



SUOMEN AARRE

Suomen aarre -pelissä pelaajien tarkoituksena on löytää oma kallisarvoisin paikkansa Suomessa ja palata takaisin kotiin siitä kertomaan.

Sisältö

- pelilauta
- noppa
- 6 pelinappulaa
- 33 aarrekiekkoa (joista yksi on lähtökiekko)
- 36 seteliä (3 arvoltaan 1000, 12 arvoltaan 500 ja 21 arvoltaan 100)

Alkuvalmistelut

Ennen pelin alkua pelaajat kokoavat pelilaudan neljästä osasta. Pelaajat etsivät aarrekiekkojen joukosta lähtökiekon, jonka saa asettaa vapaavalintaiseen punaiseen ympyrään pelilaudalla. Lähtökiekon voi asettaa esimerkiksi lähimmäs sitä paikkaa, missä peliä parhaillaan pelataan. Sitä ei saa asettaa erillisiin luonnonmaisemiin (Saaristo, Pallas, Karhunkierros, Saimaa) ja niiden ympyröihin. Pelaajat aloittavat pelin lähtökiekon kohdalla, ja peli myös päättyy siihen. Lähtökiekkoa ei voi liikuttaa eikä kääntää.



Lähtökiekko

Tämän jälkeen pelaajat sekoittavat muut aarrekiekot kuvapuoli alaspäin ja asettavat yhden kiekon jokaiseen pelilaudan punaiseen ympyrään. Yksi tyhjästä kiekosta on varakiekko, joka jätetään pois pelistä. Huom. lähtökiekon päälle EI aseteta kiekkoa.

Jokainen valitsee haluamansa pelinappulan ja asettaa sen lähtökiekon kohdalle. Tämän jälkeen jokainen pelaaja saa matkakassansa 300 rahaa. Suurimman silmäluvun nopalla heittänyt pelaajaa saa aloittaa, ja tämän jälkeen peli jatkuu myötäpäivään.

Pelin kulku

Vuorollaan pelaaja heittää noppaa ja liikuttaa pelinappulaansa nopan silmälukujen verran haluamaansa pelilaudan reittiä pitkin. Tarkoituksena on päästä pysähtymään punaisiin ympyröihin, joissa on kääntämätön aarrekiekko, ja löytää Suomen aarre.

Punaiseen ympyrään ei tarvitse saapua tasaluvulla, vaan pelaaja voi halutessaan pysähtyä sellaiseen kesken matkan.

Maantie on valkoinen mustin pistein. Sillä kulkeminen on maksutonta. Pelinappulaa siirretään tietä pitkin nopan silmäluvun verran.

Vesireitti on sininen sinisin pistein. Siirtyäkseen vesireitille pelaajan on maksettava 100 rahaa punaisessa ympyrässä ennen vesireitin ensimmäiselle askelmalle siirtymistä. Samalla maksulla saa kulkea niin kauan kuin pysyy vesireitillä. Satamien punaisiin ympyröihin pysähtyminen ei aiheuta uutta maksua matkan jatkuessa vesireitillä. Mikäli pelaajalla **ei ole rahaa**, voi hän vuorollaan liikkua kaksi askelmaa vesireittiä pitkin noppaa heittämättä.

Junamatka kuljetaan kahden kohteen välillä punaista viivaa pitkin. Kulkeakseen junamatkan pelaajan on maksettava 300 rahaa. Sen jälkeen hän siirtää pelinappulaansa noppaa heittämättä.

Aarrekiekkojen lunastaminen

Kun **pelaaja pysähtyy punaiseen ympyrään**, hän saa heti kääntää siinä olevan aarrekiekon maksamalla 100 rahaa. Jos pelaaja ei pysty maksamaan tai ei halua maksaa, hän voi yrittää kääntää kiekon ylimääräisellä nopanheitolla. Jos nopanheiton tulokseksi tulee 4, 5 tai 6, pelaaja saa kääntää aarrekiekon. Jos tämä ei onnistu, pelaaja voi seuraavalla vuorollaan joko yrittää uudelleen tai jatkaa matkaa.

