

200 TATU JA PATU KUMMAA KUVAA

SISÄLTÖ

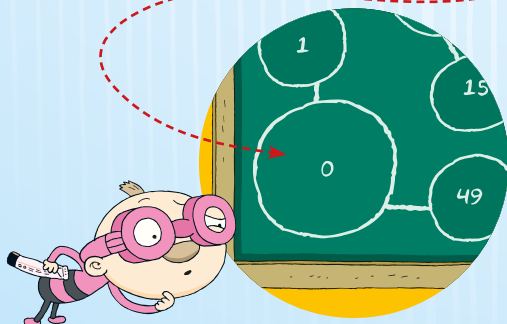
- 200 kummaa kuvaa
- 110 korttia
- pistelauta
- 6 pelinappulaa
- säännöt

Lisäksi tarvitaan ajastin

Tatu ja Patu ovat seikkailleet jos jonkinmoisisissa paikoissa ja nähneet yhtä sun toista vinhaa ja vänkää, henkilöitä, esineitä ja kojeita. Tatun ja Patun kommelluksista ei yksityiskohtia puutu! Tähän peliin niitä on kerätty 200 kappaletta, toinen toistaan hauskeempina, erikoisempina ja kummempina kuvina.

PELIVALMISTELUT

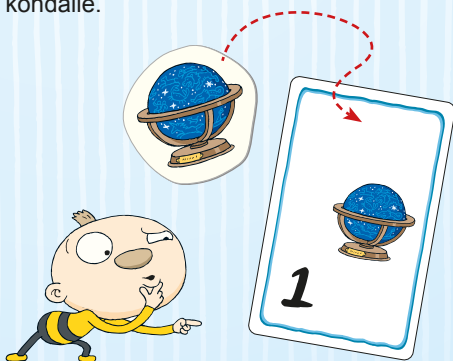
Kaikki 200 kummaa kuvaa levitetään pöydälle sekaisin. Ei häitää, jos osa kuvista on päällekkäin. Kortit sekoitetaan hyvin ja jokaisen pelaajan eteen pöydälle jaetaan kolme korttia kuvapuoli alaspäin. Loput kortit laitetaan kuvapuoli alaspäin pinoon kaikkien ulottuville. Pelaajat valitsevat itselleen pelinappulat, jotka asetetaan pelilaudan alkuun. Ajastimeen asetetaan valmiiksi 1 minuutti.



PELAAMINEN

Kierros alkaa, kun joku pelaajista laskee ääneen 1-2-3-NYT ja laittaa samalla ajastimen käyntiin.

Pelaajat kääntävät kolme korttiaan kuvapuoli ylöspäin ja yrittävät paikantaa 200 kumman kuvan joukosta korteissaan esiintyviä asioita. Kuvia saa siirrellä vapaasti, mutta siirtelevä käsi ei saa kohtuuttomasti rajoittaa toisten pelaajien näkökenttää. Kun pelaaja bongaa oikean kuvan, hän nappaa sen pöydältä ja asettaa sen korttinsa päälle, vastaavan kuvan kohdalle.



Kun pelaaja on täyttänyt kaikki kolme korttiaan oikeilla kuvilla, hän saa halutessaan nostaa pakasta uuden kortin – kunhan ajastimessa on vielä aikaa jäljellä.

Joissain korteissa on useampi kuin yksi kuva. Tällöin kaikki kortin kuvat pitää löytää ennen kuin kortti on täynnä.

Huomatkaa, että osa kuvista näyttää keskenään kovin samanlaisilta. Jokainen 200 kuvasta on kuitenkin erilainen kuin muut. Olkaa siis tarkkana, että kortteihin löytyvät juuri oikeat kuvat.



Kierros päättyy, kun ajastimen aika loppuu. Pelaajat saavat asettaa paikoilleen kädessään mahdollisesti olevat kuvat, mutta eivät voi enää nostaa uusia kuvia tai kortteja.

Sitten lasketaan pisteet (ks. Pistelasku).

Kun pisteet on laskettu ja merkitty, alkaa uusi kierros. Kaikki edellisen kierroksen kortit ja löydetyt kuvat siirretään sivuun. (Huom! Löytämättä jääneet kuvat jätetään aloilleen pöydälle.) Jokaiselle pelaajalle jaetaan uudet kolme korttia pakasta, kuvapuoli alaspäin. Uusi kierros alkaa ajastimen käynnistämällä.

PISTELASKU

Jokaisesta oikein täytetystä kortista pelaaja saa korttiin merkityn määrän pisteitä.

Jokaisesta vajaasta tai tyhjästä kortista pelaaja menettää yhden pisteen.

Jos pelaaja on asettanut korttinsa päälle väärän kuvan, hän menettää 2 pistettä (yhden väärästä kuvasta ja yhden vajaasta kortista). Muiden pelaajien kannattaa nyt olla tarkkana: se, joka huomaa tarvitsevansa kyseisen kuvan ja ensimmäisenä huutaa HEP saa kuvan itselleen. Jos tämän kuvan lisääminen saa jonkin pelaajan korteista valmiiksi, hän saa kortista pisteet.

Korteista kertyneet pisteet merkitään siirtämällä pelinappuloita pistelaudan askelmilla, yksi askelma kutakin pistettä kohti. Huomatkaa, että varsinkin pelin alussa pisteet voivat mennä miinukselle. Tällöin pelinappulaa siirretään taaksepäin, kuitenkin enintään nollaan pisteeseen saakka.

Jos pisteitä kertyy yli 50, jatketaan (haluttaessa) laskemista uudella kierroksella.

PELIN LOPPU

Peli jatkuu, kunnes pakasta loppuvat kortit tai kunnes kaikille pelaajille ei enää riitä kolme aloituskorttia. Mahdollisesti käynnissä oleva kierros pelataan kuitenkin loppuun. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Vaihtoehtoisesti voidaan pelata tiettyyn pistemäärään:

- 2 pelaajaa: 50 pistettä
- 3 pelaajaa: 40 pistettä
- 4–6 pelaajaa: 20 pistettä

Ensimmäisenä vaaditut pisteet saavuttanut pelaaja on voittaja.