

MUUMIPELI

Suunnitelleet Tove ja Lasse Jansson

Miten se syntyi

Muumilaaksossa oli ollut vieraita. Oli ollut serkkuja sekä äidin että isän puolelta sekä tatejä. He viipyivät peräti kaksi päivää ja Muumimamma, joka ei enää lopulta tiennyt millä huvittaa vieraitaan, keksi viedä heidät kävelylle Muumilaakson ympäri. He vaelsivat Luolaan ja Uimarantaan ja purjehtivat Hattivattien Saareen. He kiipesivät vuorelle, jolta Taikurin hattu oli löytynyt ja kävelivät puron yli ristiin rastiin. Ja sireenipensaiden ohi ja palmulehtojen halki ja poikki rehevien niittyjen. Mutta vieläkään eivät vieraat osoittaneet kotiinlähön merkkejä.

Niinpä Muumimamma vei heidät vielä yli Yksinäisten Vuorten niiden pohjoispuolella olevalle autiolle ylängölle, jossa tuskin kukaan oli koskaan käynyt. Sukulaiset valittivat, että heidän jalkansa tulivat kipeksi paljosta kävelemisestä, mutta he valokuvasivat tarkasti kaikki nähtävydet ja raapustivat hakkaamalla nimikirjaimensa Yksinäisten Vuorten huipulla olevaan kalliopaateen (siihen, joka on niiden kahden riippusillan välissä, sinähän tiedät). Ja sitten vieraat vihdoin lähtivät,

ja vasta silloin

Muumimamma huomasi, että Tahmatassu oli nakertanut reiän hänen laukkuunsa. Hänen tyhjensi laukun koko sisällön ruokailuhuoneen pöydälle. Nenäliina oli jäljellä ja teräslanka ja eristysnauha ja kynävetsi ja ne kuivat sukat ja aspiriinitabletit – mutta hillokellarin avain, kaksi simpukankuorta ja kahdeksan kaunista kiveä oli pudonnut. Avaimen katoaminen oli suuri onnettomuuks, sillä Muumiperhe oli aikonut järjestää hauskat kemut juhliakseen vieraiden läksäisiä. Ne kaksi simpukankuorta Muumimamma oli aikonut käyttää siihen simpukankuorilippaaseen, joka hänellä oli tekeillä yllätyksenä Muumipapalle. Kaikkihan tietävä miten tavattomasti Muumiperhe pitää kauniista kivistä ja nämä kivet olivat aivan erityisen hienoja, sillä ne oli poimittu Hattivattien Saareltä.

Muumimamma ryhti piirtämään kuutta Muumilaaksoa esittävää karttaa (ja niistä tuli peräti hienot, sillä Muumimammahan osaa tehdä melkein mitä vain), ja sitten hän vielä piirsi karttoihin vaeltamansa reitin. Sitten hän jakoi kartat Muumipapalle, Muumipeikolle, Niiskuneidille, Nuuskamuikkuselle ja Nipsulle ja yhden Muumimamma piti itse. Nyt oli jokaisen lähdettävä etsimään pudonneita esineitä.

Jotta etsiminen tuntuisi hupaisalta – Muumilaaksossa suoritetaan ikävätkin tehtävät hauskasti – Muumimamma lupasi vaivan palkaksi muutamia yllätyksiä, sillä yllätyksistä Muumiperhe pitää aivan erityisesti. Jotta etsiminen tuntuisi vielä jännittävämmältä Muumimamma sanoi, että se, joka löytää hillokellarin avaimen ja sitä paitsi onnistuisi löytämään vähintään kaksi kaunista kiveä tai yhden simpukankuoren, voittaisi pelin, jos hänen sen lisäksi onnistuisi viedä

avain takaisin Muumitaloon kenenkään muun häntä estämättä tai pysähdyttämättä. Jos joku hänet pysähdyttäisi hänen olisi luovutettava avain sille, joka esti häntä jatkamasta matkaansa, ja avaimen uusi haltija saisi koettaa onneaan yrittäessään vuorostaan viedä avaimen Muumitaloon kenenkään häntä matkalla pysäytämättä. Nämä siis Muumipeli syntyi.

Peliin kuuluu:

Pelilauta, joka on tarkka jäljennös Muumimamman piirtämästä kartasta. Lisäksi siihen on merkitty ne paikat, joihin eri esineet Muumimamman laukusta olivat pudonneet (kertomuksessa juuri edellä).

Hillokellarin avain, joka asetetaan avaimen kuvalla merkittynä paikkaan pelilaudalla.

2 simpukankuorta, jotka asetetaan pelilaudalle valkeiden simpukankuorien päälle.

