

ISRAELIN PALUU

HELPOT SÄÄNNÖT



Pelin sisältö, jonka aloittelijat ottavat käyttöön

kpl

Pelilauta	1
Heimolaudat	4
Heimokiekot: 12 heimoa x 4	48
Heimokortit: 12 heimoa x 4 + Abraham x 4	52
Pelinappulat ("Mooses")	4
Arpanoppa: kuutionoppa	1
Liitonarkki	1
Kääntökiekot: vesi, manna, viiriäinen, käärme, rypäle, kuivat luut	30
Turvakortit: tulipatsas, pilvipatsas, rintakilpi	24
Viholliskortit	6
Hopearahat	50
Kultalaatat: voittopalkinnot 1–3	3

PELIN IDEA

Tehtäväsi on viedä noppaa käyttämällä Mooses-pelinappula Egyptin Lähtöympyrästä - Siinainvuoren ympyrän kautta - Luvatus maan Maaliympyrään. Pelaajakohtaiselle heimolaudalle asetettavat 12 heimokiekkoa osoittavat moraalin määrän. Matkalla heimojen moraaali voi laskea keltaisilla, sinisillä ja punaisilla tähdillä merkityissä ympyröissä sekä vesi-, manna- ja viiriäisympyröissä. Mooseksen (pelaajan) tehtävänä on pitää kansan moraaali niin korkealla, että matkanteko ei pysähdy. Moraalia voi nostaa heimokorttien tai syntiuhrien avulla. Jumala palkitsee kansan hyvän moraalin antamalla heidän kantaa liitonarkkia. Pelin voittaa se, joka pääsee maaliin ja ensimmäisenä suorittaa 12 hopearahan arvoisen kiitosuhrin.

PELIN ALKUASETTELU – ALOITTELEVAT PELAAJAT



ALKUVALMISTELUT

Ennen ensimmäistä pelikertaa irrota pelin osat pahveista. Pelilaudalle asetettavissa kiekkoissa ja korteissa on takana sininen tähtirasteri. Heimolaudoille asetettavissa heimokiekoissa (etusivun kuva) on takana punainen tähtirasteri ja keskellä sininen tähti. Osien kuvat ovat alkuasettelussa. Pelilauta ja heimolaudat ovat kaksipuolisia: suomi-englanti

Aloittelevat pelaajat eivät käytä seuraavia pelikomponentteja:

- Vitsauskiekot 10 kpl: vitsauskuvat ja takana numerot 1–10
- Artefaktit 3 kpl: laintaulut, Aaronin sauva ja manna-astia
- Pyramidinoppa 1 kpl: nelisivuinen erikoisnoppa
- Toimintaohjekortit 4 kpl: pelivuoron kulku suomi-englanti
- Pelisäännöt 2 kpl: suomi ja englanti
- Tyhjät kiekot 8+6 kpl ja kortit 2+2 kpl, jotka ovat varaosia

1. Aseta pelilauta tasaiselle alustalle. Katso mallia kuvasta.
2. Jokainen pelaaja valitsee itselleen (Mooses) pelinappulan ja sen väriä vastaavan heimolaudan sekä 12 erilaista heimokiekkoa, jotka asetetaan omille paikoilleen heimolaudalle kuvapuoli ylöspäin. Tämä merkitsee sitä, että kansan moraali on korkealla alussa.
3. Aseta heimokortit (52 kpl) kuvapuoli alaspäin pelilaudan heimokorttipaikalle, jossa lukee nostopino. Alempi heimokorttipaikka 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.
5. Aseta viholliskortit (6 kpl) omille kuvilla merkityille paikoilleen pelilaudalle kuvapuoli alaspäin.
6. Jaa jokaiselle pelaajalle yksi kutakin turvakorttia: tulipatsas, pilvipatsas ja rintakilpi. Aseta loput turvakortit pinoon pelilaudan yläosaan omille kuvilla merkityille paikoilleen kuvapuoli ylöspäin.
7. Jaa jokaiselle pelaajalle viisi (5) hopearahaa. Loput hopearahat jäävät kassaan.
8. Aseta liitonarkki johonkin pelilaudan JHVH-ruuduista.
9. Kultalaatat eli voittopalkinnot 1–3 voit asettaa vapaisiin JHVH-ruutuihin odottamaan palkintojen jakoa.

PELIN KULKU

1. **Pelaajat asettavat pelinappulansa pelilaudalle Lähtöympyrään.**
2. **Aloittaja arvotaan kuutionopalla.** Suurimman numeron saanut pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy vasemmalla puolella olevalle pelaajalle.
3. **Liiku eteenpäin kuutionopan luvun mukaan kohti maalia.** Pelivuoron kulku on tarkemmin selitetty sivuilla 6–7.
4. **Toimi ympyröiden selitteiden mukaan,** jotka ovat sivuilla 4–5.
Pikaohjeet ovat pelilaudalla otsikolla **MATKAOHJEET**.

