

# OLIPA KERRAN IHMINEN -LAUTAPELI

## SISÄLTÖ



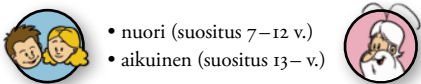
- Pelilauta
- 6 pelihahmoa
- 3 noppaa
- tiimalasi
- lyijykynä
- piirustuslehtiö
- 2 kysymyskorttitaatikko
- 1 tehtäväkorttitaatikko
- 50 valtioiden lippua
- 12 kolikkoa
- DVD-levy

## PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on edetä noppaa heittämällä neljän eri historian aikakauden läpi alkuräjähdyksestä raketin laukaisuun mahdollisimman nopeasti. Matkan varrella pelaajat joutuvat vastaamaan kysymyksiin ja suorittamaan erilaisia tehtäviä. Ensimmäisenä historian läpi kulkenut pelaaja voittaa!

## ESIVALMISTELUT

- Levitä pelilautaa pöydälle ja jaa jokaiselle pelaajalle oma pelihahmo.
- Aseta kysymyskorttitaatikot pelilaudalle niille kuuluville paikoille. Pelilautaa ja kysymysten aihepiirit on jaettu järjestyksessä neljään eri aikakauteen (huomioi värit): **esihistoria**, **vanha aika**, **keskiaika** sekä **uusi aika**. Kysymykset on jaettu kahteen eri vaikeusasteeseen:



- nuori (suositus 7–12 v.)
- aikuinen (suositus 13–v.)
- Tehtäväkorttitaatikko ja lippukortit asetetaan niille varatuille paikoille.
- Kolikoita ei jaeta pelin alussa. Pelaajilla on pelin aikana mahdollisuus kerätä kolikoita suorittamalla tehtäväruuduissa annetut tehtävät onnistuneesti.

## PELIN KULKU



Pelinappulat asetetaan laudan keskellä sijaitsevaan alkuräjähdyksruutuun. Nuorin pelaaja aloittaa. Pelaajat heittävät aina vuoronsa aluksi yhtä noppaa ja siirtyvät nopan silmäluvun osoittaman määrän ruutuja ajassa eteenpäin. Mikäli pelaaja päätyy:

## Kysymysruutuun



Pelaajalle esitetään kysymys pelilaudan kulloisenkin osion osoittamalta aikakaudelta ja pelaajan iän mukaiselta vaikeustasolta. Aikakaudet ovat järjestyksessä **esihistoria**, **vanha aika**, **keskiaika** sekä **uusi aika**. Oikeasta vastauksesta pelaaja saa uuden heittokierroksen, väärästä vastauksesta vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli pelaajalla on ruutuun saapuessaan hallussaan kolikko, hän voi halutessaan ohittaa kysymyksen maksamalla yhden (1) kolikon. Tällöin pelaaja saa jatkaa suoraan uudella heittovuorolla.

## Tehtäväruutuun



Pelaaja suorittaa tehtäväkortin osoittaman tehtävän pelilaudan kulloisenkin osion osoittamalta aikakaudelta. Onnistuneesta tehtävästä pelaaja saa sekä kolikon että uuden heittovuoron. Mikäli pelaaja epäonnistuu tehtävässä, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

## Roistoruutuun



Pelaajalle esitetään kysymys kuten kysymysruuduissakin, mutta oikeasta vastauksesta vuoro siirtyy seuraavalle, väärästä vastauksesta pelaaja joutuu siirtymään kolme askelta taaksepäin. Mikäli pelaajalla on hallussaan kolikko, hän voi lahjoa roiston maksamalla yhden (1) kolikon. Tällöin pelaaja jää paikalleen ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

## Aikamatkustusruutuun



Mikäli pelaajalla on aikamatkustusruutuun saapuessaan hallussaan kolikko voi hän matkustaa ajassa nuolen osoittaman



matkan. Aikamatka maksaa yhden (1) kolikon. Matkustamisen jälkeen ei jatketa uudella heitolla vaan vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli pelaajalla ei ole kolikkoa, toimitaan kuten kysymysruudussa.

## TEHTÄVÄT



Tehtäväkortteissa on kolmenlaisia tehtäviä:

1. Nopanheittotehtävä
2. Piirtotehtävä
3. Lippujen tunnistus -tehtävä

Oikein suoritetusta tehtävästä pelaaja saa uuden heittokierroksen sekä yhden (1) kolikon. Kolikoilla on mahdollista ohittaa kysymysruudun kysymys, lahjoa roisto tai matkustaa aikahyppyruduissa.

### 1. Nopanheittotehtävä

Nopanheitossa pelaajan tulee heittää kolmella nopalla kortissa määritelty silmälukuyhdistelmä. Pelaajalla on yhteensä kolme (3) heittokertaa. Kaikkia noppia ei ole pakko heittää jokaisella heittokerralla uudelleen.

### 2. Piirtämistehtävä

Piirtämistehtävässä pelaajan tulee piirtää kortissa mainittu hahmo, esine tai asia tiimalasin osoittaman ajan puitteissa niin, että joku kanssapelaajista arvaa mitä piirros esittää. Onnistuneesta

tehtävästä pelaaja saa sekä kolikon että uuden heittovuoron. Ensimmäisenä oikein arvannut kanssapelaaja saa myös siirtyä kaksi (2) ruutua eteenpäin kuitenkin siten, että Roistoruudun saa hypätä yli.

### 3. Lippujen tunnistus -tehtävä

Lippujen tunnistus -tehtävässä on tarkoitus tiimalasin osoittaman ajan puitteissa tunnistaa vaikeustason mukainen määrä eri maiden lippuja. Vaikeusasteet: **nuori 4 lippua ja aikuinen 8 lippua**. Lippukorttipakka sekoitetaan ennen jokaista tehtävää.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy nopeimman pelaajan saavutettua raketin laukaisu -ruudun ja vastattua oikein yhteen kysymyksen kanssapelaajien valitsemalta aikakaudelta. Mikäli pelaaja vastaa väärin, jää hän paikoilleen odottamaan seuraavaa pelivuoroa ja uutta mahdollisuutta voittaa peli.

