

TOIMINTAKORTIT

Kaikki pelaajat saavat pelin alussa kolme sattumanvaraista toimintakorttia. Pelaajat saavat katsoa korttejaan ja käyttää niitä vuoronsa aikana. Kortteja ei saa pelata pelinappulan siirtämisen jälkeen, ainoana poikkeuksena Luontoretki-kortti. Jokaista toimintakorttia voi käyttää vain kerran.



ELOKORTIT



T L P S

Jos pelaat lajilaatan, jossa on kirjain "T", "L", "P" tai "S", nostat vastaavan elokortin. Kaksi elokorttia nostaneet pelaajat saavat loppupelin ajan pitää viittä lajilaattaa kerralla. Pelaajat, joilla on neljä elokorttia tai enemmän, saavat pitää kuutta lajilaattaa kerralla.

Pelin lopussa elokorteista saa lisäpisteitä. Pelaaja, jolla on eniten elokortteja, saa 10 pistettä. Jos useammalla pelaajalla on yhtä monta, jokainen heistä saa 5 pistettä. Kaikki pelaajat, joilla on vähintään yksi kutakin elokorttia, saavat 10 pistettä.

NÄÄTÄ

+METSÄMYRÄ / METSÄHIIRI
+MIKÄ TAHANSA LINTU
+ORAVA

→

TASAPAINO

Petoeläimillä on suuri vaikutus eri eläinten ja kasvien tasapainoon.

↑

ESIMERKKI: Pelaat pelilaudalle Näädän. Koska Näätä-kortin kääntöpuolella on "T", nostat Tasapaino-elokortin.

FOLDED PAGE



KATASTROFINOPPA

Kun pelinappulasi päättyy vihreälle pisteruudulle, heität katastrofinoppaa. Tuloksestasi riippuen – metsäpalo, myrsky tai tulva – nostat alla määritellyt edellytyslaatat.

METSÄPALO

YKSI NÄISTÄ:

MYRSKY

YKSI NÄISTÄ:

TULVA

YKSI NÄISTÄ:

Jos oikeanlaisia edellytyslaattoja ei ole enää jäljellä, saat heittää noppaa uudelleen.

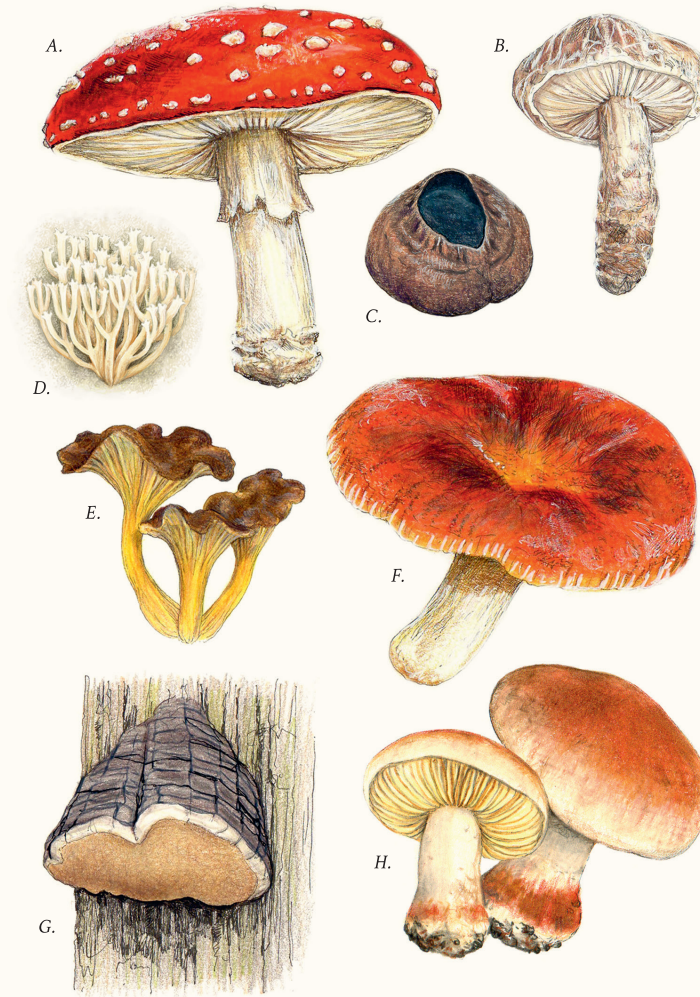


LAATIKON SISÄLTÖ

1 pelilauta	50 lajilaattaa	6 näkösuojaa
6 pelinappulaa	43 edellytyslaattaa	18 toimintakorttia
1 katastrofinoppa	3 kangaspussia	18 elokorttia
1 sääntövihko		

FOLDED PAGE

GAME RULE – FRONT, BACK AND FOLDED PAGES



a) Amanita muscaria muscaria b) Tricholoma matsutake c) Sarcosoma globosum d) Artomyces pyxidatus
e) Craterellus lutescens f) Russula aurea g) Phellinus tremulae h) Cortinarius cupreorufus



NINJA PRINT
#naturenkallar
www.naturenkallar.com

Pelisuunnittelu Daniel Thorell • Graafinen muotoilu Rickard Höök
Taiteellinen johtaja Alexander Kandiloros • Lajikuvitukset Carim Nahaboo
Pelilaudan valokuva Lars Scheve
Suomennos Johanna Koljonen & Päivi Sarparanta

© 2023 Ninja Print • Ensimmäinen painos.



