

# PELASTAKAA JÄRVI!

OPPIMISPELI PUSKURILIUOKSISTA



## Pelin kulku ja ohjeet

Olette kokoontuneet vanhojen luokkakavereiden kanssa keskustelemaan kotiseutunne järven tilasta. Järvi voi parhaiten kun sen puskurikapasiteetti on korkeimmillaan, mutta viime aikoina järvi on alkanut happamoitua yhä enemmän ja enemmän. Järven tila alkaa olla jo hyvin kriittinen. Hienoa, että olette kaikki päässeet tänään paikalle! Älkää siis tuhlatko yhtään enempää aikaa, vaan ryhtykää yhdessä heti toimeen ja pelastakaa järvi!

### Kokoa pelilauta:

- **Huom!** Kortteja ei saa katsoa ennen pelin alkua!
- Aseta aikakortit taustapuoli ylös aikajärjestyksessä pelilaudalle niin, että ylimmäisenä on klo 13. Sekoita vielä neljä keskenään samannäköistä aikakorttia ja aseta ne pakan alimmaisiksi.
- Aseta numerokortit taustapuoli ylöspäin pelilaudalle numerojärjestyksessä niille kuuluvalle paikalle.
- Aseta noppakortit pelilaudalle niille kuuluvalle paikalle.
- Aseta happo- ja emäslaatat paikoilleen pelilaudalla olevan kuvan mukaisesti.



### Valitse roolihahmo:

Jokainen pelaaja valitsee itselleen oman roolihahmon. Hahmokorteissa on kyseisestä henkilöstä lisätietoja. Jokainen kertoo vuorollaan kortissa olevat tiedot toisille pelaajille.

### Aloita pelaaminen!




## 1. Pelin kulku:

- Pelin aloittaa se henkilö, joka on viimeksi käynyt järvellä (jos tilanne on tasan, pelin aloittaa se henkilö, joka on viimeksi syönyt kalaa). Aloittavalle pelaajalle annetaan aloittavan pelaajan merkki (katso kuva →)
- Se henkilö, jolla on aloittavan pelaajan merkki nostaa yhden aikakortin, lukee sen ääneen ja seuraa kortin ohjeita.
- Aikakortin yläkulmassa oleva numero kertoo, jos vuorossa oleva pelaaja saa ottaa tehtävän ratkaisemiseen avukseen yhden tai useamman pelaajan. Jokainen pelaaja saa sanoa joko "haluan mukaan" tai "en halua mukaan", jonka jälkeen vuorossa oleva pelaaja tekee päätöksen. Tehtäviä saa halutessaan ratkaista myös yksin.
- Kun aikakortti on pelattu loppuun asti, heitetään noppaa ja nostetaan noppakortteja nopan osoittaman silmäluvun verran.
- Noppakortti voi olla osoitettu tietylle henkilölle, jolloin se on ilmaistu kortin yläreunassa. Jos tällaista osoitusta ei ole, kortin nostanut henkilö toimii kortin ohjeen mukaisesti.
- Noppakortin jälkeen aloittavan pelaaja merkki siirtyy yhden paikan myötäpäivään ja uusi kierros käynnistyy.
- Kun aikakortti, noppakortti tai numerokortti on pelattu, se siirretään pois pelistä. Näitä kortteja ei saa enää loppupelin aikana katsoa tai käyttää.



## 2. Kalkkisäkkisääntö:

Pelin aikana voi kerätä kalkkisäkkejä  järven happotasapainon korjaamiseksi. Kalkkisäkkejä saa käyttää missä vaiheessa tahansa pelin aikana. Tehtaanomistajalta löytyy aina sääntö siihen, kuinka monta kalkkisäkkiä tarvitaan yhden happolaatan kääntämiseksi emäslaataksi.

## 3. Pelin loppuminen:

Peli on voitettu kun aikakorteista nostetaan pelin "lopetuskortti" ja se on pelattu.

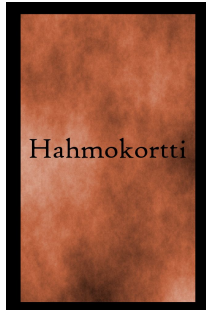
Peli on hävitty, kun pelilaudan kaikki happo- tai emäslaatat ovat käännetty samanvärisiksi, eikä kalkkisäkkejä ole enää jäljellä.

Laitattehan noppakortit numerojärjestykseen seuraavia pelaajia varten!



## Peliin kuuluu:

- 4 kpl Hahmokortteja



- 14 kpl Aikakortteja



- 27 kpl Noppakortteja



- 64 kpl Numerokortteja



- 20 kpl Kalkkisäkkejä



- 8 kpl Happo- ja emäslaattoja



- 1 Noppa



- 1 Aloittavan pelaajan merkki