Aarrekiekot:

Tyhjä (11 kpl, lisäksi 1 varakiekko)

Kiekko on arvoton ja pannaan pois. Parempi onni ensi kerralla.

Reppu (5 kpl)

Kiekko pannaan pois, ellei kukaan ole vielä löytänyt Suomen aarretta. Jos pelaaja löytää repun Suomen aarteen löytymisen jälkeen, hän voi vielä voittaa pelin, jos hän palaa lähtöympyrään ennen Suomen aarteen löytänyt pelaajaa.

Fillari (2 kpl)

Pelaaja saa siirtää pelinappulansa mihin tahansa haluamaansa paikkaan pelilaudalla. Siirtoa ei voi säästää myöhemmäksi, vaan se on tehtävä samalla vuorolla. Jos pelaaja siirtyy ympyrään, jossa on kääntämätön aarrekiekko, hänen on odotettava seuraavaan vuoroonsa ennen kiekon kääntämistä.

Itikka (3 kpl)

Verenimijän uhriksi joutunut pelaaja menettää kaikki rahansa.

Mustikka (4 kpl)

Pelaaja saa pankista 300 rahaa.

Kantarelli (3 kpl)

Pelaaja saa pankista 600 rahaa.

Lakka (2 kpl)

Pelaaja saa pankista 1000 rahaa.

Suomen aarre (1 kpl)

Kallisarvoisin pala Suomea. Pelaajan on palattava oitis lähtöympyrään siitä kertomaan.

Kun pelaaja kääntää aarrekiekon, hän toteuttaa sen seuraukset, minkä jälkeen hänen vuoronsa päättyy. Jos pelaaja aloittaa vuoronsa kääntämällä aarrekiekon ympyrässä, hän ei saa enää heittää noppaa kiekon kääntämisen jälkeen.

Luonnonmaisemat

Pelilaudalla on neljä erityistä luonnonmaisemaa, *Saaristo*, *Pallas*, *Karhunkierros* ja *Saimaa*, jotka ovat umpikujia. Niille siirrytään liikkumalla tavalliseen tapaan maantietä tai vesireittiä pitkin. Pelaaja, joka saapuu ensimmäisenä kunkin luonnonmaiseman päätösympyrään, saa ottaa pankista 200 rahaa. Huom. *Saariston* ja *Saimaan* luonnonmaisemiin pääsee vain vesireittiä pitkin, mutta niiden punaisissa ympyröissä käyminen ei katkaise vesireittiä eikä pelaaja näin ollen joudu maksamaan uudestaan.

Sinisellä ympäröidyt pisteet

Suomessa on yli kolme miljoonaa saunaa, osa mitä yllättävimmissä paikoissa. Jos pelaaja pysähtyy sinisellä ympyröityyn pisteeseen (joita on kartalla kolme), hän jää nauttimaan reitilleen osuneen saunan lempeistä löylyistä. Pelaaja on valmis jatkamaan matkaa vasta, kun saa nopalla heitettyä silmäluvun 1 tai 2.

Voittaminen

Pelaaja, joka löytää Suomen aarteen, voittaa pelin saapuessaan takaisin lähtöympyrään. Jos kuitenkin joku toinen pelaajista löytää repun Suomen aarteen löytymisen jälkeen ja ehtii lähtöympyrään ennen Suomen aarteen löytänyt pelaajaa, hän voittaa pelin. Lähtöympyrään ei tarvitse saapua tasaluvulla.



martinex®

Kuninkaankäytävä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi



FINLANDS SKATT

I spelet Finlands skatt tävlar man om att hitta den mest värdefulla platsen i Finland, för att sedan återvända hem för att berätta om den.

Innehåll

- spelplan
- tärning
- 6 spelpjäser
- 33 skattbrickor (varav en är startbrickan)
- 36 sedlar (3 med värde 1000, 12 med värde 500 och 21 med värde 100)

Förberedelser

Innan spelet börjar, monterar spelarna spelplanen på bordet. Leta efter startbrickan bland skattbrickorna och placera den på en valfri röd rundel på spelplanen. Startbrickan kan placeras till exempel närmast den plats där spelet för närvarande spelas. Den får inte placeras i de separata naturlandskapen (*Saaristo*, *Pallas*, *Karhunkierros*, *Saimaa*) och deras rundlar. Spelet börjar och slutar vid startbrickan. Startbrickan får inte flyttas eller vändas.



