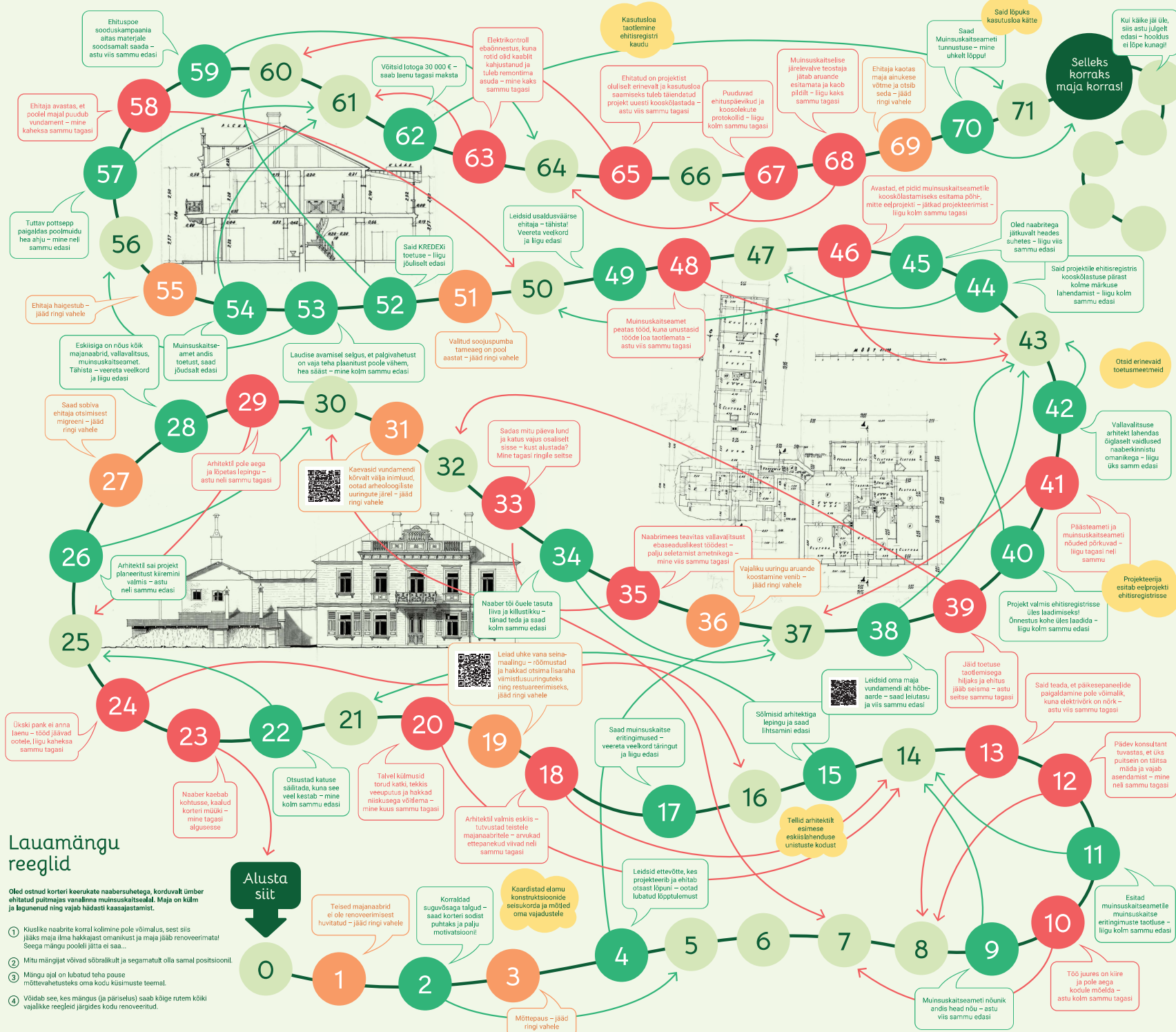


# Lauamängu reeglid

Oled ostnud korteri keeurukate naabersuhtetega, korvaval ümber ehitatud putnajas vanalinn muinsuskaitsealal. Maja on külm ja lagunenu ning vajab häidst kaasajastamist.

- 1 Kiuslike naabrite korral kolimine pole võimalus, sest siis jääks maja ilma hakkajast omanikust ja maja jääb renoveerimata! Seega mängu pooleli jätta ei saa...
- 2 Mitu mängijalt võivad sõbralikult ja segamatult olla samal postisiooni.
- 3 Mängu ajal on lubatud teha pause mõttevahetusteks oma kodu küsimuste teemal.
- 4 Võidab see, kes mängus (ja päriselus) saab kõige rotem kiki vajalikke reeglid järgides kodu renoveeritud.



Alusta siit

Teised majanaabrid ei ole renoveerimise huvitatud – jääd ringi vahele

Korraldab suguvõsa talgud – saad korteri sodist puhtaks ja palju motivatsiooni!

Kaardistad elamu konstruktsioonide seisukorda ja mõitled oma vajadustele

Mõttepaus – jääd ringi vahele

Leidsid ettevõtte, kes projekteerib ja ehitab otsust lõpuni – ootad lubatud lõpptulemust

Leidsid usaldusväärse ehitaja – tähistal Veereta veekord ja liigu edasi

Leidsid unika vana seinamaalingu – rõõmustad ja hakkad otsima laenuhinnatõlgeturumarketing ning restaureerimiseks, jääd ringi vahele

Leidsid oma maja vundamenti al hõbeaarde – saad leilutasa ja viis samm edasi

Sõlmisid arhitektiga lepingu ja saad lihtsamini edasi

Saad muinsuskaitse eritingimused – veereta veekord täringut ja liigu edasi

Leidsid ettevõtte, kes projekteerib ja ehitab otsust lõpuni – ootad lubatud lõpptulemust

Leidsid usaldusväärse ehitaja – tähistal Veereta veekord ja liigu edasi

Leidsid unika vana seinamaalingu – rõõmustad ja hakkad otsima laenuhinnatõlgeturumarketing ning restaureerimiseks, jääd ringi vahele

Sõlmisid arhitektiga lepingu ja saad lihtsamini edasi

Saad muinsuskaitse eritingimused – veereta veekord täringut ja liigu edasi

Esitad muinsuskaitse eeringimuste taotluse – liigu kolm samm edasi

Töö juures on kiire ja pole aega kodule mõelda – astu kolm samm tagasi

Muinsuskaitseametil nõunik andis head nõu – astu viis samm edasi