Kun tulet sinisellä plussalla (+) merkittyyn ympyrään, voit nostaa hopearahan kassasta tai heimokortin heimokorttipinosta.



Turvakortit ja Daavidintähdet

Kun tulet tähdellä merkittyyn ympyrään, käytä heti väriä vastaava turvakortti tai käännä 3 heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin.

Tulipatsas, Pilvipatsas ja Rintakilpi



- Tulipatsaskorttia voit käyttää keltaisilla tähdillä merkityissä ympyröissä: (5, 17, 18, 25, 28, 29, 47)
- Pilvipatsaskorttia voit käyttää sinisillä tähdillä merkityissä ympyröissä: (15, 17, 20, 37, 43, 44, 48)
- Rintakilpikorttia voit käyttää punaisilla tähdillä merkityissä ympyröissä: (16, 17, 27, 36, 45, 46, 49, 52)
- Käytetyt turvakortit palautetaan pelilaudalle omalle paikalleen.



Punareunaisen ympyrän saa ohittaa vain täydellä moraalilla. Jos joudut ympyrään 5, käytä tulipatsaskortti heti tai käännä 3 heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin.

Jos moraalilla ei ole täysi, käytä silloin seuraavalla vuorolla heimokortteja tai suorita syntiuhri niin, että saat kaikki heimokiekot kuvapuoli ylöspäin.



Kääntökiekot ja värireunaympyrät

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



Kun tulet ympyrään jossa on kääntökiekko, voit nostaa sen ja käyttää milloin haluat. Kääntökiekot auttavat ylläpitämään moraalia, paitsi **jos nostat käärmekiekon**, käännä 1 heimokiekko kuvapuoli alaspäin. Sama käärmekiekko voi myös auttaa, **jos joudut vihreäreunaiseen ympyrään (31 tai 38)**, käytä käärmekiekko tai kierrä nuolen osoittama sakkokierros.



Kun tulet vesi-, manna-, tai viiriäisympyrään, käytä heti ympyrää vastaava kääntökiekko, jonka olet nostanut tai käännä 1 heimokiekko kuvapuoli alaspäin.

- Vesikiekko auttaa ympyröissä: (9, 14, 28)
- Mannakiekko auttaa ympyröissä: (13, 21, 24, 30, 35, 39, 42)
- Viiriäiskiekko auttaa ympyröissä: (12, 19)
- Rypälekiekkoa voit käyttää vesi-, manna- tai viiriäiskiekon tilalla.
- Kuivat luut -kiekkoa voit käyttää pelin lopussa kiitosuhrin osana.
- Käytetyt kääntökiekot luovutetaan pois pelistä.



SIINAINVUORI

Keltaiseen ympyrään (17) on pakko pysähtyä.

- Voit nostaa 3 hopearahaa tai 3 heimokorttia.
- Käytä heti 3 erilaista turvakorttia tai käännä 3 heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin jokaista puuttuvaa turvakorttia (tulipatsas, pilvipatsas ja rintakilpi) kohti.



Matkaa voit jatkaa seuraavalla vuorolla, ellei kansan moraalit ole romahtanut. Jos 9 heimokiekkoa tai vähemmän on kuvapuoli alaspäin, voit liikkua, mutta 10–12 heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin estää liikkumisen. Siinä tapauksessa voit käyttää heimokortteja tai suorittaa syntiuhreja niin, että saat käännettyä riittävän monta heimokiekkoa kuvapuoli ylöspäin.

Tarkemmat ohjeet pelivuoron kulusta ovat seuraavilla sivuilla.

PELIVUORON KULKU

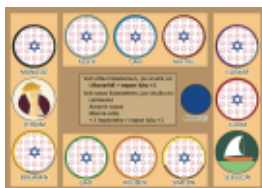
Pelivuorollaan pelaajan on tehtävä haluamansa asiat järjestyksessä yhdestä neljään. **Vain kohta 3. on pakollinen:** A. Liiku eteenpäin, B. Varustaudu tai C. Suorita syntiuhri.

1. Heimokorttien käyttäminen

Voit käyttää yhtä tai useampaa heimokorttia moraalin nostamiseen. Kullakin heimokortilla voit kääntää vastaavan heimokiekon kuvapuoli ylöspäin. Tämä tulee ajankohtaiseksi vasta kun moraalit on laskenut tähdillä tai väreillä merkityissä ympyröissä tai olet nostanut käärmekiekon.