Startbrickan

Därefter blandar spelarna de övriga skattbrickorna med bildsidan nedåt och placerar en bricka på varje röd rundel på spelplanen. En av de tomma brickorna är en reservbricka, som lämnas utanför spelet. Ovanpå startbrickan lägger man ingen skattbricka.

Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den vid startbrickan. Därefter får varje spelare 300 pengar i sin reseksa. Alla slår tärningen och spelaren med det högsta tärningstalet börjar, varefter spelet fortsätter medurs.

Spelets gång

På sin tur slår spelaren tärningen och flyttar sin spelpjäs längs valfri rutt på spelplanen, lika många steg som tärningen visar. Målet är att stanna på de röda rundlarna med skattbrickor som ännu inte vänts, för att under någon av dem hitta Finlands skatt!

Man behöver inte komma till en röd rundel med jämnt tal, eftersom man alltid kan välja att stanna på en rundel och lämna en del av tärningstalet oanvänt.

Landsvägen är vit med svarta punkter och det kostar inget att ta den. Spelpjäsen flyttas så många svarta punkter framåt som tärningen visar.

Vattenvägen är blå med blå punkter. För att gå över till vattenvägen måste spelaren betala 100 pengar på den röda rundeln som ligger intill det första steget på vattenvägen. Med samma betalning får spelaren fortsätta längs vattenvägen så länge hen stannar där. Att stanna på hamnarnas röda rundlar medför ingen ny avgift så länge resan fortsätter längs vattenvägen. Om spelaren **inte har några pengar** kan hen under sin tur gå två steg längs vattenvägen utan att slå tärningen.

Tågresan tas mellan två punkter längs den röda linjen. För att resa med tåg måste spelaren betala 300 pengar. Därefter flyttar hen sin spelpjäs utan att slå tärningen.

Inlösning av skattbricka

När spelaren stannar på en röd rundel, får hen genast vända skattbrickan genom att betala 100 pengar. Om spelaren inte kan eller vill betala, kan hen försöka vända brickan genom ett extra tärningskast. Om tärningens resultat blir 4, 5 eller 6, får spelaren vända skattbrickan. Lyckas inte detta, kan spelaren på sin nästa tur antingen försöka igen eller fortsätta sin resa.

Skattbrickorna:



Tom bricka (11 st. + 1 reservbricka)

Brickan är värdelös och sätts bort. Bättre lycka nästa gång.



Ryggsäck (5 st.)

Brickan sätts bort ifall ingen därförinnan hittat Finlands skatt. Om spelaren hittar en ryggsäck efter att Finlands skatt har hittats, kan hen fortfarande vinna spelet genom att återvända till startrundeln före spelaren som hittade Finlands skatt.



Cykel (2 st.)

Spelaren får flytta sin pjäs vart som helst på spelplanen. Flytten kan inte sparas till senare, utan pjäsen skall flyttas under samma tur. Om spelaren anländer till en rundel med en skattbricka som inte vänts, måste hen vänta till nästa tur innan brickan kan vändas.



Mygga (3 st.)

Spelaren blir offer för en blodsugare och förlorar alla sina pengar.



Blåbär (4 st.)

Spelaren får 300 pengar från banken.



Kantarell (3 st.)

Spelaren får 600 pengar från banken.



Hjortron (2 st.)

Spelaren får 1000 pengar från banken.



Finlands skatt (1 st.)

Den mest värdefulla platsen i Finland. Spelaren måste genast återvända till startrundeln för att berätta om den.

När spelaren vänder en skattbricka, genomför hen dess konsekvenser och avslutar sin tur. Om spelaren börjar sin tur med att vända en skattbricka på en rundel, får hen inte längre slå tärningen efter att brickan har vänts.

