

16366 Eläinpyramidi, ensimmäinen

Pelin tarkoitus

Pelin ideana on kasata mahdollisimman monta eläintä päällekkäin. Pelivaihtoehdosta riippuen, pelaajat rakentavat joko yhden tai kaksi eläintornia. Jos eläintorni pysyy pystyssä, pelaaja saa auringon palkinnoksi. Pelaaja, joka on kerännyt eniten aurinkoja, voittaa pelin.

Peli 1 Lammas kanan päälle

Aloittelijoiden peli

Pelin valmistelu

Aseta apilaniitty pöydän keskelle. Kaikki eläimet laitetaan niityn ympärille. Aurinko-laatat sekoitetaan ja asetetaan niityn ympärille, aurinkopuoli ylöspäin. Tässä peliversiossa ei tarvita kukkaniittyä, pensaita eikä noppaa. Ne voidaan laittaa takaisin laatikkoon.

Pelin kulku

Pelaaja, joka matkii parhaiten lampaan määintää, saa aloittaa. Jos parhaasta imitaatiosta ei päästä sopuun, voi nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja kääntää yhden aurinkolaatan. Pelaaja ottaa laatan kuvassa olevan eläimen ja asettaa sen niitylle. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle. Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Putosiko yksi tai useampi eläin, kun niitä yritettiin pinoa pyramidiksi?

- **Kyllä?**
Huono onni! Ota pudonneet eläimet ja aseta ne niityn ympärille takaisin. Jos eläin ei kaatunut, saa se jäädä niitylle. Valitettavasti pelaaja ei saa pitää aurinkolaattaa, vaan se laitetaan sivuun.
- **Ei?**
Hienoa! Palkinnoksi pelaaja saa pitää auringon.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka kääntää aurinkolaatan.

Pelin loppu

Peli loppuu, kun kaikki aurinkolaatat on käännetty. Pelaajat pinoavat kerätyt aurinkolaatat pinoon. Pelin voittaa pelaaja, jolla on korkein pino. Jos pelaajien pinot ovat yhtä korkeita, tulee tasapeli.

Peli 2 Lehmä lampaan päälle

Hauska peli, jossa pinotaan eläimiä päällekkäin. Jo harjaantuneille pinoajille.

Pelin valmistelu

Aseta apilaniitty ja kukkaniitty pöydän keskelle. Laita pensaat niittyjen väliin, kuvan osoittamalla tavalla. Kaikki eläimet laitetaan niityn ympärille. Aurinko-laatat sekoitetaan ja asetetaan niityn ympärille, aurinkopuoli ylöspäin.



Pelin kulku

Pelaaja, joka matkii parhaiten lehmän ammuntaa, saa aloittaa. Jos parhaasta imitaatiosta ei päästä sopuun, voi nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja heittää noppaa.

Mitä kuviota noppa näyttää?

- **Apila?**
Ota eläin ja aseta se apilaniitylle. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle.
- **Kukka?**
Ota eläin ja aseta se kukkaniitylle. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle.
- **Aurinko?**
Hienoa! Pelaaja voi itse valita kummalle niitylle hän laittaa eläimen. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle.

Putosiko yksi tai useampi eläin, kun niitä yritettiin pinoa pyramidiksi?

- **Kyllä?**
Huono onni! Ota pudonneet eläimet ja aseta ne niityn ympärille takaisin. Jos eläin ei kaatunut, saa se jäädä niitylle, joko pinottuina tai yksinään. Valitettavasti pelaaja ei saa pitää aurinkolaattaa, vaan se laitetaan sivuun.
- **Ei?**
Hienoa! Palkinnoksi pelaaja saa pitää auringon.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka heittää noppaa.

Pelin loppu

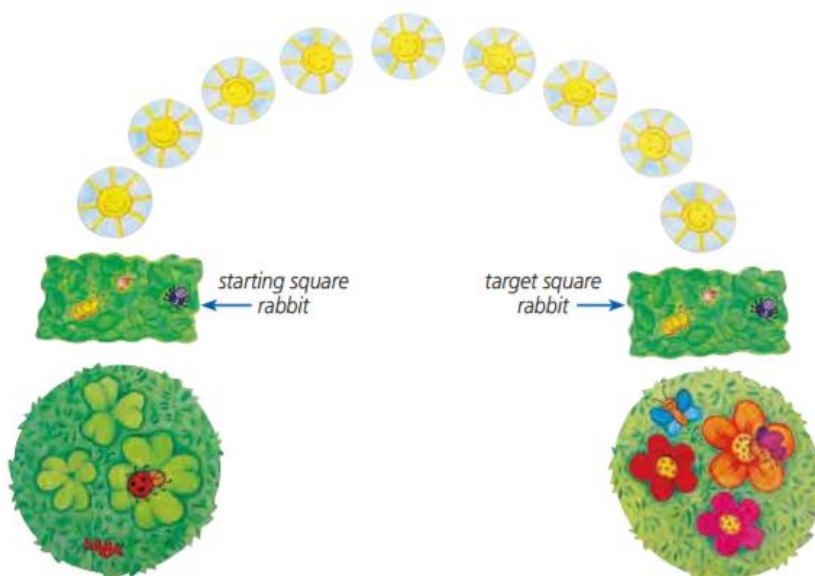
Peli loppuu, kun kaikki aurinkolaatat on käännetty. Pelaajat pinoavat kerätyt aurinkolaatat pinoon. Pelin voittaa pelaaja, jolla on korkein pino. Jos pelaajien pinot ovat yhtä korkeita, tulee tasapeli.

Peli 3 Kilpailu jänistä vastaan

Yhteistyöpeli jänistä vastaan.

Pelin valmistelu

Aseta apilaniitty ja kukkaniitty sekä pensaat pöydän keskelle, kuvan osoittamalla tavalla. Laita aurinkolaatat kaaren muotoon, niin että ne alkavat ja loppuvat pensaaseen. Laita jänis apilaniityn edessä olevan pensaaseen päälle. Loput 8 eläintä laitetaan kaaren sisäpuolelle. Ota noppa esille.



Pelin kulku

Pelaaja, joka osaa kiekua pisimpään kuin kukko, saa aloittaa. Jos parhaasta imitaatiosta ei päästä sopuun, voi nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja heittää noppaa.

Mitä kuviota noppa näyttää?

- **Apila?**
Ota eläin ja aseta se apilaniitylle. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle.
- **Kukka?**
Ota eläin ja aseta se kukkaniitylle. Jos niityllä on jo eläin, laittaa pelaaja eläimen sen päälle.
- **Aurinko?**
Huono onni! Jänis ilmestyy kolostaan ja loikkii kohti kukkaniitytä. Pelaaja siirtää jänistä seuraavan auringon päälle.

Jos yksi tai useampi eläin putoaa, kun pelaaja yrittää pinota niitä, on ne asetettava takaisin aurinkokehän sisään. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Pelin loppu

Pelaajat voittavat yhdessä, jos he ehtivät kasaamaan kaikki eläimet pinoihin, ennen kuin jänis ehtii kukkaniityn edessä olevalle pensaalle. Jos taas jänis ehtii ensin, pelaajat ovat hävinneet pelin. On vaan yritettävä uudestaan!

Vinkki: Peli helpottuu, jos eläimiä on vähemmän.

Ikä: 2+ vuotta

Pelaajien määrä: 1 – 4

Pelikaika: noin 10 minuuttia

Sisältö:

2 lehmää

2 sikaa

2 kanaa

1 lammas

1 koira

1 jänis

1 kuvionoppa

1 apilaniitty

1 kukkaniitty

2 pensasta

9 aurinkolaattaa