12 kaunista kiveä, joista 8 asetetaan sinisillä ympyröillä merkityihin paikkoihin. Loput jäivät kassaan yllätyskortteja varten.

6 upeaa pelinappulaa: Muumimamma, Muumipappa, Muumipeikko, Niiskuneiti, Nuuskamuikkunen sekä Nipsu. Valitse suosikkisi.

I noppa

20 yllätyskorttia sekoitetaan ja pinotaan pöydälle selkäpuoli ylöspäin.

Jokainen, joka pelin kuluessa joutuu tähdellä  merkittynä ympyrään, ottaa pinosta kortin, jonka määräyksiä on noudatettava. Kortti pannaan pinoon alimmaiseksi.

Pelin kulku

Muumipeliin voi osallistua 2–6 pelaajaa. Edellä mainitut esineet asetetaan paikoilleen. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja aloittaa retkensä Muumitalosta. Korkeimman silmäluvun heittänyt lähee ensin ja sen jälkeen vuoro vaihtuu myötäpäivään. Omalla vuorolla saa heittää vain kerran (ellei ole sattunut saamaan yllätyskorttia, josta saa ylimääräisen heiton) ja nappulaa on siirrettävä silmäluvun mukaisesti. Pelissä on kuljettava vain eteenpäin. Palatakseen taaksepäin on löydettävä sopiva paluureitti. Jos esimerkiksi olet tullut Muumitalosta teltan luokse ja haluat palata takaisin Muumitaloon, on sinun kuljettava esim. puuvajan taitse.

Pelin tarkoitus

On pyrittävä mahdollisimman pian – ennen kuin kukaan muu ennättää – hillokellarin avaimen luo ja vietävä avain takaisin Muumitaloon. **Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä tuo hillokellarin avaimen ja joko 2 kaunista kiveä tai yhden simpukankuoren Muumitaloon.** Huomaa, että saadaksesi jonkin etsittävistä esineistä tai yllätyskortin sinun on pysähdyttävä juuri asianomaiseen ympyrään. Ympyrän ohittaminen ei kelpaa. Jos sitten avaimen löytänyt pelaaja

matkallaan joutuu ohittamaan jonkin toisen pelaajan tai joku toinen pelaaja ohittaa hänet (nyt on siis kysymyksessä ohitus, samaan ympyrään joutuminen ei tässä tapauksessa päde, ei myöskään vastaan tuleminen), silloin hänen on luovutettava avain sille, jonka hän ohitti tai joka ohitti hänet. Tällöin avaimen saaneen pelaajan on vuorostaan yrityttävä palauttaa avain takaisin Muumitaloon. Muumitaloon ei tarvitse päästää tasaluvulla.

Matkalla voit joutua monenlaisiin vaikeuksiin

Pelilaudassa on myös kahdeksan **mustaa ympyrää** ja niitä sinun on yrityttävä karttaa! Mustat ympyrät ovat seuraavat:

Puuvaaja on Muumitalosta koilliseen. Jos joudut tähän, sinun on jäättää pilkkomaan puita **yhden heittovuoron ajaksi**.

Palmuja on Taikurin Vuorelle johtavan tien varrella. Jos joudut pysähymään tähän ympyrään, putoaa kookospähkinä päähäsi ja **tulet tajuihisi vasta kahden pelivuoron kuluttua**.

Puro Taikurin Vuorella on vaikea ylittää ja putoat puroon. Joudut **virran vietäväksi kahden heittovuoron ajaksi**. Kapuat ylös sillalle, jossa on punainen ympyrä ja jatkat haluamaasi suuntaan.

Mörkö seisoo tienmutkassa Taikurin Vuorelta itään. Jos joudut tähän ympyrään, kohmetut aivan jääkimpaleeksi etkä kykene liikahtamaankaan vaan joudut **pysähymään paikallesi yhden heiton ajaksi**. (Kuten kaikki tiedämme, mörkö hohkaa jäätvää kylmyyttä ympäristöönsä.)

Riippusilta Yksinäisillä Vuorilla. Se, joka pysähtyy sillalle, saa ankaran huimauskohtauksen eikä voi enää jatkaa matkaansa riippusiltaa pitkin. Hänen on **käännytävä ympäri** (tässä erikoistapauksessa saa kääntyä takaisin) ja yrityttävä toista tietä.

Purjehdusreitillä Ylängöltä Uimarantaan on kolme salakaria. Jos joudut mustaan ympyrään, olet ajanut karille. Päästääksesi jatkamaan matkaa sinun on **jäättää kahden heiton ajaksi** vinttaamaan itseäsi ankkurin avulla karilta irti.

