

MIKÄ KUITU? – KUITUPELI

Kuitupeli muodostuu lautapeliosion, vastausten selvittämisen ja ratkaisujen esittämisen muodostamasta kokonaisuudesta. Internetin käyttömahdollisuutta tarvitaan lautapeliosuuden jälkeen pistekysymysten ratkaisemiseksi. Ennen pelin aloittamista tarvitaan:

Pelilauta ja kysymyskortit – Kysymyskortit tulostetaan kaksipuoleisina ja leikataan erilleen, niiden laminoiminen tai muu suojaaminen on suositeltavaa. Pelilauta tulostetaan kahdelle A3:lle tai neljälle A4:lle ja osat liitetään yhteen. Kestävin pelilauta saadaan kiinnittämällä osat kartongille tai muulle tukevalle alustalle ja suojaamalla pinta esimerkiksi kontaktimuovilla. Pelilauta voidaan myös laminoida kahdessa osassa tai suojata pelin ajaksi sopivalla läpinäkyvällä pleksillä tai lasilla. Vaihtoehtoisesti pelilauta voidaan heijastaa vaalealle pinnalle videotykin avulla (huomaa tällöin irto-osien kiinnittäminen sinitarran avulla).

Nappeja (35 kappaletta) – Tasaisia ja pyöreitä (Ø 16 mm) nappeja tai muita sopivia kiekkoja, joilla peitetään kaupunkien symbolit. Napit tai kiekot voivat poiketa toisistaan. Suositeltava halkaisijaväli: 14 mm – 20 mm.

Noppa & pelinappuloita pelaaja-/joukkumäärän mukaisesti (max 5).

SÄÄNNÖT:

Pelilauta esittää Maailmankarttaa, jonka poikki risteilee maita yhdistäviä reittejä. Ennen pelin alkua kaikkien pelaajien/joukkueiden pelinappulat asetetaan lähtökaupunkiin (Helsinkiin) ja napit levitetään pelilaudan kaupunkeihin siten, että symbolit peittyvät. Kysymyskortit (pika- ja pistekortit) sekoitetaan ja asetetaan omiin pinoihinsa pelilaudalle. Haluttaessa, korteista voidaan valita vain jonkin teeman mukaisia kortteja (esim. luonnonkuidut tai kuitujen tuotanto). On kuitenkin huomioitava, että peliin otetaan riittävästi kortteja mukaan – pikakortteja vähintään 15 ja pistekortteja vähintään 20.

Lautapeliosion tarkoituksena on kerätä pistekortteja vähintään tavoitepistepotin verran. Suurimman nopan silmäluvun heittänyt pelaaja/joukkue saa aloittaa. Heittovuoro kiertää myötäpäivään. Laudalla liikutaan omalla vuorollaan noppaa heittämällä. Nappeja keräämällä ja pikakysymyksiin vastaamalla voidaan nopeuttaa liikkumista. Lisäksi käyttämättömät napit huomioidaan lopuksi lisäpisteinä (1 nappi = 1 piste).

Reitit: **Maantie** on tumma reitti vaalein pistein. Pelaaja/joukkue siirtää pelinappulaansa korkeintaan nopan silmäluvun osoittaman verran eteenpäin. Vuoro siirtyy seuraavalle, jollei pysähdyspaikka palkitse uudella heittovuorolla.

Merireitti on vaalean sininen reitti tummansinisistä pisteistä. Jos pelaaja/joukkue maksaa kaupunkien välisestä merimatkasta yhden napin, pelinappulaa siirretään korkeintaan nopan silmäluvun verran eteenpäin. Ellei nappeja ole tai niitä ei halua käyttää, saa meritse matkustaa noppaa heittämättä vuorollaan 2 askelta kerrallaan. Kahden merireitin välisen kaupungin voi pysähtymättä ohittaa, ilman uutta merireittimaksua.

Lentoreitti on punaisin viivoin merkitty kahden kaupungin välinen reitti. Niitä pitkin matkustetaan noppaa heittämättä lentoreitti kerrallaan. Yksi lento maksaa kolme nappia. Vuoron aikana ei voi lentää kuin yhden lentoreitin, eikä samalla vuorolla voi liikkua muilla tavoin.

