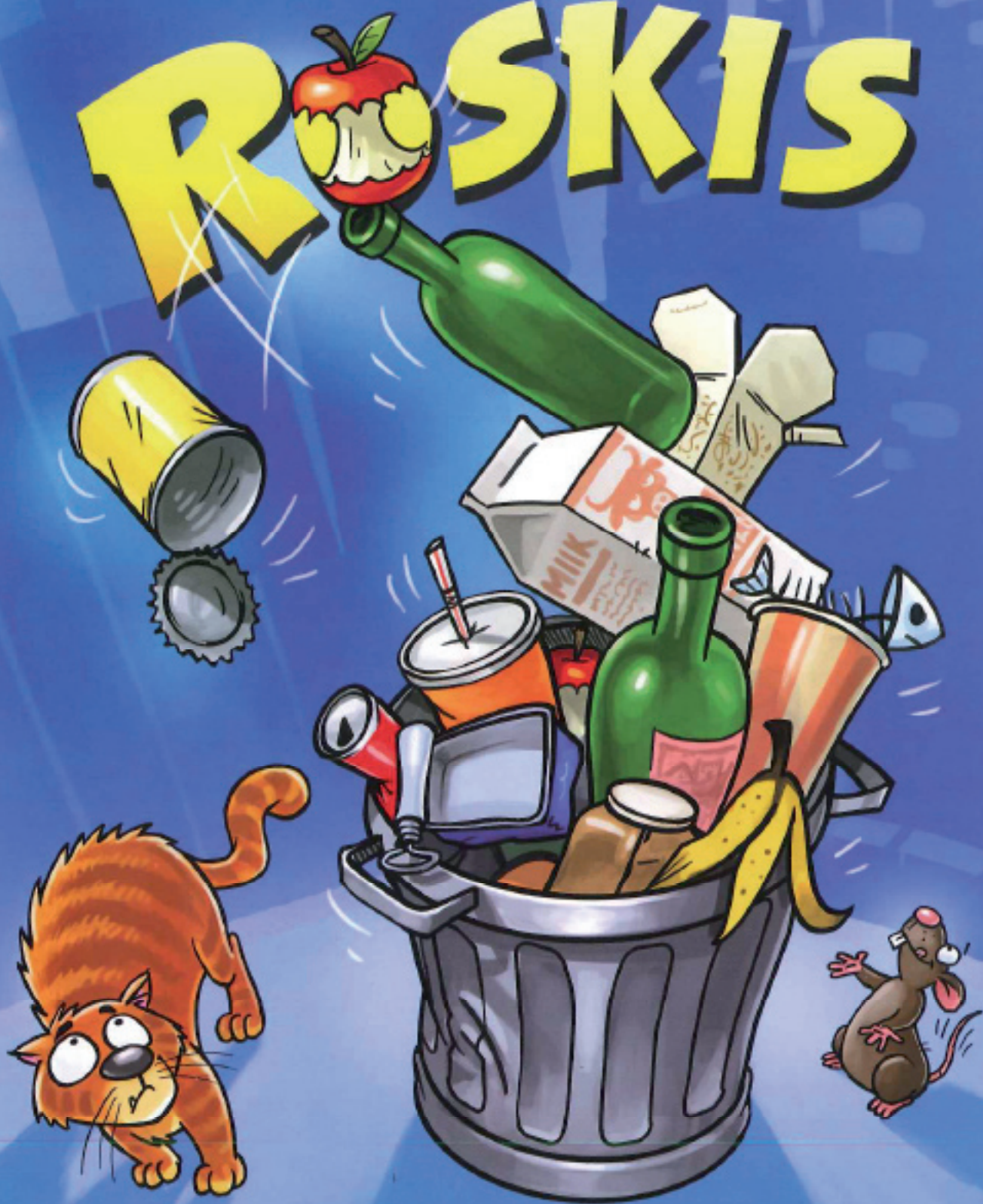


RUSKIS



ROSKIS

PELIN SISÄLTÖ

50 numerokorttia (numerot 1-10 viidessä eri värissä)



40 puista roskaa (10 kutakin maitotölkkiä, peltipurkkia, pulloa ja omenankaraa)



6 pistelätkää (miinuspisteet etupuolella, plussipisteet takapuolella)



1 roska-astia (koko roska-astia kolmesta osasta ennen ensimmäistä peliä, katso kuva oikealla)

1 ohjeet



PELIN TAVOITE

Kaikkihan sen tietävät: kukaan ei halua viedä roskia ulos. Niinpä pelaajat pinoavat roskia aina vain korkeammaksi ja korkeammaksi pinoksi. Jos jotain putoaa roskiksesta, vuorossa olevan pelaajan on tyhjennettävä roskis ja otettava miinuspisteitä. Jos sen sijaan onnistut pinoamaan taidokkaasti ja saat viimeisenkin esineen mahtumaan roskikseen, saat plussipisteitä. Eniten pisteitä kerännyt voittaa.

Huom: Pelin idea on täysin kuvitteellinen. Pelin kehitysvaiheessa ei tehty minkäänlaista testausta aikella roskilla. Kaikki vastaavuus todellisiin tilanteisiin on täysin sattumanvaraista 😊. Muistattehan lajitella roskat huolella!

