

LOTTE

Lautapeli

Pelin sisältö:

39 liikkumiskorttia:

- 19 **potkulautaa** teillä liikkumiseen
- 8 **venettä** vesiteitse kulkemiseen
- 8 **suksiparia** laduilla hiihtämiseen
- 4 **kuumailmapalloa** minne tahansa lentämiseen

48 hyödyllistä osaa:

- Pahvikiekkoja, joissa on 12 erilaista **osaa**, jokaista osaa on pelissä 4 kpl

16 keksintökorttia:

- 5 **yksinkertaista keksintöä**, joihin tarvitaan kaksi osaa
- 6 **keskivaikeaa keksintöä**, joihin tarvitaan kolme osaa
- 5 **monimutkaista keksintöä**, joihin tarvitaan neljä osaa

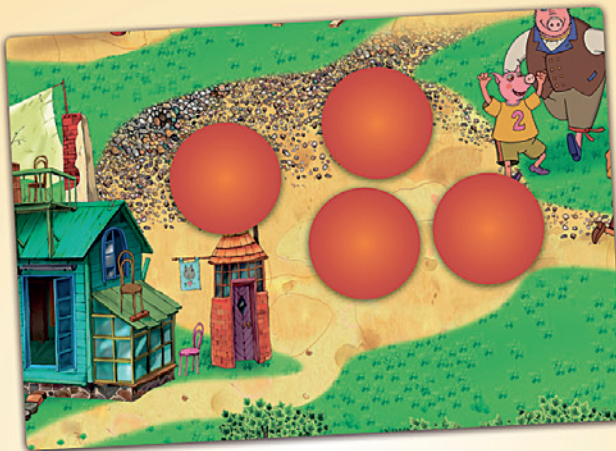
Pelilauta, 5 pelinappulaa ja peliohjeet



Valmistelut

Peliin voi osallistua 2–5 pelaajaa. Aseta pelilauta pelaajien väliin.

Sekoita hyödylliset osat ja aseta ne pelilaudalla oleville pihaille neljän ryhmiin siten, että kuvapuoli tulee alaspäin.



Sekoita keksintökortit ja jaa ne pelaajille siten, että kukin pelaaja saa yhtä monta korttia. Jos pelaajia on kolme tai viisi, yksi kortti jää yli. Aseta se pelilaudan oikeaan alareunaan leppäkerttujen piknikkipaikkaan. Jos pelaajia on kaksi tai neljä, tuntemattoman keksinnön paikka jää tyhjäksi. Jokainen pelaaja asettaa omat keksintökorttinsa eteensä riviin. Kaikki keksintökortit asetetaan punainen puoli ylöspäin, jotta näkyy, mitä osia keksinnöistä puuttuu.

Sekoita liikkumiskortit ja jaa jokaiselle pelaajalle kolme korttia. Aseta loput liikkumiskortit korttipakaksi pelilaudan viereen (kuvapuoli alaspäin). Pelaajat pitävät omat liikkumiskorttinsa kädessään siten, että muut pelaajat eivät näe kortteja.

Jokainen pelaaja valitsee itselleen mieluisaa hahmoa esittävän nappulan. Kaikki pelaajat asettavat omat nappulansa Lotan kotipihaan.

Pelin tarkoitus

Pelaaja, joka kerää pelilaudalta eniten osia ja valmistaa niistä eniten keksintöjä, voittaa pelin ja hänet nimitetään Keksijäkylän Mestarikeksijäksi.

Alkutilanne, kun Pelaajia on kolme:



Pelin kulku

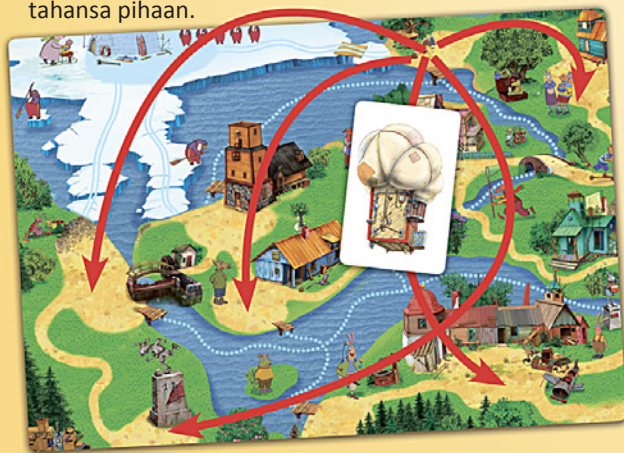
Pelin aloittaa kaikkein nuorin pelaaja. Pelivuoro kiertää myötäpäivään.