Huomaa, että et saa purjehtia lyhintä tietä Uimahuoneelta Ylängölle. Aallokosta näet, että on luoteistuuli ja sinun on luovittava ja purjehdittava Hattivattien Saaren sivuitse. Palatessasi saat purjehtia mitä reittiä hyvänsä.



"Ja jotta oikeus tapahtuisi, on voittajan saatava hilervoileipä", sanoo Muumipeikko

MUMINSPELET

av Tove och Lasse Jansson

Hur det kom till

Det hade varit gäster i Mumindalen. Mostrar, nevöer och kusiner på fädernet. De stannade två hela dagar och Muminmamman, som inte visste vad hon skulle ta sig till, tog dem på vandring runt hela Mumindalen. Till Grottan, till badstranden och med segelbåt ut till Hattifnattarnas Ö, upp till berget där Trollkarlens hatt en gång legat, kors och tvärs över bäcken och genom syrenbersåerna, palmdungarna och lövängarna. Och ännu var det inte tid för gästerna att åka hem.

Så hon förde dem ända upp över Enliga Bergen till det ödsliga höglandet där bakom, där nästan ingen varit förut. Släktingarna klagade över att de fick ont i fötterna men de fotograferade noggrant alla sevärdheter och ristade in sina namn i klippan på den högsta toppen av Enliga Bergen (den mellan de båda hängbroarna, du vet). Så åkte gästerna äntligen hem,

och först då

märkte Muminmamman att Klippdassen gnagt ett hål i hennes väska. Hon tömde ut hela innehållet på matsalsbordet. Näsdugen fanns kvar, och stålträden och isolerbandet och pennkniven och de torra strumporna och aspirintabletterna – men hon hade tappat nyckeln till syltkällaren, två snäckor och åtta vackra stenar. Att nyckeln var borta var en ren katastrof, för Muminfamiljen hade tänkt ställa till med stor fest för att fira gästernas avfärd. De två snäckorna skulle Muminmamman använda till ett snäckskrin som hon höll på att göra åt Muminpappen. Alla vet ju hur högt Muminfamiljen skattar vackra stenar och de här var alldeles extra fina, plockade på Hattifnattarnas Ö.

Muminmamman satte sig ner och ritade sex kartor av Mumindalen (och de blev ganska snygga, för Muminmamman är duktig på det mesta) och på dem ritade hon in sina vandringsruter. Hon delade ut kartorna åt Muminpappen, Mumintrollet, Snorkfröken, Snusmumriken och Sniff och behöll en själv, för nu skulle alla ut och leta reda på de försvunna sakerna.

För att göra det hela roligare – i Mumindalen gör man också tråkiga saker på ett roligt sätt – utlovade hon en del överraskningar, såna älskar Muminfamiljen. Och för att göra det hela ännu mera spännande så hon att den som hittade nyckeln till syltkällaren och dessutom hade lyckats få ihop minst två vackra stenar eller en snäcka skulle vinna leken om hen lyckades föra nyckeln tillbaka till Muminhuset utan att bli hejdad av nån av de andra. Blev hen hejdad så måste hen lämna ifrån sig nyckeln, och den nya innehavaren av nyckeln fick i sin tur försöka ta sig hem till Muminhuset utan att bli hejdad längs vägen.

Jaha, så här tillkom alltså Muminspelet.

Det omfattar:

Spelplanen, som är gjord exakt efter Muminmammans karta, med den skillnaden att platserna, där hon tappat de olika sakerna ur sin väska är särskilt markerade (du har nyss läst berättelsen).

Nyckeln till syltkällaren, som du lägger ut på nyckeln på spelplanen.

2 snäckor, som du lägger ut på de vita snäckorna på spelplanen.

12 vackra stenar, varav du lägger ut 8 på de blå cirklarna på spelplanen. De återstående stenarna blir kvar i kassan, för att användas till överraskningskorten.

6 fina spelpjäser: Muminmamman, Muminpappan, Mumintrollet, Snorkfröken, Snusmumriken och Sniff. Ta din favorit.

I tärning

20 överraskningskort som du blandar och lägger i en hög på bordet, med textsidan nedåt.

Var och en som under spelet kommer på en gul cirkel markerad med en stjärna  får ta ett kort och följa anvisningarna på det. Lägg sedan tillbaka kortet längst ned i korthögen.

