



PELIOHJEET

Sisältö

- koottava Suomen mallinen pelilauta
- 4 puista pelinappulaa
- 1 iso noppa
- 8 kohdekorttia – 4 kuvallista korttia ja 4 tietokorttia
- 48 kohdekiekkoa, oma kiekko jokaiselle kohdekortin kohteelle
- 24 tuurikorttia
- 1 ylimääräinen paikkakunta-tarra-arkki



Huom! Arkin tarroihin voi kirjoittaa permanent huopakynällä haluamiaan paikkakuntia ja liimata ne pelilaudalla oikeisiin paikkoihin. Näin jokainen pelinomistaja voi varmistaa sen, että omat tärkeät paikkakunnat löytyvät kartalta. Näiltä paikkakunnilta voi vetää vaikkapa viivan lähimmälle reitille.

Pelin tarkoitus

Pelin tarkoituksena on kiertää mahdollisimman nopeasti ympäri Suomea ja kerätä samalla kaikki kohdekiekot, jotka on ympyröity omaan kohdekorttiin.

Pelin kulku

Kokoa pelilauta. Sekoita tuurikortit ja laita ne pelilaudalle merkittyyn paikkaan. Pelin alussa päätetään millä kohdekorteilla pelataan; kuvakorteilla, tietokorteilla vai näiden sekoituksella. Kun pelitapa on päätetty, kukin pelaaja valitsee aloituspaikkakuntansa ja siirtää pelinappulansa ko. paikkakunnalle.

Tapoja on useita:

- aloitus omalta kotipaikkakunnalta
- aloitus omalta syntymäpaikkakunnalta
- aloitus äidin tai isän syntymäpaikkakunnalta – tiedätkö mistä äiti ja isä ovat kotoisin ?
- aloitus miltä tahansa paikkakunnalta

Useampi pelaaja voi aloittaa samalta paikkakunnalta.

Jos pelaaja valitsee aloituspaikkakunnaksi sellaisen paikkakunnan, jota ei ole merkitty karttaan, sijoittaa hän pelinappulansa mahdollisimman lähelle valittua paikkakuntaa.

Kun pelinappulat on asetettu lähtöpaikkakunnille, yksi pelaajista sekoittaa valitut kohdekortit. Alkaen sekoittajan vasemmalta

puolelta, pelaajat vuorollaan vetävät sekoittajan kädestä itselleen kohdekortin.

Pelin voi aloittaa kuka tahansa, esimerkiksi nuorin, korkeimman silmäluvun heittänyt, tai entten-tentten- menetelmällä valittu pelaaja.

Pelaajat etenevät noppaa heittämällä askelmia pitkin paikkakunnalta toiselle.

Kai teit jo reittisuunnitelman siitä, miten kohdekiekot nopeimmin päätyvät korttiin?

Oman kohdekortin paikkakunnille ei tarvitse päästä tasaluvulla. Kunkin pelaajan pitää käydä niillä paikkakunnilla, jotka on merkitty omaan kohdekorttiin.

Kun pelaaja saapuu omassa kortissa olevalle paikkakunnalle, saa hän kohdekorttiinsa kohdekiekon sen merkiksi, että on käynyt ko. paikkakunnalla.

Kuvakorttien kohdekiekoissa on sama kuva, joka on ympyröity kuvakortissa.

Tietokorteissa kohteen päälle laitetaan kyseessä olevan kohteen numero.

Kohdekorttien paikkakunnilla saa käydä vapaavalintaisessa järjestyksessä.

Paikkatäpliä on kartalla kolmen värisiä:

punaiset täplät = kohdekorttien paikkakunnat
vaaleanpunaiset täplät = kohdekorttien luontokohteet
vihreät täplät = kartalle päätyneet paikkakunnat, joissa ei pelissä tapahdu mitään.

Pelissä on myös vaaleanvihreitä ja sinisiä askelmia.

