

Satumaisen suoseikkailun peliohjeet



Pelaajien määrä: 2–5

Lähtekää satumaiselle suoretkelle! Kuka huomaa pelin vihreillä rasteilla suon upeat eliöt, ja kuka saa eniten pisteitä?

Matkan varrella saatatte kohdata myös satumaisia olen-
toja ja joutua kiperiin tilanteisiin. Retki päättyy suolammen
rannassa sijaitsevalle satuolentojen nuotiopaikalle.

Tarvikkeet

Noppa
Pelinappulat
Pelilauta
Lajikortit
Kynä ja paperia

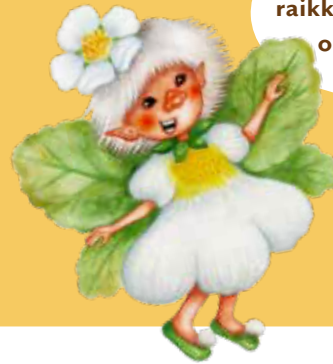
Vinkkejä

- Voitte varovasti irrottaa pelilaudan Siepostä sekä leikata kortit. Tai voitte tulostaa pelimateriaalit täältä: sieppo.fi
- Pelilaudan ja kortit voi myös laminoida tai teipata paksummalle paperille tai pahville.
- Myös pieniä kiviä tai nappeja voi käyttää pelinappuloina.



Suot ovat erityisiä
ja arvokkaita
elinympäristöjä.

Hei perheet ja kerhot, ottakaa
selville, missä on lähin
suo. Tehkää suolle retki ja
lähettäkää retkihavaintoja sekä
suopiirustuksia Sieppoon!



Suolla tuoksuu
raikkaalta, ja suolla
on kaunista!

Pelisäännöt

Pelissä edetään heittämällä noppaa ja liikkumalla peli-
laudalla nopan osoittaman silmäluvun verran. Edetessään
jokainen pelaaja kerää pisteitä, jotka kirjoitetaan paperille.

Vihreä rasti: 1 piste sille, joka ehtii ensimmäisenä rastille!

Kun joku pääsee vihreälle rastille, selvittääkää yhdessä laji-
kortista, millainen eliö on kyseessä. Vihreään rastiin liittyy
kaksi erikoissääntöä:

- Jokaisesta vihreästä rastista saa pisteen vain se pelaaja,
joka ehtii siihen peliporukasta ensimmäisenä.
- Vihreälle rastille saa pysähtyä, vaikka heittäisi nopalla
tarvittavaa suuremman silmäluvun. Jos siis pelaaja saa no-
palla esimerkiksi luvun kolme, mutta lajiruutuun on mat-
kaa vain yksi askel, pelaaja voi silti jäädä vihreälle lajirastille.
Käyttämättä jääneitä askeleita ei saa käyttää myöhemmin.

Oranssi rasti: Hidastus! Noudattakaa rastin luona olevaa
ohjetta. Oranssille rastille joutunut pelaaja odottaa
yhden heittovuoron ajan, ennen kuin voi jatkaa eteenpäin.

Sininen rasti: Suohaltian taika! Pelaaja saa edun. Noudat-
takaa rastin luona olevaa ohjetta.

Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat saapuneet nuotio-
paikalle eli maaliin. Laskekaa silloin kaikkien pisteet. Eniten
pisteitä kerännyt voittaa pelin.