Napin päälle pysähtyessään pelaaja/joukkue nostaa napin itselleen ja toimii napin alta paljastuvan symbolin mukaisesti:



Nostetaan pikakorttipakan päällimmäinen kortti ja vastataan kortin kysymykseen – oikeasta vastauksesta palkitaan uudella heittovuorolla. Lopuksi kortti poistetaan pelistä.



Nostetaan pistekorttipakan päällimmäinen kortti ja lisätään se pelaajan/joukkueen potentiaaliseen pistekorttipottiin. Näiden kysymyksiä ratkotaan lautapeliosion päätyttyä.

Heti kun pelaaja/joukkue on onnistunut keräämään pistekortteja tavoitepistepotin arvosta, on aika palata Helsinkiin. Tavoitepistepotti on kaksin ja kolmin pelissä 40 pistettä, nelin ja viisin pelissä 25 pistettä. Kotimatalla napeja ja pikakortteja saa kerätä kuten aiemminkin, mutta pistekortteja ei nosteta lisää. Ensimmäinen pelaaja/joukkue, joka pääsee takaisin Helsinkiin pistekorttipottinsa kanssa, palkitaan 10 lisäpisteellä (nelin ja viisin pelissä 6 lisäpisteellä). Muut jatkavat pistekorttien keräämistä niin kauan kunnes oma tavoitepistepotti tulee täyteen tai ensimmäinen joukkue on palannut onnistuneesti Helsinkiin. Käynnissä olevan kierroksen loput pelaajat/joukkueet saavat pelata vuoronsa loppuun. Jos samalla vuorolla Helsinkiin ehtii muita pelaajia/joukkueita, palkitaan heidät 5 lisäpisteellä (nelin ja viisin pelissä 3 lisäpisteellä). Pelilautaosion lopuksi lisäpisteet ja käyttämättömistä napeista saadut pisteet lasketaan yhteen ja merkitään muistiin.

Lopullisen pistesaaliin määrittää se, kuinka hyvin pelaajat/joukkueet osaavat selvittää vastauksia pistekorttien kysymyksiin ja selittää niitä muille pelaajille. Ratkaisuja pistekorttien kysymyksiin etsitään ja pohditaan internetin ja muiden tietolähteiden avulla. Tähän kannattaa varata rajoitettu aika tai vaihtoehtoisesti vastausten selvittäminen voi jäädä omatoimiseksi vaiheeksi. Lopuksi pistekorttien ratkaisut ja pohdinnat esitetään muille pelaajille. Vastaukset pisteytetään yhteisesti, huomioiden selityksen kattavuus ja tiedon välittäminen.

Jos pistekortissa ei muuta mainita, yksi näkökulma tai seikka kartuttaa aina yhden pisteen, yhteensä kuitenkin enintään pistekorttisyömbolin mukaisen pistemäärän verran. Eriyisen ansiokkaista, esimerkiksi lähteitä monipuolisesti hyödyntävistä selityksistä muut pelaajat voivat myöntää lisäpisteitä. Pistekorteista saadut pisteet lasketaan yhteen lautapeliosion kerättyjen pisteiden kanssa. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja/joukkue voittaa.

MUUNNELMIA

Tavoitepistepotin varioiminen – Pelin haastavuutta ja peliaikaa voi säädellä suurentamalla tai pienentämällä määritettyä tavoitepistepottia. Haluttaessa lisätä lautapeliosuuden painoarvoa, voidaan tavoitepistepotti asettaa suureksi. Tässä tapauksessa voidaan sopia, että vain tietty määrä pistekorttien kysymyksistä selvitetään.

Erikoisnapit – Kolme napeista merkitään huomaamattomasti nurjalta puolelta esimerkiksi sprilliukaisen tussin avulla. Pelaajan/joukkueen nostaessa erikoisnapin, ei kyseisestä kaupungista saa nostaa symbolin mukaista korttia. Erikoisnappi ei kartuta lisäpisteitä, eikä käy maksuvälineenä meri-, tai lentoreiteillä.