

# Kuukkeli -peli

*Pyri selviytymään ja lisääntymään. Ole kelpoisempi kuin muut!*

## Pelaaminen

Pelissä edetään pelireitillä nopan ja pelinappuloiden avulla. Pelaaja kerää kelpoisuuspisteitä (kp) ja pyrkii valtaamaan reviierejä ja lisääntymään. Pisteitä voi sekä ansaita että menettää pelin aikana. Yksi pelaajista toimii samalla kirjurina kelpoisuuspisteille.

## Pelinkulku

**1.** Pelaajat valitsevat yhden metsäsaarekkeen, josta kaikki pelaajat lähtevät liikkeelle. Jokainen pelaaja saa alkuun viisi kelpoisuuspistettä, kolme elämäkorttia ja kolme korttipakkaa (Vaara!, Nuorimetsä ja Aarniometsä).

**2.** Suurimman noppaluvun saanut aloittaa ja pelaamisjärjestys kiertää myötäpäivään. Pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja etenee pelialustalla nopan osoittaman luvun verran.

Kaikki pelaajat jättävät ensimmäisen metsäsaarekkeensa. Lähtösaarekkeen voi vallata reviiरिकsi, vasta kun pelaaja on käynyt kierroksen pelialustalla.

**3.** Suuntaa, jonka pelaaja valitsee pelialustalla, ei saa muuttaa ilman siihen oikeuttavaa korttia saati risteystä, josta voi valita toisen reitin.

**4.** Aina kun pelaaja pysähtyy pelialustalla, hän nostaa alustaruudun värikortin, lukee sen ääneen ja toteuttaa kortissa olevan tehtävän.

**5.** Pelaaja kerää kelpoisuuspisteitä etenemällä pelialustalla ja pyrkii valtaamaan itselleen reviiirin eli aarniometsän saarekkeen.

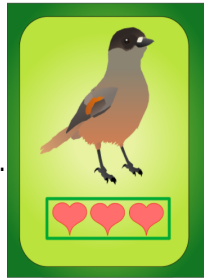
Jos kelpoisuuspisteet loppuvat pelaajalta ja pelaajan kuukkeli kuolee. Elämä -korteilla voi välttyä kuolemalta kolmesti.

Peliä voi pelata pitkäänkin, joten pelistä tippunut pelaaja voi aloittaa alusta syntymällä uudeksi kuukkeliksi. Samalla hän menettää kaikki aiemmat edunsa, kuten kotisaarekkeen, kumppanin ja ruokavarastot. Uudelleen pelaamisesta pelaajat sopivat etukäteen. Myös Elämä -kortteja voi käyttää enemmän pelin aikana, jos pelaajat niin sopivat.

# Pelialustan ruudut ja erikoiskortit

## Elämä -kortit

Pelaaja voi käyttää elämä -kortin, jos pelaajan kuukkeli on vaarassa kuolla. Kortteja on kolme, joten kolme kertaa voi välttää kuoleman.



## Vaara!

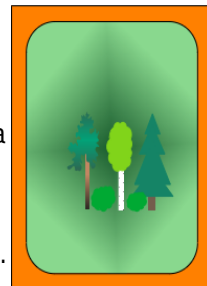
Jos pelaaja pysähtyy punaiseen ruutuun, hän nostaa Vaara! -kortin.

Vaara! -kortti vähentää kelpoisuuspistettä riippuen kortin sisällöstä ja pelaajan vastauksesta. Osa Vaara! -korteista voi vaikuttaa heittovuoroihin sekä olla "vaarattomia".



## Nuori metsä

Jos pelaaja pysähtyy oranssiin ruutuun, hän nostaa Nuori metsä -kortin ja noudattaa kortissa olevia ohjeita. Nuoressa metsässä kuukkeli voi sekä ansaita mutta myös menettää kelpoisuuspisteitä.



Oikeasta vastauksesta pelaaja saa kortissa olevat kelpoisuuspisteet. Jos kukaan ei tiedä oikeaa vastausta kysymykseen, niin ottakaa vastauksesta selvää. Oikea vastaus löytyy Vastaukset -lapusta.

## Aarniometsä

Jos pelaaja pysähtyy siniseen ruutuun, hän nostaa Aarniometsä -kortin ja noudattaa kortissa olevia ohjeita.

Aarniometsässä voi kohdata mahdollisen kumppanin.

Kumppanista saa kelpoisuuspisteitä, mutta niitä voi myös menettää. **Kumppanin kanssa pitää vallata mahdollisimman pian reviiri, koska muuten ei voi lisääntyä.**



## Oma reviiri

Kuukkeleille sopivat reviirit sijaitsevat aarniometsissä.

Reviiri on pelialustalla sininen ellipsi, jonka pelaajan kuukkeli valtaa pelaajan niin halutessaan.

Pelaajan pitää ensin päästä reviiriellipsiin pelialustalla ennen kuin hän voi vallata kyseisen reviirin.



## Reviirillä voi olla korkeintaan seitsemän

**heittovuoroa**, jotta peli kulkisi ja olisi kiinnostava! Tästäkin voidaan pelaajien kanssa sopia, eli reviirissä vietetty aika voi olla lyhyempikin.

**Reviirillä voi olla vain yksi kuukkeli**, ja reviiri kuuluu pelaajalle niin kauan, kun hän on alueella.

**Reviirin valloituksesta pelaaja saa viisi kelpoisuuspistettä.**

Reviirialueella jokaisella pelivuorollaan pelaaja nostaa Aarniometsä -kortin ja toteuttaa kortissa olevan tehtävän.

**Reviiriltä voi joutua lähtemään, jos toinen pelaaja, jolla on enemmän kelpoisuuspisteitä, häätää pelaajan pois. Tällöin häädetty pelaaja antaa voittajalle omistaan viisi kelpoisuuspistettä.** tai Aarniometsä -kortissa lukee niin.