aseta üks sõnakaart poolenisti iga teljekaardi alla nii, et näha jääks vaid üks sõna.



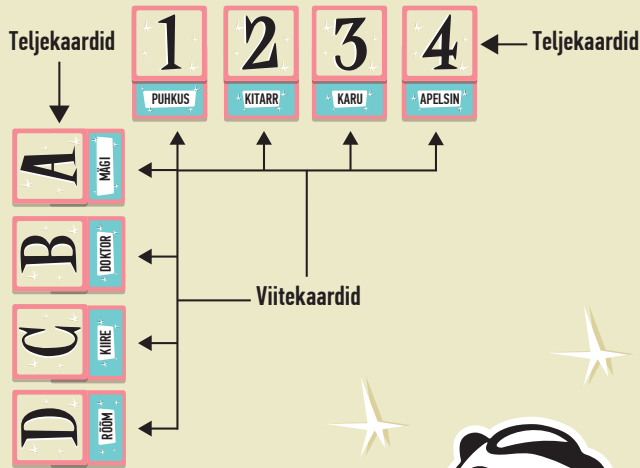
- Sorteeeri välja mänguvälja suurusega sobivad viitekaardid.

Näiteks ekspressmängu (3x3 ruudustik) jaoks kasutata viitekaarte A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 ja C3.

- Sega viitekaardid pakiks ning aseta see lauale kordinaadid allpool.

• Valikuline liivakell: mängijad otsustavad, kas mäng toimub liivakellaga või mitte. Kasutades eksperdi (5x5) taset, on mängijatel aega 10 minutit (liivakell keeratakse kaks korda ümber).

- Kõik ülejäänud mängu osad pannakse tagasi karpi.

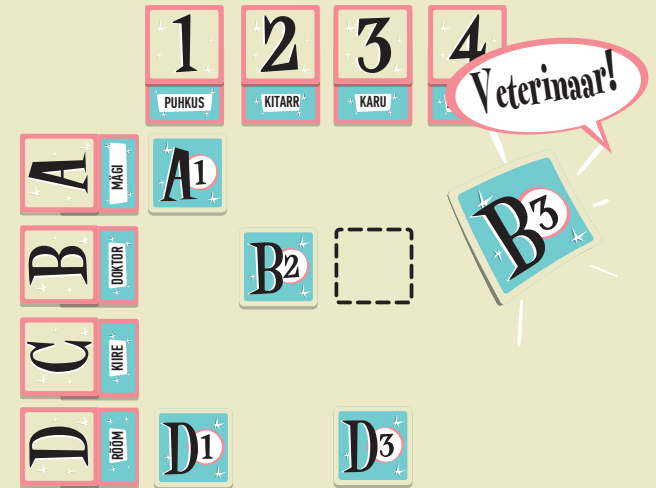


## Mängu käik

• Kui kõik mängijad on valmis, hakkab mäng pihta. Pea meeles pöörata liivakella, kui seda kasutatakse.

• Iga mängija tõmbab paki pealt teistele näitamata ühe viitekaardi. Viitekaardile on kantud koordinaat, mis viitab kahele sõnale (tulbas ja reas).

• Mängija peab mõtlema välja vihje, mis ühendab kõige paremini viitekaardiga viidatud sõnad.



Näide: karu ja arsti ühendavaks sõnaks võib olla „veterinaar”.

### 2 või 3 mängijaga:

Kahe või kolmekesi mängides on igal mängijal käes kaks viitekaarti. Mängijad võivad ise otsustada, kumma kaardi nad mängivad, eeldusel, et nad suudavad vihje välja mõelda.