

Missä on Satukieli? -peli

Satukieli on taas kadoksissa! Pelaa peliä, suoriudu hupsuista tehtävistä ja yritä löytää Satukieli ennen kuin joudut Satujen tuhoamiskomitean kaappaamaksi!

Pelaajamäärä

2–4 pelaajaa

Tarvikkeet

- pelilauta (kirjan lopussa tai tulostettu versio)
- noppa (netistä löytyy myös klikattavia nettinoppia)
- jokaiselle oma pelinappula
- viisi pelimerkkiä hahmoille

Askartele viisi samankokoista merkkiä seuraavan esimerkin mukaan. Hahmojen piirtämisen sijaan voit myös kirjoittaa merkkeihin hahmojen alkukirjaimet. Pelimerkkeihin kannattaa käyttää kartonkia (maitopurkista tms.), jotta hahmo tai kirjain ei näy läpi. Pelimerkit voi myös tulostaa.



Satukieli



Satujen
tuhoamiskomitea



Pingviinivaari



Megatähdet



Öllimölliäinen

Pelin tavoite

Pelin tarkoitus on löytää Satukielen pelimerkki mahdollisimman pian. Pelin voi myös voittaa menemällä Aukkoonhyppytorniin ja heittämällä siellä nopalla kaksi samaa numeroa peräkkäin.

Lisämateriaali

Halutessaan pelissä voi käyttää erillisiä tulostettavia tehtäväkortteja. Peliä voi hyvin pelata ilman tehtäväkortteja, mutta korttien avulla peliin saa enemmän hauskoja tehtäviä. Tehtävissä muun muassa jatketaan hupsuja lauseita, keksitään tanssiliikkeitä ja joudutaan kiperiin tilanteisiin viidakossa. Kortit sopivat sekä omiin pelihetkiin että oppilaiden kanssa käytettäväksi.

Esivalmistelut

Pelin aloituspaikka on joko Saturnuksen sekataravakauppa tai Viidakko. Suurimman noppaluvun saanut pelaaja saa päättää aloituspaikan. Kaikkien pelinappulat sijoitetaan samaan aloitusruutuun.

Askarrellut hahmojen pelimerkit (5 kpl) käännetään väärinpäin ja sekoitetaan. Sen jälkeen ne asetellaan pelilaudalle Pöhkö Löhköön, Jääkarhukukulalle, Pingviinikylään, Salaiselle alueelle ja viimeinen pelimerkki sijoitetaan joko Viidakkoon tai Saturnuksen sekataravakauppaan. Jos peli aloitetaan Viidakosta, viimeinen pelimerkki laitetaan siis Saturnuksen sekataravakauppaan, ja toisinpäin.

Pelin eteneminen

Pelissä edetään noppaa heittämällä kukin vuorollaan. Tarkoituksena on etsiä Satukielen pelimerkkiä tai päästä Aukkoonhyppytorniin. Pelimerkkiympyröihin pääsee, kun heittää riittävän suuren noppaluvun, tasalukua ei tarvita. Punaisissa ja mustissa ympyröissä pelaajan täytyy suorittaa jokin tehtävä.

Sopikaa ennen pelin aloittamista, saako pelissä liikkua taaksepäin, jolloin voi välttää tiettyyn ympyrään joutumisen.

Peli loppuu, kun Satukieli löytyy tai hyppytornissa heitetään kaksi samaa numeroa peräkkäin.

Pelin tehtävät

Punainen ympyrä

Yritä tehdä mahdollisimman hassu ilme ja saada toiset nauramaan. Jos onnistut, saat heittää noppaa ja liikkua eteenpäin. Jos osut jälleen punaiseen tai mustaan ympyrään, tee niiden osoittama tehtävä vasta seuraavalla pelikierröksellä.

Jos et saa muita nauramaan hassulle ilmeelle, et voi heittää noppaa vaan jäät odottamaan seuraavaa vuoroa edetäksesi.

Mikäli käytössäsi on netistä tulostetut lisätehtäväkortit, nosta punaiseen ympyrään tullessasi yksi tulostettu kortti ja tee kortin tehtävä.

Musta ympyrä

Jouduit mustaan aukkoon. Heitä noppaa ja katso, mihin aukko sinut kuljettaa. Siirry nopan silmäluvun osoittamaan tehtäväpaikkaan (ruutu paikan vieressä) ja tee siihen liittyvä tehtävä seuraavalla vuorolla.

