



INKAN AARRE

© Kari Mannerla

Pelin tarkoituksena on etsiä Inkan Aarre eli Kultainen Auringonpoika ja viedä se Machu Picchuun, Inkojen salaiseen kaupunkiin.

Ennen pelin alkua pelilauta kootaan neljästä osasta yhtenäiseksi. Pelikiekot käännetään nurinpäin eli sileä puoli ylöspäin. Yksi tyhjästä kiekkoista on varakiekko, joka jätetään pois pelistä. Kiekot sekoitetaan huolella ja sijoitetaan sattumanvaraisesti punaisiin ympyröihin. Näin kukaan ei tiedä missä mikin kiekko on. Kukin pelaaja valitsee pelinappulan eli ”jättiläisen” ja sijoittaa sen Rio de Janeiroon, josta kaikki lähtevät. Jokaiselle pelaajalle annetaan matkarahoiksi 300 pesoa.

Pelin aloittaa nopalla suurimman silmäluvun saanut. Sen jälkeen vuoro vaihtuu myötäpäivään. Pelaaja voi kulkea maitse, meritse tai lentäen itse valitsemaansa reittiä pitkin.

Pelikiikkojen lunastaminen. Saavuttuaan punaiseen ympyrään pelaaja saa kääntää kiekon ympäri maksamalla 100 pesoa. Ellei pelaajalla ole rahaa tai hän ei halua maksaa, hän saa kiekon haltuunsa heittämällä nopalla nelosen, viitosen tai kuutosen. Jos tämä ei onnistu, pelaaja jää odottamaan kunnes hän omalla vuorollaan saa tämän tuloksen. Punaiseen ympyrään ei tarvitse päästä tasaluvulla vaan osan nopan silmistä voi halutessaan jättää käyttämättä. Lunastetut kiekot poistetaan pelilaudalta.

Pelikiekot.

Inkan Aarre (1 kpl)

eli Kultainen Auringonpoika joka on vietävä Machu Picchuun

Kultainen malja (3 kpl)

Pelaaja saa palkkioksi 1000 pesoa

Hopeinen koru (4 kpl)

Pelaaja saa 600 pesoa

Antiikkiruukku (4 kpl)

Pelaaja saa 300 pesoa

Intiaaniopas (2 kpl)

Pelaaja saa siirtää pelinappulansa mihin tahansa haluamaansa paikkaan pelilaudalla. Siirto on tehtävä samalla vuorolla. Sitä ei voi säätää myöhemmäksi

Onnenauringko (8 kpl)

Arvoton siihen saakka kunnes joku pelaajista on löytänyt Inkan Aarteen. Katso kohtaa Pelin voittaja.

Paholainen (3 kpl)

Pelaaja menettää kaikki rahansa.

Tyhjä kiekko (10 kpl)

Arvotonta katinkultaa.

Kiekot on kuvattu pelin takakannessa lukuun ottamatta tyhjää kiekkoa.

Maitse kuljetaan ilmaiseksi inkojen rakentamia kivisiä teitä nopan silmäluvun mukaisesti. Reitin voi valita itse.

Meritielle lähteminen maksaa 100 pesoa. Samalla maksulla saa kulkea niin kauan kuin pysyy meritiellä. Satamien punaisiin ympyröihin pysähtyminen tai paholaisen löytäminen ei aiheuta uutta maksua. Vasta sisämaassa käynnin jälkeen on maksettava uudelleen.

Jos pelaajalla ei ole rahaa tai hän ei halua sitä käyttää, pääsee hän noppaa heittämättä vapaamatkustajana 2 askelta kullakin vuorollaan. Näin ei kukaan paholaisen kohdattuaan voi jäädä saarelle. Huomaa, että myös Amazon-joki kuuluu merireitteihin.

Lentomatka maksaa 300 pesoa punaista viivaa pitkin ympyrästä toiseen. Noppaa ei heitetä.

