

ISRAELIN PALUU

PIKAPELI



PELIN IDEA

Tehtäväsi on viedä noppaa käyttämällä pelinappula (Mooses) pelilaudan Lähtöympyrästä Maaliympyrään. Matkalla Israelin kansan moraali täytyy nostaa niin korkealle, että maalissa kaikki 12 heimokiekkoa ovat kuvapuoli ylöspäin heimolaudalla.

Heimokiekkoja saa kääntää ylöspäin heimokorttien avulla, joita saa nostaa, kun tulee sinisellä plussalla merkittyyn ympyrään. Matkalla heimojen moraali voi laskea vesi-, manna- ja viiriäisympyröissä tai nostetusta käärme kiekosta.

Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä pääsee maaliin niin, että kaikki 12 heimokiekkoa ovat kuvapuoli ylöspäin heimolaudalla.

ALKUVALMISTELUT

Ennen ensimmäistä pelikertaa irrota pelin osat pahveista.

Pelilaudalle asetettavissa kääntökiekoissa on takana sininen tähtirasteri.

Heimolaudoille asetettavissa heimokiekoissa on takana punainen tähtirasteri ja keskellä sininen tähti.

Osien kuvat ovat alku-asettelussa. Pelilauta ja heimolaudat ovat kaksipuolisia: suomi - englantia.

Pikapelissä otat käyttöön vain pelin peruskomponentit kpl

Pelilauta	1
Pelinappulat ("Mooses")	4
Heimolaudat	4
Heimokiekot (12 heimoa x 4)	48
Heimokortit (12 heimoa x 4 + Abraham x 4)	52
Arpanoppa (kuutionoppa)	1
Kääntökiekot (vesi, manna, viiriäinen, käärme, rypäle, kuivat luut)	30

Pikapelissä et tarvitse seuraavia osia:

- Pelisäännöt (suomi ja englantia) 2 kpl
- Helpot säännöt (suomi - englantia) 1 kpl
- Toimintaohjekortit (pelivuoron kulku suomi - englantia) 4 kpl
- Vitsauskiekot (vitsauskuvat ja takana numerot 1–10) 10 kpl
- Hopearahat 50 kpl
- Turvakortit (pilvipatsas, tulipatsas ja rintakilpi) 24 kpl
- Vihollinen-kortit 6 kpl
- Liitonarkki 1 kpl
- Artefaktit (laintaulut, Aaronin sauva ja manna-astia) 3 kpl
- Kultalaatat eli voittopalkinnot 3 kpl
- Pyramidinoppa (nelisivuinen erikoisnoppa) 1 kpl
- Tyhjät kiekot 8+6 kpl ja tyhjät kortit 2+2 kpl, jotka ovat varaosia

PELIN ALKUASETTELU – PIKAPELI



1. Aseta pelilauta tasaiselle alustalle. Katso mallia kuvasta.
2. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan (Mooses) ja sen väriä vastaavan heimolaudan sekä 12 erilaista heimokiekkoa, jotka asetetaan omille paikoilleen heimolaudalle kuvapuoli alaspäin.
3. Sekoita heimokortit 52 kpl huolellisesti ja jaa jokaiselle viisi (5) heimokorttia. Aseta loput heimokortit kuvapuoli alaspäin pelilaudan heimokortti-paikalle, jossa lukee nostopino. Alempi heimokortti-paikka on poistopino, joka on käytettyjä kortteja varten.
4. Sekoita kääntökiekot 30 kpl (vesi, manna, viiriäinen, käärme, rypäle ja kuivat luut) kuvapuoli alaspäin pelilaudalle ja aseta ne niille sopiviin valkopohjaisiin ympyröihin 7–47 Kaislameren ja Jordanin välille.

PELIN KULKU

1. Pelaajat asettavat pelinappulansa pelilaudalle Lähtöympyrään.

2. Aloittaja arvotaan kuutionopalla. Suurimman numeron saanut pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy vasemmalla puolella olevalle pelaajalle. **Käytä saamasi erilaiset heimokortit** ja käännä niitä vastaavat heimokiekot heimolaudalla kuvapuoli ylöspäin.



3. Liiku eteenpäin kuutionopan luvun mukaan kohti maalia.

Jos pelinappulasi tulee samaan ympyrään, missä on jo toisen pelaajan pelinappula, silloin saat kääntää sen pelaajan yhden (1) heimokiekon kuvapuoli alaspäin (paitsi Siinainvuoren ympyrässä 17).

4. Kun tulet sinisellä plussalla merkittyyn ympyrään, nosta yksi (1) heimokortti nostopinosta.



- Heimokortti on käytettävä moraalin nostoon, jos/ kun korttia vastaava heimokiekko on kuvapuoli alaspäin.
- Abraham-kortti vastaa mitä tahansa heimokorttia.
- Käytetyt heimokortit luovutetaan poistopinoon.



5. Kun tulet ympyrään, jossa on kääntökiekko, voit nostaa sen ja käyttää (ks. kohdat 6.-10.) omalla vuorollasi milloin haluat.

- Käytetyt kääntökiekot luovutetaan pois pelistä.

Vesi, manna, viiriäinen, rypäle, käärme ja kuivat luut.



6. Jos nostat käärmekiekon, käännä yksi (1) heimokiekko kuvapuoli alaspäin ja pidä käärmekiekko tallessa.

7. Kuivat luut -kiekkoa voit käyttää omalla vuorolla minkä tahansa heimokiekon kääntämiseen kuvapuoli ylöspäin.

8. Jos joudut vesi-, manna-, tai viiriäisympyrään, käännä yksi (1) heimokiekko kuvapuoli alaspäin tai käytä heti ympyrää vastaava kääntökiekko, jonka olet nostanut.

- Rypälekiekko käy vesi-, manna- tai viiriäiskiekon tilalle.



9. Keltaiseen Siinainvuoren ympyrään (17) on pakko pysähtyä.

- Nosta kolme (3) heimokorttia!
- Matkaa voit jatkaa seuraavalla vuorolla.
- Poikkeus: Täällä et saa kääntää toisen pelaajan heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin.



10. Jos joudut vihreäreunaiseen ympyrään (31 tai 38), käytä käärmekiekkota tai kierrä nuolen osoittama sakkokierros.



PELIN LOPPU

Pelin voittaja on se, joka ensimmäisenä saapuu vihreään Maaliympyrään (55) ja jonka kaikki heimokiekot ovat kuvapuoli ylöspäin.

Huom! Jos olet saapunut maaliympyrään, mutta sinulla ei ole vielä kaikki heimokiekot kuvapuoli ylöspäin heimolaudalla, joudut palaamaan Siinainvuoren keltaiseen isoon ympyrään. Sieltä saat lisää heimokortteja ja voit lähteä seuraavalla vuorolla takaisin kohti maalia.



Tarpeettomia **Heimokortteja voit vaihtaa** vuorollasi: Kun luovutat kaksi (2) korttia poistopinoon, saat nostaa yhden (1) kortin nostopinosta.



© 2019 Mesila Games Oy
All rights reserved
Designed in Finland
www.mesilagames.com