Naturlandskapen

Spelplanen har fyra speciella naturlandskap, *Saaristo*, *Pallas*, *Karhunkierros* och *Saimaa*, som är återvändsgränder. Man når dem genom att röra sig längs landsvägar eller vattenvägar på vanligt sätt. Den spelare som först kommer till slutrundeln i ett naturlandskap får 200 pengar från banken. Obs! Man når *Saaristo* och *Saimaa* endast vattenvägen, men att gå in i deras röda rundlar avbryter inte resan längs vattenvägen och spelaren behöver därför inte betala igen.

Punkter omgivna av en blå ring

I Finland finns det över tre miljoner bastur, vissa av dem på rätt så oväntade ställen. Om en spelare stannar vid en punkt omgiven av blått (det finns tre sådana på kartan), har hen funnit en bastu och stannar för att njuta av dess sköna bad. Spelaren är redo att lämna bastun först när hen slagit 1 eller 2 på tärningen.

Vinnaren

Den spelare som hittar Finlands skatt vinner spelet när hen återvänder till startrundeln. Men om en annan spelare hittar en ryggsäck efter att Finlands skatt hittats och återvänder till startrundeln först, vinner den spelaren. Det är inte nödvändigt att komma till startrundeln med jämnt ögontal.



martinex®

Kuninkaankylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi



TREASURE OF FINLAND

In the game *Treasure of Finland*, the players' goal is to find their most precious place in Finland and to return home to tell everyone about it.

Contents

- Game board
- Dice
- 6 game pieces
- 33 treasure tokens (one of which is the start token)
- 36 banknotes (3 x 1000, 12 x 500, 21 x 100)

Setup

Before starting the game, puzzle the game board together from four pieces. Take the start token from among the treasure tokens and place it on any red circle on the game board. The start token can be placed, for example, closest to the town where the game is currently being played. It may not be placed in separate natural landscapes (*Saaristo*, *Pallas*, *Karhunkierros*, *Saimaa*) and their circles. The game starts at the start token and ends there as well. The start token cannot be moved or turned over.



Start Token

Next, shuffle the treasure tokens face down and place one token on each red circle on the game board. One of the empty tokens is an extra token and is put aside. Note that NO token may be placed on top of the start token.

Each player chooses a game piece and places it next to the start token. Then, each player receives 300 in banknotes as travel money. The player who rolls the highest number starts, and then the game continues clockwise.

How to play

On your turn, roll the dice and move your game piece accordingly along the path of your choice on the game board. The goal is to stop on the red circles with treasure tokens and to find the treasure of Finland.

You do not have to land on a red circle with an exact number; you can choose to stop at a red circle whenever you like.

Players may choose to travel by road, waterway or railway.

Road. Travel along the white line with black spots. Travelling on the road is free of charge. Move your game piece as many black spots forward as the dice shows, towards the direction you choose.

Waterway. Travel along the blue line with blue spots. In order to move to the waterway, pay 100 in banknotes on the red circle before the first step of the waterway. This payment allows you to continue along the waterway as long as you stay on it. Stopping at the red circles of the harbours causes no new payment, as long as the journey continues along the waterway. If you **have no money** or if you choose not to pay, you may move two steps on each of your turns without rolling the dice.

Railway. You can travel between two points along the red line. To travel by train, you must pay 300 in banknotes. After that, move your game piece without rolling the dice.

Buying treasure tokens

When you **arrive on a red circle**, you may immediately buy the treasure token by paying 100 in banknotes. If you cannot or do not want to pay, you can buy the token by rolling a 4, 5 or 6 on the dice. If you do not succeed, you must wait for your next turn to either try again or continue your journey.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All Rights Reserved
© The right holders of Kari Mannerla

Treasure tokens:

Empty token (11 pcs + 1 extra)

The token is worthless and is put aside.



Backpack (5 pcs)

The token is put aside if the treasure of Finland has not been found yet. If you find a backpack after the treasure of Finland has been found, you can still win the game if you return to the start token before the player who found the treasure of Finland.



Bicycle (2 pcs)

You may move your game piece anywhere on the game board. The move cannot be saved for later; the piece must be moved during the same turn. If you land on a circle with a treasure token, you must wait until your next turn before turning it over.



