

TUUSULANJÄRVEN RUNDI

SÄÄNTÖKIRJA

Pelin tarkoituksena on kiertää Tuusulanjärvi mahdollisimman nopeasti. Pelin voittaa se, joka fillaroi ensimmäiseksi maaliin. Pelissä edetään pelaamalla kortteja taktisesti, valitsemalla aina kahdesta korttivaihtoehdosta parempi. Liian suuri nopeus kisan alussa kostautuu voimien loppuessa ennen maaliviivaa. Järveä kiertäessäsi tutustut paikallisiin nähtävyyksiin ja toimijoihin - voit niiden avulla löytää uusia voimia, jotka vauhdittavat kisaasi!

Pelin komponentit

Kortit

- | | | |
|--------------------|--------------------------|-----------------------|
| • 50x "Liiku 1" | • 1x "Myötätuuli" | • 1x "Huoltotauko" |
| • 12x "Liiku 2" | • 1x "Myslipatukka" | • 1x "Etumatka" |
| • 4x "Liiku 3" | • 1x "Varikkokäynti" | • 1x "Lottakanttiini" |
| • 4x "Liiku 4" | • 1x "Putsattu asfaltti" | • 1x "Taktikointi" |
| • 1x "Uusi Pyörä" | • 1x "Superkunto" | • 1x "Kakkutauko" |
| • 1x "Sähkötrukki" | | |

Muut komponentit

- Pelilauta
- 4x Nappulaa (keltainen, punainen, musta ja valkoinen)
- Sääntökirja

Pelivalmistelut

- Sekoita erikoiskortit ja jaa ne merkittyihin kohtiin pelilaudalla, jotka ovat ruuduissa 10, 25 ja 35. Erikoisruutuja on kolme (Logisnext, Mestari toiminta/ Mestariasunnnot ja Keuda). Jokaiseen erikoisruutuun jaetaan *pelaajien lukumäärä* – 1 erikoiskorttia. Palauta loput erikoiskortit pelilaatikkoon.
- 4 pelaajaa: jaa 3 korttia jokaiseen erikoisruutuun
- 3 pelaajaa: jaa 2 korttia jokaiseen erikoisruutuun
- 2 pelaajaa: jaa 1 kortti jokaiseen erikoisruutuun
- Jaa jokaiselle pelaajalle seuraavat viisi korttia pelin aluksi:
 - 3x "Liiku 2"
 - 1x "Liiku 3"
 - 1x "Liiku 4"

- Palauta käyttämättömät "Liiku 2", "Liiku 3" ja "Liiku 4" -kortit pelilaatikkoon.
- Jokainen pelaaja valitsee yhden pelinappulan ja asettaa sen lähtöviivalle.
- Valmistele "Liiku 1" -pakka keräämällä kaikki "Liiku 1" -kortit omaan pinoonsa ja aseta pino kaikkien ulottuville.
- Jokainen pelaaja sekoittaa kaikki viisi korttiaan omaksi nostopinokseen ja tekee tilaa omalle poistopinolle.



Ensimmäinen pelikierros

Ensimmäisellä pelikierroksella pelin aloittaa se pelaaja, joka on viimeisimpänä kiertänyt Tuusulanjärven tosielämässä. Muut pelaavat ensimmäisen vuoronsa tästä pelaajasta myötäpäivään. Muutoin pelikierros etenee kuten "Kierroksen kulku" -kohdassa kerrotaan. Tuusulanjärvi kierretään vastapäivään.

Esimerkki ensimmäisestä vuorosta

Pelissä on punainen, musta ja valkoinen pelaaja. Punainen pelaaja on viimeksi kiertänyt Tuusulanjärven. Hänen vasemmalla puolellaan istuu valkoinen pelaaja ja oikealla puolellaan istuu musta pelaaja. Kaikki valitsevat kädessään olevista kahdesta kortista sen, jonka haluavat pelata. Kaikki pelaajat paljastavat valitun korttinsa samaan aikaan.

