

# TARINAVUORI PUUMAJAPELI

Sarianna Tammilehto

## (Tarinavuori opettajan oppaan harjoitus 86. Äng-äännepelii)

Pelissä kerätään omalle pelipohjalle kuvakortteja ja yritetään päästä ensimmäisenä puumajaan tikkaita pitkin. Yhteen peliin mahtuu korkeintaan neljä pelaajaa.

### Sisältö

- Neljä pelipohjaa
- Noppa
- Kolme **NK**- ja kolme **NG**-tarraa. Liimaa tarrat noppaan ennen peliä.
- Yksi moottorisahakortti, kolme sahakorttia ja 26 kuvakorttia. Pelistä saa hieman kevyemmän, jos ottaa mukaan vain yhden tai kaksi sahakorttia.

### Ohje

1. Anna jokaiselle pelaajalle oma pelipohja, johon hän kerää kuvakortteja tikkaiksi, tikaspuoli ylöspäin.
2. Levitä kuvakortit pöydälle kuvapuoli alaspäin.
3. Nuorin pelaaja heittää noppaa ja kääntää sen jälkeen yhden kuvakortin.
4. Jos nopassa ja kuvassa on sama äng-äänne (esimerkiksi NK ja aurinko), saa pelaaja ottaa kuvan pelipohjalleen tikaspuoli ylöspäin.
5. Jos nopassa ja kuvassa on eri äng-äänne (esimerkiksi NK ja onget), palauttaa pelaaja kuvakortin alkuperäiselle paikalleen.
6. Tuloksesta riippumatta heittovuoro siirtyy seuraavalle.
7. Jos pelaaja nostaa sahan kuvan, hän saa sahata yhden askelman pois valitsemansa pelaajan pelilaudalta ja palauttaa sen pelipöydälle. Myös sahapala palautetaan pöydälle ja **kortit sekoitetaan**.
8. Jos pelaaja nostaa moottorisahan kuvan, hän joutuu sahaamaan kaksi askelmaa omista tikkaistaan. Kuvakortit ja moottorisahan kuva palautetaan pöydälle ja **kortit sekoitetaan**.
9. Pelin voittaa se, joka pääsee ensimmäisenä kiipeämään tikkaita pitkin puumajaan.

### Variaatio

- Pelaaja jakaa kuvakortit yksin tai parin kanssa NK- ja NG-ryhmiin. Pelin johtaja ottaa aikaa. Voittaja on se, joka käyttää vähiten aikaa kuvien ryhmittelyyn. Jokaisesta väärästä vastauksesta lisätään aikaan 5 sekuntia.

# TARINAVUORI PUUMAJAPELI

Sarianna Tammilehto

## (Tarinavuori opettajan oppaan harjoitus 86. Äng-äännepelii)

Pelissä kerätään omalle pelipohjalle kuvakortteja ja yritetään päästä ensimmäisenä puumajaan tikkaita pitkin. Yhteen peliin mahtuu korkeintaan neljä pelaajaa.

### Sisältö

- Neljä pelipohjaa
- Noppa
- Kolme **NK**- ja kolme **NG**-tarraa. Liimaa tarrat noppaan ennen peliä.
- Yksi moottorisahakortti, kolme sahakorttia ja 26 kuvakorttia. Pelistä saa hieman kevyemmän, jos ottaa mukaan vain yhden tai kaksi sahakorttia.

### Ohje

1. Anna jokaiselle pelaajalle oma pelipohja, johon hän kerää kuvakortteja tikkaiksi, tikaspuoli ylöspäin.
2. Levitä kuvakortit pöydälle kuvapuoli alaspäin.
3. Nuorin pelaaja heittää noppaa ja kääntää sen jälkeen yhden kuvakortin.
4. Jos nopassa ja kuvassa on sama äng-äänne (esimerkiksi NK ja aurinko), saa pelaaja ottaa kuvan pelipohjalleen tikaspuoli ylöspäin.
5. Jos nopassa ja kuvassa on eri äng-äänne (esimerkiksi NK ja onget), palauttaa pelaaja kuvakortin alkuperäiselle paikalleen.
6. Tuloksesta riippumatta heittovuoro siirtyy seuraavalle.
7. Jos pelaaja nostaa sahan kuvan, hän saa sahata yhden askelman pois valitsemansa pelaajan pelilaudalta ja palauttaa sen pelipöydälle. Myös sahapala palautetaan pöydälle ja **kortit sekoitetaan**.
8. Jos pelaaja nostaa moottorisahan kuvan, hän joutuu sahaamaan kaksi askelmaa omista tikkaistaan. Kuvakortit ja moottorisahan kuva palautetaan pöydälle ja **kortit sekoitetaan**.
9. Pelin voittaa se, joka pääsee ensimmäisenä kiipeämään tikkaita pitkin puumajaan.

### Variaatio

- Pelaaja jakaa kuvakortit yksin tai parin kanssa NK- ja NG-ryhmiin. Pelin johtaja ottaa aikaa. Voittaja on se, joka käyttää vähiten aikaa kuvien ryhmittelyyn. Jokaisesta väärästä vastauksesta lisätään aikaan 5 sekuntia.