Moraali on alhaalla
- voit liikkua eteenpäin



Moraali on liian alhaalla
- et saa liikkua eteenpäin



2. Vihollisten palkkaaminen tai lahjominen

Voit palkata vihollisen 1 hopearahalla eli kääntää edessä olevan viholliskortin kuvapuoli ylöspäin, jolloin sen osoittamaan ympyrään on pakko pysähtyä, vaikka nopan luku olisi suurempi. Matkaa voi jatkaa seuraavalla vuorolla.

Vihollisympyrät: (15, 37, 43, 44, 45, 46)

Voit myös lahjoa kulkuasi uhkaavan vihollisen 2 hopearahalla eli kääntää edessä olevan viholliskortin kuvapuoli alaspäin. Maksa raha kassaan ja käännä tahtomasi viholliskortti kuvapuoli alaspäin.

Huom! Jokaisen vihollisympyrän edessä on tähtimerkki, eli moraalit laskee 3 heimokiekon verran, jos et heti käytä sopivaa turvakorttia.



3. Liiku eteenpäin, varustaudu tai suorita syntiuhri

A. Liiku eteenpäin kuutionopan luvun mukaan 1–6 askelta.

Et saa liikkua, jos kansan moraalit on romahtanut eli 10–12 heimokiekkoa on kuvapuoli alaspäin. Tällöin sinun tulee varustautua tai suorittaa syntiuhri että saat käännettyä yhden tai useamman heimokiekon kuvapuoli ylöspäin.



B. Varustaudu heittämällä kuutionoppaa.

Nosta nopan luvun mukaan turvakortti tai hopearahat.

- 1 = Tulipatsas
 - 2 = Pilvipatsas
 - 3 = Rintakilpi
 - 4 = 4 hopearahaa
 - 5 = 5 hopearahaa
 - 6 = 6 hopearahaa
-

C. Suorita yksi seuraavista syntiuhreista ja nosta kansan moraalit.

• **Rukoile armoa:**

Tämä ei maksa mitään, käännä 1 heimokiekko kuvapuoli ylöspäin.

• **Osta syntiuhri:**

Maksa 3 hopearahaa ja käännä 2 heimokiekkoa kuvapuoli ylöspäin.

• **Osta kaksi syntipukkia ja lähetä toinen erämaahan:**

Maksa 5 hopearahaa ja käännä 3 heimokiekkoa kuvapuoli ylöspäin.

4. Liitonarkin lunastaminen

• Liitonarkki on kiertävä resurssi, jonka saa haltuunsa ensimmäinen Siinainvuoren ohittanut pelaaja.

• Kun useampi pelaaja on ohittanut Siinainvuoren, liitonarkin saa ottaa haltuunsa se pelaaja, jonka kansalla on korkein moraalit. Liitonarkin haltuun ottaminen toiselta pelaajalta tapahtuu oman vuoron lopuksi.

• **Pelaaja, jonka hallussa liitonarkki on, voi halutessaan liikkua aina yhden lisäaskeleen vuorollaan.**



PELIN LOPPU

Punareunaisen ympyrän (49) saa ohittaa ja Luvatussa maassa saa liikkua vain, jos kaikki 12 heimokiekkoa ovat kuvapuoli ylöspäin. Jos joudut ympyrään 52, käytä rintakilpikortti heti tai käännä 3 heimokiekkoa kuvapuoli alaspäin. Käytä silloin seuraavilla vuoroilla joko heimokortteja tai uhraa syntiuhreja niin, että saat kaikki heimokiekot käännettyä kuvapuoli ylöspäin.

Pelin voittaja on se, joka on saapunut vihreään maaliympyrään (55) ja ensimmäisenä uhraa 12 hopearahan arvoisen kiitosuhrin.

Kun liitonarkkia hallussaan pitävä pelaaja saapuu maaliin, liitonarkki palautetaan takaisin yhteen JHVH-ruutuun.

Kiitosuhri

Hopearahan lisäksi voit käyttää alla mainittuja resursseja kiitosuhriin:

- Turvakortti (tulipatsas, pilvipatsas, rintakilpi) = 2 hopearahaa
- Heimokortti = 1 hopearaha
- Kääntökiekko (paitsi käärme) = 1 hopearaha

Huom! Jos sinulla ei ole riittävästi uhrattavaa, joudut keräämään lisää resursseja seuraavilla vuoroillasi varustautumalla kuutionopan avulla.

Kun kiitosuhri on suoritettu:

- Hopearahat luovutetaan kassaan.
- Turvakortit palautetaan omille paikoilleen.
- Heimokortit luovutetaan poistopinoon.
- Kääntökiekot luovutetaan pois pelistä.
- **Lopuksi aseta numerolla 1–3 merkitty kultalaatta heimolaudan keskelle palkintosijan merkiksi.**

1

2

3



© 2018 - 2022 Mesila Games Oy
All rights reserved
Designed in Finland
www.mesilagames.com