Metsä-pelissä on käytetty kierrätettyä kartonkia ja FSC®-sertifioitua paperia, jonka puu on peräisin vastuullisesti hoidetuista metsistä.

BACK

SÄÄNNÖT

SELVIITYMISOPAS

Metsä

60 min 8+ 2-6 pelaajaa

FRONT

FOLD GRID (DO NOT PRINT!)



Suomen metsät ovat täynnä kauniita kasveja, jännittäviä eläimiä ja ihmeellisiä sieniä. Nyt on sinun vuorosi täyttää metsä elämällä! Jotta lajit viihtyisivät, sinun on kuitenkin luotava niille oikeanlainen elinympäristö. Sijoita metsäsi vanhoja puita, ravinteikasta maaperää tai jotakin muuta, joka lisää sen monimuotoisuutta. Parhaan metsän luonut pelaaja voittaa!



TERVETULOA METSÄÄN

Pelaajat asettavat vuorotellen laattoja pelilaudan ruudustoon rakentaen yhdessä metsän täyteen elämää. Laatoista saa pisteitä, ja jokaisella pisteellä pelinappula siirtyy askeleen eteenpäin. Pelin lopussa eniten pisteitä kerännyt ja siten pisimmälle metsälenkille ehtinyt pelaaja voittaa!



EDELLYTYSLAATTA
Edellytyslaatoilla luodaan lajilaatan pelaamiseen tarvittu elinympäristö.

LAJILAATTA - ETUPOULI
Lajilaatta pelataan laudalle etupuoli ylöspäin, jotta kaikki näkevät sen selvästi.

LAJILAATTA - KÄÄNTÖPUOLI
Lajilaatan käänntöpuolella näkyvät sen pelaamisen vaatimat edellytykset.

VALMISTELUT

- Pelilauda laitetaan pöydälle ja pelaajat asettavat pelinappulansa lähtöruutuun.
- Kaikki edellytyslaatat pinotaan omiin pinoihinsa etupuoli (edellytys) ylöspäin. Pinoja on kaikkiaan kaksitoista.
- Kullekin pelaajalle jaetaan kolme sattumanvaraista toimintakorttia.
- Lajilaatat laitetaan pusseihinsa:
Laatat joissa on ○-symboli laitetaan ○-pussiin. Ne ovat arvoltaan 1-3 pistettä.
Laatat joissa on △-symboli laitetaan △-pussiin. Ne ovat arvoltaan 6 pistettä.
Laatat joissa on □-symboli laitetaan □-pussiin. Ne ovat arvoltaan 5-9 pistettä.
- Jokainen pelaaja ottaa pusseihin kurkistamatta neljä lajilaattaa. Laattoja saa ottaa mistä pussista vain. Alussa on hyvä ottaa laattoja vihreästä pussista, koska niiden pelaaminen on helpointa.
- Jokainen pelaaja ottaa yhden näkösuojan ja piilottaa lajilaattansa sen taakse.

KUINKA VOITETAAN

Peli on ohii:

→ Kun kaikki lajilaattapussit ovat tyhjiä ja yksi pelaaja on pelannut kaikki lajilaattansa.

TAI

→ Jos yksikään pelaaja ei ole kahden kokonaisen kierroksen aikana pystynyt pelaamaan lajilaattaa.

Pelin loppuessa pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa! Kertyneitä pisteitä ei tarvitse pitää mielessä, koska pelilaudalla pisimmälle ennättänyt pelinappula johtaa. (Pelinappula voi tarvittaessa lähteä kiertämään lautaa uudestaan).

PELIN KULKU

Viimeksi metsässä käynyt pelaaja aloittaa. Kun on sinun vuorosi, valitse näistä vaihtoehtoista:

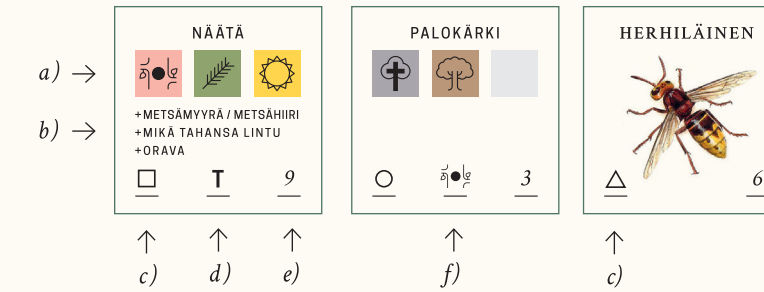
→ **Nosta yksi valitsemasi edellytyslaatta.** Aseta sen jälkeen pelilaudalle valitsemasi määrä lajilaattoja, valitsemasi määrä edellytyslaattoja ja valitsemasi määrä toimintakortteja. Laske pisteesi yhteen ja siirrä pelinappulaasi pisteiden verran eteenpäin. Vuorosi päätteeksi ota pusseihin kurkistamatta yhtä monta lajilaattaa kuin pelasit. Vuoron alussa sinulla pitää aina olla vähintään neljä lajilaattaa.

→ **Nosta kaksi valitsemaasi edellytyslaattaa.**

Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

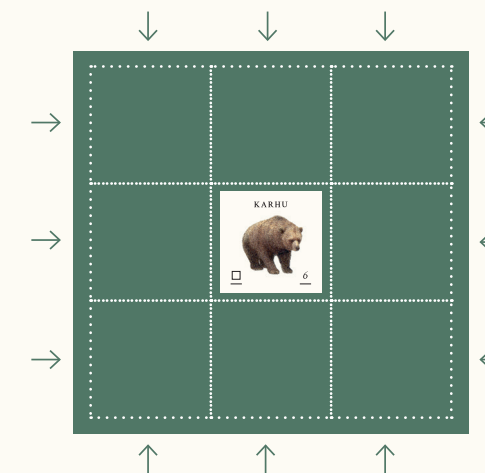
MITÄ SYMBOLIT MERKITSEVÄT?

Pelilaudan ikoneista ainoastaan noppakuvilla on merkitystä; muut ovat vain koristeita.



- Edellytyslaatat, joiden on oltava pelilaudalla lajilaatan **vieressä**, ilmenevät yläreunan ikoneista.
- Jos laatussa lukee muiden lajien nimiä, näiden lajien on löydettävä **jostakin** pelilaudalta, mutta niiden **ei** tarvitse olla laatan vieressä.
- Laatan vasemman alakulman symboli osoittaa mihin pussiin se kuuluu.
- Joissakin laatoissa lukee kirjain, esimerkkinä Näätä-laatan "T". Tämä tarkoittaa, että pelattuasi Näädän nostat Tasapaino-elokortin. Lue lisää elokorteista seuraavalta sivulta.
- Numero on kortin pistearvo.
- Kun pelaat esimerkiksi Palokärjen, saat nostaa edellytyslaatan Pesäkolo, ja joko pelata sen heti tai säästää myöhemmäksi.

LAATTOJEN PELAAMINEN



Lajilaatan saa pelata, jos lajin edellytykset ovat täyttyneet niin että se viihtyy; toisin sanoen lajin tarvitsemien edellytysten pitää löytyä sen vierestä (jostakin laattaa ympäröivistä kahdeksasta ruudusta). Saat pisteitä kaikista pelaamistasi lajeista ja edellytyksistä, mutta et lajisi käyttämistä edellytyksistä, jotka olivat jo pelilaudalla.

ESIMERKKI: Haluat pelata laatan Sinitiainen (1). Laatan käänntöpuolelta löytyvät symbolit Lehtipuu (2) ja Pesäkolo (3). Tämä tarkoittaa, että pelilaudalla pitää olla Sinitiainen-laatan vieressä (sivu sivussa tai kulmitain) sekä Lehtipuu- että Pesäkolo-edellytyslaatat. Tässä esimerkissä Lehtipuu-laatta löytyy jo pelilaudalta. Sinulla on Pesäkolo-laatta ja asetat sen pelilaudalle. Lopulta asetat Sinitiainen-laatan niin, että se on sekä Lehtipuun että Pesäkolon vieressä.

Pelaaja saa pisteitä kaikista pelaamistaan laatoista. Tässä esimerkissä Pesäkolo 2 pistettä + Sinitiainen 3 pistettä = 5 pistettä. Lehtipuu-laatta oli jo pelilaudalla, joten siitä ei saa pisteitä. Pelinappulaa siirretään viisi askelta eteenpäin.

Joissakin lajilaatoissa lukee "+" ja toinen laji. Esimerkiksi "+ MIKÄ TAHANSA LINTU" tai "+ RIIPPUNAAVA". Näissä tapauksissa lajin on löydettävä **jostakin** pelilaudalta, sen ei tarvitse olla lajilaattasi vieressä.

ESIMERKKI: Kuukkeli-lajilaatta vaatii edellytykset Havupuu ja Vanha puu, "+ RIIPPUNAAVA". Kuukkelin voi pelata vain, jos lajilaatta asetetaan Havupuu- ja Vanha puu -edellytysten viereen, ja jos Riippunaaava-lajilaatta on pelilaudalla jossakin.