Umpikujat. Pelissä on vaikeasta maastosta johtuen umpikujia, joista ei pääse eteenpäin. Silloin on käännettävä samaa reittiä takaisin päin.

Joka ensimmäisenä saapuu Cap Horniin saa palkkiokseen 500 pesoa. **Iguazussa** ja **Iquitosissa** vastaava palkkio on 200 pesoa. Cap Horn on eteläkärjessä, Iguazun putoukset keskellä pelilautaa ja Iquitos Amazon-joen päässä.

Pelin voittaja on pelaaja, joka löytää Inkan Aarteen eli Kultaisen Auringonpojan ja vie sen Machu Picchuun. Jos kuitenkin joku löytää Onnenauringon *Inkan Aarteen löytymisen jälkeen* ja ehtii ensin Machu Picchuun, on hän voittaja.

Etelä-Amerikan nykyiset valtiot:





INKAS SKATT

© Kari Mannerla

Spelet går ut på att hitta Inkas Skatt, Den Gyllene Solpojken och föra den till Machu Picchu, Inkornas hemliga stad.

Före du börjar spela, pussla ihop spelplanen av de fyra olika delarna. Spelbrickorna vänds med bildsidan nedåt, dvs. släta sidan upp. En av de tomma brickorna är reservbricka, som lämnas utanför spelet. Brickorna blandas noggrant och placeras i de röda rundlarna. På detta vis vet ingen var respektive bricka finns. Varje spelare väljer sin spelpjäs, alltså sin "jätte", och placerar den i Rio de Janeiro, där alla startar. Alla får 300 peso som startpeng.

Den börjar, som kastat största ögontal med tärningen. Därefter går turen medsols. Spelaren kan röra sej på land, på havet och med flyg enligt den rutt som valts.

Inlösning av spelbricka. Då spelaren anländer i en röd rundel, får brickan vändas med att betala 100 peso. Ifall spelaren inte har 100 peso eller inte vill betala, kan brickan vändas med att kasta en fyra, femma eller sexa. Lyckas inte detta, måste spelaren vänta på sin tur och göra ett nytt försök. Man behöver inte träffa på rundeln med jämmt tal, utan kan lämna en del av talet oanvänt. De inlösta brickorna avlägsnas från spelplanen.

Spelbrickorna

Inkas Skatt (1 st.),

eller Den Gyllene Solpojken som förs till Machu Picchu

Gyllene bägaren (3 st.)

Spelaren får 1000 peso

Silversmycke (4 st.)

Spelaren får 600 peso

Antikkruka (4 st.)

Spelaren får 300 peso

Indianguide (2 st.)

Spelaren får flytta sin pjäs vart som helst på spelplanen. Pjäsen skall flyttas inom samma speltur. Kan ej sparas till senare

Lyckosolen (8 st.)

Värdelös ända tills att någon hittat Inkas Skatt.

Se "Vinnaren är ..".

Djävulen (3 st.)

Spelaren missar alla sina pengar.

Tom bricka (10 st.)

Värdelöst kattguld

Bild på brickorna finns på baksidan av förpackningen, bortsett tomma brickan.

Att resa landvägen är gratis. Spelaren går på stenstigarna som inkorna byggt, enligt ögontalet på tärningen. Rutten kan man bestämma själv.

Att fara till sjöss kostar 100 peso. Med samma betalning kan man resa så länge man håller sej till sjövägen. Stannar man i hamn på de röda rundlarna eller om man vänder en djävul, får spelaren fortsätta utan att betala igen. Inte förrän spelaren infunnit sej på land, måste ny betalning ske.

Ifall man inte har pengar eller inte vill betala, kan sjövägen användas 2 steg per speltur utan att kasta tärning. På detta sätt blir ingen kvar på ön, ifall djävulen tar alla pengar.

Observera, att även Amazon-floden är en sjöväg.

Flyget kostar 300 peso längs den röda linjen från en rundel till en annan. Inget tärningskast behövs.