ALKUVALMISTELUT

Laittakaa roskis pöydän keskelle. Roskista täytetään roskilla riippuen pelaajamäärästä. Nämä roskat laitetaan roskikseen sattumanvaraisessa järjestyksessä:

Pelaaja	Roskat
2	3 maitotölkkiä, 3 peltipurkkia, 3 pulloa ja 3 omenaa
3	2 maitotölkkiä, 2 peltipurkkia, 2 pulloa ja 2 omenaa
4	1 maitotölkki, peltipurkki, pullo ja omena
5	ei mitään

Lajitelkaa loput roskat lajin mukaan ja laittakaa ne roskiksen viereen varastoksi. Laittakaa pistemerkit pinoksi roskavaraston viereen, miinuspuoli ylöspäin ja järjestyksessä siten, että -1 on päällimmäisenä ja -6 alimmaisena.

Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa kyseisen värin kortit. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, yli jääneitä kortteja ei tarvita ja ne laitetaan takaisin laatikkoon. Pelaajat sekoittavat korttinsa hyvin ja laittavat ne nostopakaksi eteensä kuvapuoli alaspuolin. Sen jälkeen pelaajat nostavat käteensä kolme päällimmäistä korttia.





PELIN KULKU

Peli kestää korkeintaan kymmenen kierrosta. Kierroksen alussa pelaajat valitsevat yhden käsikortistaan ja pelaavat sen eteensä kuvapuoli alaspäin. Kun kaikki ovat valinneet kortin, kortit käännetään auki yhtä aikaa. Pienimmän kortin valinnut pelaa ensin. Kortin numero kertoo, montako roskaa pelaajan on laitettava varastosta roskikseen vuorollaan. Sen jälkeen vuoro on pelaajan, joka pelasi seuraavaksi suurimman kortin ja niin edelleen.

Jos pelaajilla on samoja numeroita, tasapelit ratkaisee kortissa näkyvien hiiren määrä: se pelaaja, jonka kortissa on vähemmän hiiriä, pelaa ensin.

Roskien laittaminen roskikseen

Roskia laitetaan roskikseen seuraavien sääntöjen mukaan:

-  Roskalajin saa valita vapaasti, mutta pelaaja saa laittaa roskiin vain tätä yhtä lajia kerrallaan. Mikäli pelaaja laittaa viimeisenkin samanlaisen roskan roskikseen, mutta joutuisi vielä laittamaan lisää roskaa, hän valitsee toisenlaisen roskan.
-  Roskat laitetaan roskikseen yksi kerrallaan.
-  Roskia saa laittaa vain yhdellä kädellä.
-  Aiemmin pelattuja roskaa saa siirtää, mutta vain tönimällä kädessä olevalla roskalla. Aiemmin pelattuja roskaa ei saa ottaa käteen ja järjestää niitä siten uudestaan.

Kun kaikki pelaajat ovat laittaneet roskansa roskikseen, kierros päättyy. Pelaajat nostavat uudet kortit pakasta ja seuraava kierros alkaa.

Mitä jos jotain putoaa?

Jos edes yksi roska putoaa roskiksesta vuoron aikana, pelaajan vuoro päättyy välittömästi. Pelaajan on otettava päällimmäinen pistelätkä ja laitettava se eteensä **miinuspuoli** ylöspäin.

Nyt tämän pelaajan on tyhjennettävä roskis ja palautettava roskat varastoon. Sen jälkeen hän täyttää roskiksen uusilla roskilla (katso sivun 2 taulukko). Peli jatkuu sen jälkeen muiden pelaajien vuoroilla kuten tavallisesti.

Mitä jos varasto on tyhjä?

Jos pelaaja onnistuu laittamaan varastosta viimeisen roskan roskikseen pudottamatta mitään, pelaajan vuoro päättyy välittömästi ja hän saa päällimmäisen pistelätkän. Palkintona roskaituruudesta pelaaja saa laittaa sen eteensä **pluspuoli** ylöspäin.

Nyt tämän pelaajan on tyhjennettävä roskis ja palautettava roskat varastoon. Sen jälkeen hän täyttää roskiksen uusilla roskilla (katso sivun 2 taulukko). Peli jatkuu sen jälkeen muiden pelaajien vuoroilla kuten tavallisesti.

Huomio: Pelaajien kannattaa tietysti yrittää tehdä muiden pelaajien vuoroista mahdollisimman vaikeita!

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun toinen kahdesta ehdosta täyttyy:

1. Pelaajat ovat pelanneet kaikki korttinsa. Kymmenes kierros pelataan loppuun, sitten lasketaan pisteet.
2. Joku pelaajista ottaa viimeisen pistelätkän (-6 tai +6). Peli päättyy välittömästi pisteenlaskuun.

PISTEENLASKU

Pelaajat laskevat pistelätkänsä. Jos joku jäi tyystin ilman, hänellä on 0 pistettä. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa.

Huomio: Pelin voi voittaa myös nolalla pisteellä tai miinuspisteillä!

Tasapelissä pelaajat jakavat voiton.

Suunnittelija: Carlo A. Rossi

Kuvitus: Michael Menzel

Käännös: Mikko Saari / Painava sana

Taitto/Layout: Jere Kasanen

Lautapelit.fi

Salomonkatu 5, 00100 Helsinki, Finland
www.lautapelit.fi | info@lautapelit.fi