Punainen pelaaja

1. Pelaa *"Liiku 3"* -kortin
2. Liikkuu 3 askelta
3. Laittaa kortin vaatiman *"Liiku 1"* -kortin, pelatun *"Liiku 3"* -kortin ja kädessään pelaamattomaksi jääneen kortin poistopinoonsa

Valkoinen pelaaja

1. Pelaa *"Liiku 2"* -kortin
2. Liikkuu 2 askelta
3. Laittaa pelatun korttinsa ja käyttämättömän korttinsa poistopinoonsa

Musta pelaaja

1. Pelaa *"Liiku 2"* -kortin
2. Liikkuu 2 askelta, mutta koska liikkuminen loppuisi samaan ruutuun valkoisen pelaajan kanssa, saa hän ohittaa valkoisen pelaajan
3. Koska seuraavassakin ruudussa on pelaaja, saa musta pelaaja ohittaa myös punaisen pelaajan eli pelaaja liikkuu yhteensä 4 askelta
4. Laittaa pelatun *"Liiku 2"* -korttinsa ja käyttämättömän korttinsa poistopinoonsa

Kierroksen jälkeen tilanne:

- Musta, ruutu 4
- Punainen, ruutu 3
- Valkoinen, ruutu 2

Kierroksen kulku

- Jokainen pelaaja nostaa kaksi korttia omasta nostopinostaan. Jos pelaajalla ei ole tarpeeksi kortteja nostopinossaan, sekoitetaan pelaajan oma poistopino ja asetetaan loppu nostopino poistopinon päälle ennen korttien nostamista.
- Pelaajat valitsevat toisen kädessä olevista korteistaan pelikortikseen.
- Kaikki paljastavat pelikorttinsa samaan aikaan.
- Kortit pelataan siinä järjestyksessä, kun pelaajat ovat laudalla, eli johdossa oleva pelaaja pelaa ensin, toisena oleva toisena, jne. Tähän poikkeuksena on ensimmäinen kierros (katso *"Ensimmäinen kierros"*).
- Pelijärjestys jatkuu niiden pelaajien kesken, jotka eivät ole vielä pelanneet tällä vuorolla.
- Kortissa voi olla useampi toiminto. Mahdolliset useammat toiminnot on erotettu pisteellä.
 - ➡ Korteissa saattaa olla toiminto, joka lisää *"Liiku 1"* -kortteja pelaajan omaan tai muiden poistopinoihin. *"Liiku 1"* -kortit otetaan *"Liiku 1"* -pakasta pöydän keskeltä.
- Kun valittu kortti on pelattu, lisätään molemmat pelaajan kortit (myös pelaamaton kortti) poistopinoon.

Liikkuminen

- Korteissa on erisuuruisia liikkumistoimintoja, kuten ”Liiku 2”. Kun pelaaja pelaa tällaisen kortin, liikkuu hän niin monta askelta kuin toiminto kertoo.
- Jos pelaaja olisi päättämässä liikkeensä ruutuun, jossa on jo toinen pelaaja, hän ohittaa ruudussa olevan pelaajan liikkumalla yhden askelen eteenpäin. Jos seuraavassakin ruudussa on pelaaja, saa liikkuva pelaaja ohittaa myös hänet, ja niin edespäin.
 - ➡ HUOM! Tämä tapahtuu myös taaksepäin liikkuessa. Jos pelaaja taaksepäin liikkuessaan lopettaisi liikkeensä ruutuun, jossa on jo toinen pelaaja, siirtyy liikkuva pelaaja tuon pelaajan taakse.
- Kun pelaaja ohittaa erikoiskortteja sisältävän ruudun (kulkiessaan eteen- tai taaksepäin), ottaa pelaaja päällimmäisen erikoiskortin ja lisää sen poistopinoonsa. Erikoiskortteja on rajallinen määrä ja ne voivat loppua.



Tavallisen kierroksen pelijärjestys

Alkutilanne:

- Musta, ruutu 4
- Punainen, ruutu 3
- Valkoinen, ruutu 2

Jokainen pelaaja nostaa kaksi korttia nostopinostaan. Pelaajat valitsevat toisen korteista ja paljastavat kortit samaan aikaan. Korttien toiminnot suoritetaan siinä järjestyksessä, missä pelaajat ovat pelilaudalla. Musta pelaaja pelaa ensin korttinsa, sitten punainen ja lopuksi valkoinen.

Pelin voittaminen

Pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä ohittaa maaliviivan. Jos useampi pelaaja ohittaa maaliviivan samalla kierroksella, pelin voittaa se pelaaja, joka pääsee pisimmälle ohitettuaan maaliviivan.

Pelikortti