Återvändsgränd. Pga. svår terräng finns återvändsgränder i spelet. Då måste man vända om och gå samma väg tillbaka.

Den som först kommer till Cap Horn får som pris 500 peso. **I Iguazu och Iquitos** är priset 200 peso. Cap Horn finns i sydspetsen, Iguazu fallen mitt på spelbrädet och Iquitos i ändan på Amazon-floden.

Vinnaren är den spelare som hittar Inkas Skatt eller Den Gyllene Solpojken och för honom till Machu Picchu. Om någon dock hittar Lyckosolen *efter att Inkas Skatt hittats* och för den till Machu Picchu först är hon vinnaren.

Syd-Amerikas nuvarande stater





INKADE AARE

© Kari Mannerla

Mängu eesmärgiks on üles otsida Inkade Aare ehk Kuldne Päikesepoeg ja viia see Machu Picchusse, Inkade salajasse linna.

Enne mängu algust pannakse kokku neljast tükist koosnev mängulaud. Mängulitrid keeratakse ümber ehk sile pool üles. Üks tühdjadedest litritest on tagavaralitter, mis jäetakse mängust välja. Litrid segatakse hoolega ja paigutatakse suvaliselt punastele ringidele. Nüüd ei keegi tea, kus kohas asub miski litter. Iga mängija valib endale mängunupu ehk "hiiglase" ja paigutab selle Rio de Janeirosse, kust kõik mängijad väljuvad. Iga mängijale antakse reisirahadeks 300 pesot.

Mängu alustab see, kes on saanud täringu veeretamisel suurima silmade arvu. Pärast edeneb mängujärg päripäeva. Mängija võib sõita maanteed, mereteed või lennuteed.

Mängulitrite lunastamine. Kui mängija saabub punasesse ringi, tohib ta pöörata seal asuva litri teistpidi makstes 100 pesot. Kui tal raha ei ole või ta ei taha maksta, saab ta litri endale visates täringuga arvu 4, 5 või 6. Kui see ei õnnestu, jääb ta paigale ootama, kuni ta omal mängujärgul saab niisuguse tulemuse. Punasesse ringi ei ole vaja pääseda täpse arvuga, vaid osa täringu silmadest võib soovi korral ka jätta kasutamata. Lunastatud litrid eemaldatakse mängulaualt.

Mängulitrid

Inkade Aare (1 tk)

ehk Kuldne Päikesepoeg mis tuleb viia Machu Picchusse

Kuldne karikas (3 tk)

Mängija saab auhinnaks 1000 pesot

Hõbedast ehe (4 tk)

Mängija saab 600 pesot

Antiik-urn (4 tk)

Mängija saab 300 pesot

Indiaanlasest teejuht (2 tk)

Mängija tohib paigutada oma mängunupu mis tahes kohta mängulaual. Ümberpaigutus aga tuleb teha kohe, seda võimalust ei tohi hoida alles hilisemaks ajaks.

Õnnepäike (8 tk)

Väärtusetu kuni keegi mängijatest on leidnud Inkade Aarde. Vaata pealkirja Mängu võitja.

Vanapagan (3 tk)

Mängija kaotab kõik oma rahad.

Tühi litter (10 tk)

Väärtusetu kassikuld.

Litrite pildid on tagakaane peal väljaarvatud tühi litter.

Maanteed sõidetakse tasuta inkade poolt kivist ehitatud teesid mööda täringuga saadud silmade arvu kohaselt. Marsruudi võib ise valida.

Mereteede minik maksab 100 pesot. Sama hinnaga tohib sõita nii kaua kui püsitakse mereteel. Sadamate punastesse ringidesse peatumine või vanakuradi leidmine ei tekita uut maksu. Alles peale sisemaal käimist tuleb uuesti maksta.

Kui mängijal ei ole raha või ta ei taha seda kasutada, tohib ta edeneda vabareisijana 2 sammu igal mängukorral ilma täringut viskamata. Nii ei keegi või jääda peatuma ka pärast Vanakuradiga kohutumist. Märka ka, et Amazonas-jõgi loetakse mereteeks.