1 = Pysäkki

2 = Aukkoonhyppytorni

3 = Avaruusalus

4 = Skede

5 = Tyrmä

6 = Aarrearkku



Pysäkki

Jos joudut Pysäkille, sinun pitää sanoa niin nopeasti kuin pystyt: "Saturnuksen sekatarvakaupassa sauhuaa meteoriitti". Jos onnistut sanomaan lauseen ilman takettelua, saat liikkua kaksi ympyrää eteenpäin. Jos et, jää odottamaan Pysäkille seuraavaa vuoroasi, jolloin saat jatkaa matkaasi.



Aukkoonhyppytorni

Jos pääset torniin, heitä heti noppaa uudestaan kaksi kertaa. Voitat pelin, jos saat molemmilla heittokerroilla saman silmäluvun (esimerkiksi 5 ja 5). Jos et onnistu, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Ennen kuin sama pelaaja saa uudestaan yrittää heittää kahta samaa numeroa, hänen täytyy käydä tornista pois ainakin yhden kierroksen ajan.



Avaruusalus ja Skede

Kun saavut Avaruusalukselle tai Skedelle, sinulla on mahdollisuus päästä Jääkarhukukulalle! Toimi näin: Valitse pelikaveri ja ottakaa kivi, paperi, sakset -kisa. Jos voitat, saat matkustaa Jääkarhukukulalle ja avata pelimerkin seuraavalla vuorollasi. Kun olet kääntänyt pelimerkin, siirry takaisin lähtöpaikkaasi ja tee pelimerkin tehtävä siellä. Jääkarhukukkula on liian liukas tehtävien tekoon!

Jos häviät kivi, paperi, sakset -kisan, voit kokeilla onneasi uudestaan seuraavalla vuorollasi tai jatkaa matkaasi. HUOM! Jääkarhukukulalle ei pääsee muutoin kuin Skeden ja Avaruusalauksen kautta kulkemalla.



Tyrmä

Voi ei, jouduit Tyrmään! Sinulta jää yksi pelikierros välistä etsiessäsi pakotietä Tyrmästä. Sen jälkeen saat jatkaa matkaasi normaalisti.



Aarrearkku

Jos pääset tähän tehtäväpaikkaan, saat heittää noppaa vielä kerran. Jos saat 2 tai 4, voit kurkistaa minkä tahansa pelimerkin alle. Laita merkki sen jälkeen takaisin paikalleen. Älä näytä merkkiä muille. Saat jatkaa matkaasi seuraavalla vuorolla. Jos et saa nopalla silmälukua 2 tai 4, odota seuraavaa vuoroa ja lähde silloin pois Aarrearkusta. Vaikka Aarrearkussa ollessa löytäisi Satukielen pelimerkin, pelaaja ei heti voita peliä, vaan voittaakseen merkki tulee avata siinä pelimerkkiympyrässä, johon se on sijoitettu.

Pelimerkkiympyrät

Jokaisen pelimerkin takaa löytyy hahmo, johon liittyy tehtävä tai rangaistus. Kun saavut pelimerkkiympyrään, käännä siinä oleva pelimerkki oikeinpäin, tee tehtävä ja jätä merkki paikalleen kuvapuoli ylöspäin. Mikäli pelimerkki on avattu jo aiemmin, suorita silti merkin tehtävä.

Satukieli

Onnea! Voitat pelin, ellei joku ole ehtinyt heittää peräkkäin kahta samaa numeroa Aukkoonhyppytornissa.

Satujen tuhoamiskomitea

Kääk, Satujen tuhoamiskomitea luulee sinua satuhahmoksi ja vie sinut Tyrmään.

Megatähdet

Pööpöö ja Pääpää eivät ole löytäneet Satukieltä ja haluavat kuulla sadun kultakala Berberistä. Kerro lyhyt satu ja heitä sen jälkeen noppaa. Jos saat 2, 4 tai 6, Pööpöö ja Pääpää pitivät sadusta ja saat jatkaa seuraavalla vuorolla. Jos heität 1, 3 tai 5, ei satu ollut riittävän jännittävä ja joudut kuuntelemaan megatähtien valitusta. Et pääse etenemään seuraavalla vuorolla vaan joudut jättämään yhden vuoron väliin.

Pingviinivaari

Vaari haastaa sinut keksimään oman tanssiliikkeen. Keksi tanssiliike ja opeta se muille pelaajille. Jokaisen pelaajan pitää kokeilla liikettä. Saat palkinnoksi heittää noppaa toisen kerran.

Öllimölliäinen

Öllimölliäinen on nokosilla eikä pidä herätyksestä. Hän lennättää sinut nopeasti pois Pysäkillä. Sinun pitää tehdä Pysäkin tehtävä heti.