Hur man spelar

Två till sex personer kan delta i Muminspelet. Börja genom att lägga ut ovannämnda föremål på sina platser. Alla väljer varsin spelpjäs och startar från Muminhuset. Alla slår tärningen och den som får det högsta tärningstalet börjar. Spelturen fortsätter medsols. Under varje speltur får man slå tärningen en gång (om man inte fått ett överraskningskort som ger fler tärningskast) och man måste flytta sin spelpjäs så många steg som tärningen visar. Man får inte vända och gå bakåt, men man får vika av på vilken sidoväg man vill. Har man t.ex. kommit från Muminhuset till tältet och vill tillbaka till Muminhuset, så kan man välja stigen bakom vedboden.

Vad spelet går ut på

Det gäller att komma först till nyckeln till syltkällaren, och föra den till Muminhuset. **Den som först för nyckeln och därtill antingen en snäcka eller två vackra stenar till Muminhuset har vunnit**. För att hitta någon av de borttappade sakerna eller för att få ett överraskningskort så måste man stanna på den cirkel det gäller, det räcker inte med att passera den! Men om den som har nyckeln passerar någon annan spelare, eller om någon annan spelare passerar den spelare som har nyckeln (här gäller det **att passera**), det räknas inte om man stannar på samma cirkel eller möts längs vägen) så måste spelaren ge nyckeln åt den som hen passerar eller

blir passerad av. Och då är det alltså den nya nyckelinnehavarens tur att försöka föra hem nyckeln till Muminhuset. Du behöver inte slå jämnt för att komma hem till Muminhuset.

Farligheter man kan möta längs vägen

På spelplanen finns det dessutom **åtta svarta cirklar**, och dem ska man akta sig för! De är följande:

Vedboden nordost om Muminhuset. Stannar du på den cirkeln måste du **stanna kvar där över en speltur för att hugga ved**.

Palmerna på vägen upp mot Trollkarlens Berg. Stannar du på den cirkeln får du en kokosnöt i huvudet och **vaknar till medvetande först efter två spelturer**.

Bäcken på Trollkarlens Berg är svår att komma över. Du ramlar i bäcken och **driver iväg med strömmen över två spelturer**. Du kravlars dig upp på bron med en röd cirkel och fortsätter därifrån åt det håll du önskar.

Mårran står vid vägkröken öster om Trollkarlens Berg. Stannar du på den cirkeln blir du så frusen att **du inte kan röra dig utan får stanna kvar över en speltur** (som alla vet sprider Mårran en isande kyla omkring sig).

Den första hängbron i Enliga Bergen. Den som stannar på den får ett våldsamt anfall av svindel och kan inte fortsätta. **Det är bara att gå tillbaka** (i det här fallet får man vända om) och försöka hitta en annan väg.

Segelrutten från Högplatån till badstranden. Det är förrädiska vatten, och kommer du på någon av de svarta cirklarna har du kört på grund och **får vänta över två spelturer innan du har lyckats vinscha dig loss** med ankaret och kan fortsätta.

Kom ihåg att du inte kan segla den kortaste vägen från badstranden till Högplatån! Som du ser av vågorna är det nordvästlig vind så du måste kryssa, och alltså segla via Hattifnattarnas Ö. Tillbaka får du segla vilken väg du vill.



"Ska allting gå rätt till, så ska vinnaren ha en syltsmörgås", säger Mumintrollet.

MOOMIN GAME

Designed by Tove and Lasse Jansson

How did it begin

There had been guests staying at the Moominhouse. Aunts, nephews and cousins from both sides of the family. They had already stayed for two whole days, and Moominmamma no longer knew how to entertain her guests, so she thought of taking them out for a walk around the whole of the Moominvalley. They wandered around the Cave and on the Beach and sailed to the Hattifatteners' Island. They climbed the mountain where the Hobgoblin's hat was once found and crisscrossed a stream past the lilac bushes and through the palm tree grove and lush meadows. Still the guests were not showing any signs of going home.

So Moominmamma took them over and across the Lonely Mountains to the deserted highlands behind the mountains where almost nobody had ever been.

The relatives were complaining that their feet were sore from the walk, but they carefully photographed all the sights and even carved their initials onto the cliff on the highest top of the Lonely Mountains (the one that lies between the two suspension bridges, you know the one). And then the guests finally left,

and only then

did Moominmamma notice that a Nibling had gnawed a hole through a corner of her handbag. She emptied the whole contents of her bag onto the dining room table.

The handkerchief was still there, and the steel wire and insulating tape as well as the pen knife, the dry socks and aspirin tablets – but the key to the jam storage cellar, two seashells and eight beautiful stones were missing. The loss of the key was a disaster because the Moomins had intended to organise a big party to celebrate the departure of their guests. The two seashells Moominmamma had thought of using for the seashell case which she was making as a surprise for Moominpappa. It is well known how much the Moomins like beautiful stones, and these stones were extra special as they were picked from the Hattifatteners' Island.