Liikkuminen

Pelaaja liikuttaa vuorollaan nappulaansa yhdestä pihasta toiseen tietä, latuja tai vettä pitkin. Tiellä liikkueensa pelaajan tulee luovuttaa **potkulautakortti**, vesiteitse liikkueensa **venekortti** ja hiihtäen liikkueensa **suksikortti**. Liikkumiskorteilla pelaaja voi liikkua pelivuorollaan vain kerran, yhdestä pihasta toiseen.



Poikkeuksena on **kuumailmapallokortti**, jolla pelaaja voi nostaa pelinappulansa minne tahansa, vaikkapa pelilaudan toisesta reunasta toiseen reunaan, mihin tahansa pihahan.



Luovutettu liikkumiskortti laitetaan käytettyjen korttien pakkaan pelilaudan viereen. Ota sen jälkeen itsellesi sen tilalle uusi kortti uusien korttien pakasta. Kun uusien korttien pakka on lopussa, ota käytetyt liikkumiskortit, sekoita ne ja aseta (kuvapuoli alaspäin) uudeksi korttipakaksi.

Voit liikkua pelin aikana mihin suuntaan tahansa. Jokainen pelaaja päättää itse, minne haluaa mennä luovutettuaan sopivan liikkumiskortin. Jos sopivaa korttia ei ole, pelaajan tulee kuitenkin antaa yksi kortti ja ottaa uudesta korttipakasta uusi kortti tilalle. Siinä tapauksessa nappulaa ei saa liikuttaa.

Osien kerääminen

Kun liikutat nappulaasi uuteen pihaan, voit valita sieltä yhden osan. Pelin alussa osia on enemmän, loppua kohti vähemmän. Saattaa käydä myös niin, ettei ole yhtään osaa otettavana. Jos et pysty liikkumaan ja jäät samaan pihaan, ota osa sieltä.

Valittu osa tulee asettaa joko johonkin omaan tai jonkun pelikumppanin keksintökorttiin, josta kyseinen osa vielä puuttuu. Jokaiseen keksintökorttiin on merkitty kaksi, kolme tai neljä osaa, jotka tulee lisätä sinne.

Jos saat keksintökorttisi viimeisen tarvittavan osan, nosta kaikki osat eteesi ja käännä kortti ylösalaisin. Nyt on näkyvissä keksintökortin valmis keksintö. Mitä enemmän osia ja mitä monimutkaisempi keksintö, sitä parempi!



Jos saat omalla osallasi valmiiksi toisen pelaajan keksintökortin, osat jaetaan. Kaksiosaisessa keksinnössä kumpikin saa yhden osan. Kolmeosaisessa keksinnössä keksinnön valmiiksi tekijä saa kaksi osaa ja keksintökortin omistaja vain yhden osan. Neljäosaisessa keksinnössä osat jaetaan tasan.

Tavallisesti kannattaa rakentaa omaa keksintöä. Joskus voit kuitenkin onnistua auttamaan ystävää ja voit saada jopa enemmän pisteitä asettamalla oman osasi ystäväsi keksintökorttiin.

Jos pelissä on mukana myös tuntematon keksintö (kun pelaajia on kolme tai viisi), myös siihen voidaan asettaa osia. Se, joka lisää tuntemattomaan keksintöön viimeisen osan, saa sen kaikki osat itselleen.

Pelin loppu

Peli päättyy silloin, kun kaikki osat on kerätty pelilaudalta ja kaikki keksintökortit on käännetty ylösalaisin.

Sen jälkeen lasketaan yhteen jokaisen pelaajan keräämät osat. Peliin voittaa se, jolla on eniten osia, sillä hän on saanut valmiiksi eniten jännittäviä keksintöjä. Hän voi käyttää ylpeänä Keksijäkylän Mestarikeksijä-titteliä.

Kunniaa ja kuuluisuutta voittajalle!

