

VETEVANA

- Mängu alguses valitakse sõltuvalt mängijate arvust 1-3 vetevana.
- Ülejäänud mängijad seisavad mänguala ühe otsajoone taga üksteise kõrval rivis. Vetevanad asetsevad mänguala keskel.
- Mängijate ülesandeks on joosta teisele poole platsi nii, et vetevanad neid kätte ei saaks. Vetevanade ülesandeks on teisi mängijaid püüda.
- Vetevanad annavad mängu alustamisest märku plaksutamisega. Plaksutamise peale hakkavad mängijad liikuma (näiteks jooksmas).
- Mängija, keda vetevana puudutab, jääb seisma. Tema muutub vetikaks, kelle üks jalg peab olema liikumatult maaga kontaktis (joosta ei saa). Vetikad saavad aidata vetevanadel kaaslasi püüda, tehes näiteks väljaaste või sirutades käed kõrvale.
- Mäng võib kesta seni kuni mängujuhi märguandeni või kuni selgub osavaim möödapõikleja.
- Mängija, kes vetevana või vetika eest põgenedes väljub mängualalt, muutub automaatselt vetikaks ja jääb mängualale appi.



VARIATSIOON

Lisada mängule vetevanasid juurde.

PANE TÄHELE!

Mänguala peab olema piisavalt suur, et oleks ruumi liikumiseks.

Mängijatel tuleb ausa mängu reegleid silmas pidades vetevana või vetika puudutuse peale seisma jääda.