Moominmamma sat herself down and drew six maps of the Moominvalley (and they looked no less than fine as Moominmamma is capable of doing almost anything), and then she drew the route she had taken onto the maps. She then gave Moominpappa, Moomintroll, Snorkmaiden, Snufkin and Sniff each a map and kept one for herself. Now everybody had to go out to look for the items which had dropped from the handbag. To make it all a bit more fun – in the Moominvalley even boring things are turned into fun – Moominmamma promised some surprises for their trouble, and surprises are especially loved by the Moomins.

And to make the search even more exciting, Moominmamma said that the player who finds the key to the jam storage cellar and also

manages to find at least two beautiful stones or one seashell, will win the game, but only if the player manages to take the key back to the Moominhouse without anybody stopping them. If somebody manages to stop the player on the way, the key must be handed to the one who stopped them, and the new owner of the key will in turn try to get to the Moominhouse without being stopped on the way.

So, this is how the Moomin Game came about.

The Game includes:

Game board which is an accurate copy of the map drawn by Moominmamma with the exception that the places where the items from Moominmamma's bag had dropped, are marked (you have just read the story above).

Key to the jam storage cellar which is placed on the spot marked on the game board.

2 seashells which are placed on the game board on top of the pictures of white seashells.

12 beautiful stones of which 8 are placed on the spots marked with blue circles. The rest are kept for the surprise cards in the cashbox.

6 fine game tokens: Moominmamma, Moominpappa, Moomintroll, Snorkmaiden, Snufkin and Sniff. You can choose your favourite.

I dice

20 surprise cards which are shuffled and placed in a pile on the table face down.

Anybody landing on a circle marked with a star  takes a card from the pile and follows the instructions on the card. The card is then placed back on the bottom of the pile.

How to play

2–6 players can take part in the Moomin Game. Start by placing the above-mentioned items in the correct places. Each player will select their game token and starts from the Moominhouse. The player who has thrown the highest number on the dice, starts the game, and then the game is continued in the clockwise direction by each player in turn. Each time the dice may only be thrown once (unless you have had a surprise card allowing an extra throw) and the token **must be moved** in accordance with the number on the dice. You **can only move forward** in the game. If you need to go backwards, you have to find a suitable route. For example, if you have come from the Moominhouse to the tent and want to return to the Moominhouse, you must take another route back, such as the one passing the woodshed.

The purpose of the game

You must try to get to the key as quickly as possible – before anybody else gets there – and take the key back to the Moominhouse. **The game will be won by the player who is the first one to**

bring the key and either two beautiful stones or one seashell back to the Moominhouse. Please note that you need to enter a specific circle in order to obtain any of the items being searched for or a surprise card. Passing a circle will not be enough!

But if the player who has found the key overtakes another player or another player overtakes the player with the key (this means **overtaking**, landing on the same circle is not enough, and meeting another player coming from another direction is not enough), the player must hand over the key to the player who they have overtaken or who overtook them. In this case, the player who receives the key must try to return the key to the Moominhouse. You do not need an exact number on the dice to reach the Moominhouse.

You can meet all sorts of dangers on your journey

The game board has eight black circles which you need to avoid! The black circles are as follows:

Woodshed is located northeast from the Moominhouse. If you land on this circle you have to **stay and chop wood for one throw**.

Palm trees grow along the road leading to the Hobgoblin's Mountain. If you have to stop at this circle, a coconut will fall on your head and **you only regain consciousness after two throws**.

The stream to the Hobgoblin's Mountain is difficult to cross and you fall into the stream. **The current will take you down the stream for two throws.** You can climb out onto the bridge which has a red circle and then carry on in the direction you want to go.

The Groke is standing in a bend of the road east of the Hobgoblin's Mountain. If you enter this circle, you will freeze so that you cannot move and **you are forced to stop for one throw**. (As we all know, the Groke radiates ice cold air around herself.)

The Suspension Bridge in the Lonely Mountains. The player who stops on the bridge has a severe attack of vertigo and is not able to continue the journey over the bridge. The player has to **turn around** (in this case you are allowed to go backwards) and try to advance using another route.

The sailing route from the Highlands to the Beach has three hidden rocks. If you enter a black circle, you have run aground. In order to continue your journey, you have to stay to winch your boat off the rock with an anchor **for two throws**.

Remember that you cannot sail the shortest route from the Beach to the Highlands. You can see from the direction of the waves that the wind is in the northwest, so you'll have to tack and sail past the Hattifatteners' Island. On your way back you can use any route you wish.



"And for justice to be done, the winner will get a jam sandwich", says Moomintroll.