Aina kun pelaaja pysähtyy vaaleanvihreälle askelmalle, nostaa hän päällimmäisen tuurikortin ja toimii sen mukaisesti.

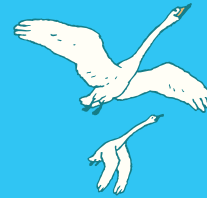
Sinisiin askelmiin pysähdyttäessä ei tapahdu mitään.

Kun pelaaja on kerännyt kaikki omaan kohdekorttiinsa merkityt kohdekiekot, palaa hän aloituspaikkakunnalle mahdollisimman nopeasti.

Ensimmäisenä kaikki kohdekiekot korttiinsa kerännyt ja takaisin aloituspaikkakunnalle palannut pelaaja on voittaja!



Pelionnea!



SPELREGLER

Innehåll

Spelbräde i 5 delar i form av Finlands karta
4 spelpjäser av trä
1 stor tärning
8 rese mål kort – 4 bild kort och 4 upplysnings kort
48 rese mål skivor, en egen skiva för varje mål i rese mål korten
24 flax kort
1 dekalark för extra orter



Obs. Du får skriva med permanent filtpenna på dekalerna namn på orter Du önskar ha på spelbrädet och limma de på spelbrädet på rätta ställen. På det sättet kan Du ha Din speciell ort på brädet. Du kan även dra en linje till närmaste rutten.

Spelet går ut på

att resa runt Finland så snabbt som möjligt och samla de rese mål skivor som är märkta på eget rese mål kort.

Spelets gång

Sätt ihop spelbrädet. Blanda flax korten och sätt dom på märkta stället på spelbrädet. Före spelet bör man besluta med vilka rese mål kort man skall spela, bild korten, upplysnings korten eller blandat. Efter beslutet väljer varje spelare sin startort och lägger sin spelpjäs dit.

Det finns många sätt att välja:

- att starta från sin egen hemort
- att starta från sin egen födelseort
- att starta från mammas eller pappas födelseort - vet Du var de föddes?
- att starta från vilken som helst ort

Flera spelare får starta från samma ort. Om någon av spelarna vill börja från en ort som inte finns på kartan, lägger han/hon sin spelpjäs på ort som är närmast den önskade startorten. När spelpjäserna finns på sina platser, blandar en av spelarna de valda rese mål korten. Spelaren till vänster från den som blandar drar sedan för sig själv ett rese mål kort och så gör med sälls alla andra.

Vem som helst av spelarna får börja, den som är yngst, den som kastar högsta tärningsslaget eller ni kanske vill besluta saken på något annat sätt.

Alla reser framåt på runda stegen från ort till ort i takt av tärningsslag.

Du har väl redan planerat den snabbaste rutten att samla rese mål skivorna på ditt kort?

Man behöver inte hamna på orterna i eget rese mål kort med jämna tärningsslag.

Varje spelare måste besöka de orter som är märkta på sitt rese mål kort.

När spelaren anländer på orten som finns i hans/hennes rese mål kort, får han/hon rese mål skivan som bevis av besöket på orten.

Rese mål skivor för bild kort har samma bild som på kortet.

På upplysnings kort sätter man skivan med rese målets nummer. Man får besöka orterna på rese mål kortet i fri ordning.

Det finns orter i tre färger på spelbrädet:

Röda orter = orter på rese mål korten

Ljusröda orter = Naturmål på rese mål korten

Gröna orter = Orter som har hamnat på kartan. I de händer ingenting på spelet.

Det finns också ljusgröna steg och blåa steg:

Ljusgröna steg = när en spelare stannar där, drar han/hon det översta flax kortet och fortsätter enligt det kortet.

Blåa steg = vanliga steg i spelet, ingenting händer.

När en spelare har samlat alla rese mål skivor på sitt rese mål kort, återvänder han/hon snarast till sin startort. **Den första som har samlat sitt rese mål kort färdigt och återvänt till startorten vinner.**

Lycka till!