Lennusõit maksab 300 pesot mööda punast joond ühest ringist teise. Täringut ei visata.

Ummikteed. Mängus on raske maastiku tõttu ummikteesid, kust enam ei saa edasi minna. Siis tuleb ümber pöörata ja sama teed tagasi tulla.

Kes esimesena saabub Cap Hornisse, saab auhinnaks 500 pesot. **Iguazus ja Iquitos** on vastav auhind 200 pesot. Cap Horn asub lõunatipus, Iguazu juga keset mängulauda ja Iquitos Amazonas-jõe ülajooksul.

Mängu võidab see, kes leiab Inkade Aarde ja viib selle Machu Picchusse. Juhul kui keegi mängijatest leiab Õnnepäikese peale seda, kui Inkade Aare on juba leitud, ja jõuab Machu Picchusse esimesena, on tema mängu võitja.

Lõuna-Ameerika praegused riigid:





INCA'S TREASURE

© Kari Mannerla

In this game the players look for Inca's Treasure or the Golden Sun Boy, to bring it to Machu Picchu, the secret city of the Incas.

Before starting the board is puzzled together from 4 pieces. The golden disks are turned even side up. One empty disk is a reserve disk and is put aside. The disks are carefully shuffled and placed at random on the red circles. Now nobody knows where each specific disk is located. Each player chooses his own man or "giant" and places it in Rio de Janeiro where everybody starts. Each player receives 300 pesos travelling money

The player who throws the highest number with the dice starts. Then the game continues clockwise. The player may travel by land, by sea or by air and choose his own route.

Buying the disks. Upon arriving on a red circle the player may turn over the disk by paying 100 pesos. If the player does not have money or if he does not want to pay, he can get the disk by throwing 4,5 or 6 with the dice. If the player does not succeed, he must wait for his next turn to throw again. To arrive on a red circle you don't have to use all the spots the dice shows. Disks that are turned over should be removed from the board.

The disks.

Inca's Treasure (1 pc)

or the Golden Sun Boy that must be taken to Machu Picchu

Golden Cup (3 pcs)

The player receives 1000 pesos

Silver necklace (4 pcs)

The player receives 600 pesos

Antique pottery (4 pcs)

The player receives 300 pesos

Indian guide (2 pcs)

The player may move his man to any place on the board. The move must be made during the same turn and may not be saved for later.

The Lucky Sun (8 pcs)

Worthless until one of the players has found Inca's Treasure.

See "The winner is..."

The Devil (3 pcs)

The player loses all his money.

Empty disk (10 pcs)

Worthless sand.

Pictures of the disks – except for the empty one – are on the back of the box.

To travel by land is free of charge. The player travels on stone roads built by the Incas as many spots as the dice shows and chooses his route freely.

To travel by sea costs 100 pesos. The payment allows you to travel as long as you stay on sea. Stopping at the red circles of the harbours or finding the Devil causes no new payment. Only if you take a step inland, you have to pay again.

If the player does not have money or if he does not want to pay, he may travel by sea gratis moving 2 steps on each of his turns. In this way no player is abandoned on an island if the Devil has taken his money. Note that the Amazon river is also a sea route.

To travel by air along the red line from one circle to another costs 300 pesos. The dice is not thrown.

Blind alleys. Due to difficult terrain there are blind alleys where you cannot advance. You have to return the same way you came there.

The first player to reach Cap Horn receives 500 pesos. **In Iguazu and Quitos** the reward is 200 pesos. Cap Horn is located in the southern tip, the Iguazu Falls in the middle of the board and Iquitos in the upper reaches of the Amazon.

The winner is the player who finds Inca's Treasure, the Golden Sun boy and takes it to Machu Picchu. If, however, another player finds a Lucky Sun *after the Golden Sun Boy has been found* and reaches Machu Picchu first, this player is the winner.

Countries of South America at present