Mosquito (3 pcs)

You've been attacked by a bloodsucker and lose all your money.



Blueberry (4 pcs)

You receive 300 in banknotes from the bank.



Chanterelle (3 pcs)

You receive 600 in banknotes from the bank.



Cloudberry (2 pcs)

You receive 1000 in banknotes from the bank.



Treasure of Finland (1 pc)

The most precious place in Finland. You must immediately return to the start token to report it.



When you turn over a treasure token, you implement its consequences, after which your turn ends. If you start your turn by turning over a treasure token in a circle, you can no longer roll the dice during this turn.

Natural Landscapes

The game board has four special natural landscapes, *Saaristo*, *Pallas*, *Karhunkierros* and *Saimaa*, which are dead ends. You can reach them by travelling along the road or waterway in the usual manner. The first player to reach the final circle of a natural landscape receives 200 in banknotes. Note! *Saaristo* and *Saimaa* can only be reached by waterways, but landing on their red circles does not interrupt the water journey, so you don't need to pay again.

Black spots with blue circles

In Finland, there are over three million saunas, some of which are in quite unexpected places. If you stop at a black spot with a blue circle around it (there are three such spots on the map), you have come across a sauna and stop to enjoy its gentle heat. You are ready to leave the sauna only when you roll a 1 or 2 on the dice.

Winning the game

The player who finds the treasure of Finland wins the game when they return to the start token. However, if another player finds a backpack after the treasure of Finland has been found and returns to the start token first, that player wins. It is not necessary to reach the start token with an even number.



Mikä on sinun Suomen aarteesi?

Pelissä seikkaillaan pitkin Suomea ja etsitään Suomen aarretta, kauneinta paikkaa Suomessa. Pelissä se löytyy reitin varrelta, mutta tosiasiaa Suomi on aarteita täynnä. Paikka voi olla kaikkien tuntema, tai se voi olla aivan oma salainen paikka. Pelaamisen lomassa voitkin pohtia, mikä on juuri sinulle se ihanin paikka, joka saa hymyn huulille, sinun oma Suomen aarteesi.

Onko se oma koti kullan kallis, mummolan takana oleva mustikkapaikka, Mellunmäen leikkipuisto, Haltin huippu, mökkisaunan laiturilta avautuva järvimaisema, ilta-aurinko Saaristomerellä, maisema Ukko-Kolin huipulta, vilkas torikahvila vai ehkä Olavinlinna?

Jaa meille oma Suomen aarteesi somessa @pelikosuomi #suomenaarre

Vilken är din Finlands skatt?

Res runt i Finland för att hitta Finlands skatt, den vackraste platsen i landet! I spelet gömmer sig skatten längs vägarna på spelplanen men i verkligheten är Finland fullt av skatter. Platsen kan vara välkänd eller en egen, undagömd pärla. Medan du spelar kan du fundera på vilken plats som är just din skatt, det där härliga smultronstället som får dig att le varje gång du tänker på det.

Är det ditt eget kära hem, blåbärsstället bakom mormors hus, lekparken i Mellungsbacka, toppen av Halti, sjöutsikten från bryggan vid sommarstugan, kvällssolen över Skärgårdshavet, utsikten från Ukko-Koli, ett livligt torgkafé eller kanske Olofsborg?

Dela din Finlands skatt med oss på sociala medier @pelikosuomi #suomenaarre

What is your treasure of Finland?

In the game, you travel around Finland, in search of the most beautiful place in the country, the treasure of Finland. In the game, it can be found along the route, but in reality, Finland is full of treasures. The place could be one everyone knows, or it might be your own secret spot. While playing, take a moment to reflect: what is your very own treasure of Finland – that one precious spot that makes you smile every time you think of it?

Is it home, sweet home, the blueberry patch behind your grandma's house, the playground in Mellunmäki, the peak of Halti, the lake view from the sauna dock at your summer cottage, the evening sun over the Archipelago Sea, the scenery from the top of Ukko-Koli, a lively market café, or maybe Olavinlinna castle?

Share your treasure of Finland on social media @pelikosuomi #suomenaarre

