

HARJOITTELU, 1. päivä

#1

1. oppitunti: Johdon katkaiseminen

VALMISTELUT

Jokainen tehtäväkortti luettelee tarvittavat osat. Luetteloon sisältyy myös johdot, jotka sekoitetaan ja jaetaan pelaajille laattetelineisiin järjestettäväksi.

-  x24 johtoa (käyttäkää vain arvoja 1–6)
- Älkää asettako pelilaudalle **varustekortteja**. Tässä tehtävässä niitä ei käytetä.
- Oletussäännöt kaikille tuleville tehtäville:
(Tärkeää — näitä ohjeita emme toista myöhemmin.)
 - Asettakaa sytyttimen viisari pelaajamääränne kohdalle.
 - Kukin pelaaja ottaa 1 hahmokortin. Voit käyttää **Tuplatunnistintasi** kerran tehtävässä.
 - Kapteenista alkaen ja myötäpäivään edeten kukin pelaaja asettaa haluamansa **tietomerkin**  laattetelineensä eteen osoittamaan yhtä sinistä johtoa, jossa on sama arvo kuin merkissä.
 - Lopuksi kääntäkää tämä **tehtäväkortti** nurin ja asettakaa se pelilaudan vasempaan alakulmaan, jotta kaikki näkevät kortin lisäsäännöt.

HARJOITTELU, 2. päivä

#2

2. oppitunti: KELTAISEN johdon katkaiseminen

VALMISTELUT



- x32 johtoa (vain arvot 1–8)



- x2*

*Nostakaa kaksi satunnaista keltaista johtoa arvoista 1.1–7.1.

- Älkää asettako pelilaudalle **varustekortteja**.
- Tästä tehtävästä alkaen: Asettakaa puiset nappulat erikoisjohtojen (tässä tehtävässä kahden keltaisen) arvoja vastaaville paikoille pelilaudan keskilinjalle.
- Muistakaa: Valmistelujen aikana ei saa käyttää "keltaista" tietomerkkiä

HARJOITTELU, 3. päivä

#3

3. oppitunti: ÄLÄ katkaise PUNAISTA johtoa

VALMISTELUT



• x 40 (vain arvot 1–10) •



x1*

*Nostakaa yksi satunnainen punainen johto arvoista 1.5–9.5.

- Tästä tehtävästä alkaen: Nostakaa pelilaudalle pelaajamääränne verran satunnaisia **varustekortteja**.
- Jos nostitte **varustekortin** 11 (Termospullo) tai 12 (Etiketti =), heittäkää se pois ja nostakaa sen tilalle uusi.

HARJOITTELU:

Ensimmäinen päivä kentällä

#4

Nyt on aika soveltaa teorioita käytäntöön!

VALMISTELUT

-  x48 (KAIKKI)
-  x1
-  x2

- Tästä tehtävästä alkaen: Käyttäkää aina KAIKKIA sinisiä johtoja.
- Kortin alareunasta löydätte kaksinpelin 🐰🐰 valmisteluihin tarvittavat muutokset.

- 🐰🐰 2 pelaajalla: •  x48 •  x1 •  x4

HARJOITTELU:

Toinen päivä kentällä

#5

Tämä on miinakenttä, eikä mikään keltainen tiilitie...

VALMISTELUT



* Ennen kuin jaatte johdot:

- Nostakaa 3 satunnaista KELTAISTA johtoa.
- Asettakaa 3  -nappulaa pelilaudalle keltaisten johtojen arvoja vastaaville kolmelle "?"-puoli ylöspäin.
- Sekoittakaa 3 KELTAISTA johtoa numeropuoli alaspäin, lisätkää 2 niistä sinisten joukkoon ja poistakaa kolmas pelistä sitä paljastamatta.

 2 pelaajalla: •  x2 •  x2 / 3

HARJOITTELU:

Kolmas päivä kentällä

#6

*Mikä on jännittävä, keltainen ja valmiina toimintaan?
4 katkaistavaa KELTAISTA johtoa!*

VALMISTELUT



x1



x4



2 pelaajalla:



x2



x4

HARJOITTELU:

Viimeinen oppitunti

#7

Näettekö kaiken kahtena tai pelkästään punaista?

VALMISTELUT



• x1 / 2*

* Ennen kuin jaatte johdot:

- Nostakaa 2 satunnaista PUNAISTA johtoa.
- Asettakaa 2  -nappulaa pelilaudalle punaisten johtojen arvoja vastaaville kahdelle paikalle "?"-puoli ylöspäin.
- Sekoittakaa 2 PUNAISTA johtoa numeropuoli alaspäin, lisätkää 1 niistä sinisten joukkoon ja poistakaa toinen pelistä sitä paljastamatta.



2 pelaajalla: •  x1 / 3

LOPPUKOE

#8

Tänään on suuri päivä! Kattavat harjoitustehtävänne ovat valmistaneet teitä tähän. Uskallatteko kohdata sytytyslangan ja selvittää loppukokeen?

VALMISTELUT



x1 / 2



x2 / 3



2 pelaajalla:



x1 / 3



x4