

KAUPPIAIDEN LAAKSO

Eriskummallisten eläinten kilta

korttipeli 2 - 4 yli 10-vuotiaalle pelaajalle • 20 - 40 minuuttia

On suurten löytöjen aika. Mahtavimmat kauppiaat saavat käsiinsä uusia ja upeita esineitä. Näillä kaupustelijoilla on yhteinen kokoontumispaikka. Upeassa laaksossa sijaitseva pieni kylä nimeltä Dale.

Kylässä on kuuluisimpien kauppiaiden perustama ilmiömäinen kilta. Tähän kerhoon ei hyväksytä jäseneksi ketä tahansa, sillä ainoastaan vuosittain järjestettävän kilvoittelun voittaja kutsutaan kiltaan.


Lukuisat merkittävät eläinhahmoiset kauppiaat eri puolilta maailmaa ovat kokoontuneet kylään ottaakseen mittaa toisistaan. Jokaisen tavoitteena on oman osaamisensa todistaminen päästäkseen osaksi kunniakasta kilttaa.

Yleiskuva pelistä

Pelaajat ovat eläinhahmoisia kauppiaita, jotka opettelevat uusia myyntitekniikoita ja tekevät vaihtokauppaa torilla. **Ensimmäisenä näyttävän kauppiaskojun** eli 8 kortin suoran koonnut pelaaja voittaa pelin ja saa kutsun haluttuun kiltaan!



Pelin sisältö

- 110 korttia
 - 6 eläinpakkaa, 15 korttia kussakin (*pirteät puna-arat, reilut jättiläispandat, varastelevat pesukarhut, keräilevät liito-oravat, onnekkait oselotit, mukautuvat jemeninkameleontit*)
 - 20 rojukorttia
- Torilauta
- Oselottinoppa, jossa luvut 0, 1, 1, 2, 2 ja 3 

Pelin toteutus ja kiitokset

Pelisuunnittelu, kuvitus, graafinen suunnittelu ja säännöt: **Sami Laakso**

Avustava pelikehitys: **Seppo Kuukasjärvi**

Maailmanluonti: **Jason Ahokas, Talvikki Eskelinen**

Pelitestaus: **Eero Kesälä, Sami Soisalo, Laura Kesälä, Esa Salminen**

Oikoluku: **Tuomas Tervonen, Topher Wong**

Erikoiskiitos jokaiselle **749 Kickstarter-tukijalle**, jotka tekivät tästä pelistä totta! Joukkorahoitustukea antoi **LudiBooster** (*ludi booster.com*).

Jos sinulla on kommentteja, kysymyksiä tai ehdotuksia, ota meihin yhteyttä: info@snowdaledesign.fi (*snowdaledesign.fi*)

© 2015 Snowdale Design

Korttien esittely



- 1 Arvo, eläinikoni ja mahdollinen lisätoimintoikoni (+)
- 2 Kortin ja setin nimi
- 3 Tyyppi
- 4 Efekti- sekä höysteteksti
- 5 Eriskummallisten eläinten kiltta-ikoni (X)

Korttityypit

Pelissä on kolmentyyppisiä kortteja. Kaksi niistä ovat *eläinkortteja* ja kolmas roinatyyppiä oleva kortti nimeltä *roju*.

Tekniikka

Tekniikkakortteja voi pelata *tekniikkatoimintona*. Lisätoimintoikoni (+) kortissa palkitsee pelaajan lisätoiminnolla.

Passiivinen

Passiivisilla korteilla on kykyjä, jotka ovat voimassa, kun kortti on kädessäsi tai kun käytät kortin jonkin toiminnon yhteydessä, ellei kortissa mainita toisin. Näytä kortti muille pelaajille käyttäessäsi sen kykyä.

Roina

Pelaajien pakoissa on pelin alussa useita roinakortteja nimeltä *roju*. Tavanomaisesti voit käyttää *rojua* vain uusien korttien ostamiseen.

Alkuvalmistelut

Valitse eläinpakkoja pelaajien lukumäärän verran ja lisää yksi. Laita loput eläinpatkat takaisin pelilaatikkoon. Voit vaikuttaa pelin tyyliin valitsemalla peliporukiasi makuun sopivia eläinpakkoja. Esimerkiksi *varastelevat pesukarhut* mahdollistavat toisten pelaajien kiusaamisen *onnekkaiden oselottien* tehden pelistä täyttä kaaosta! Ohjekirjan viimeisellä sivulla on kuvaus jokaisesta eläinpakasta.

Tänään ensimmäisenä herännyt pelaaja aloittaa pelin. Pelattaessa useita peräkkäisiä pelejä, yhden edellisen pelin häviäjistä tulisi aloittaa seuraava peli.

Parhailla kaupoilla ja torille ensimmäisenä saapumisella tuntuu selvästi olevan jokin yhdistävä tekijä. Mikähän se mahtaa olla?



1 Kokoa jokaisen pelaajan pakka antamalla jokaiselle 1 yhden arvoinen eläinkortti **jokaisesta mukana olevasta eläinpakasta** ja rojukortteja kunnes jokaisella on **yhteensä 10 korttia**. Sekoita pakat ja anna yksi jokaiselle pelaajalle. Laita jäljelle jääneet rojukortit sivuun. Nämä muodostavat *rojukasan*.

2 Laita jäljelle jääneet yhden arvoiset eläinkortit takaisin pelilaatikkoon. Sekoita loput eläinkortit ja muodosta niistä *toripakka*.



3 Laita *torilauta* toripakan viereen. Nosta siitä **5 korttia** ja laita ne laudalle. Tätä kutsutaan *toriksi*.

4 Jokainen pelaaja nostaa **5 korttia** omasta pakastaan muodostaen pelaajan *käden*.

- A** Pelaajan poistopino
- B** Pelaajan kauppakouju
- C** Torin poistopino

Esimerkki kahden pelaajan pelistä

Pelin kulku

I. Toimintovaihe - Tee yksi seuraavista toiminnoista

- Toritoiminto - Osta kortti torilta
- Tekniikkatoiminto - Pelaa tekniikkakortti
- Kojutoiminto - Kokoa korttipino kojuusi
- Inventaariotoiminto - Heitä kädestäsi pois haluamasi määrä kortteja

2. Siivousvaihe

- Täytä kätesi 5 korttiin
- Täytä torin tyhjät paikat

1. Toimintovaihe - Tee yksi toiminto

Aloita vuorosi valitsemalla **yksi** neljästä toiminnosta. Et pääse tekemään muita saatavilla olevia toimintoja, ellei sinua palkita lisätoiminnolla.

Kyvyn ohjeistaessa sinua *hylkäämään* (eng. *throw away*) jotakin, kortti ei mene omaan poistopinoosi. Rojukortit laitetaan rojukasaan ja eläinkortit torin poistopinoon.

HUOMIO: Kortit laitetaan poistopinoihin kuvapuoli ylöspäin. Pelaajat voivat käydä jokaisen poistopinoon läpi, kunhan niiden järjestyksestä ei muuteta.

a) Toritoiminto - Osta kortti torilta

Osta 1 kortti torilta maksamalla sen hinta millä vain yhdistelmällä kortteja kädestäsi. Korttiesi arvo ostamiseen käytettäessä on numero kortin vasemmassa ylälaidassa. Oikeanpuolimmaisena kortin hinta on kortin arvo. Vasemmalle siirryttäessä korttien arvoon lisättävä hinta nousee yksi kerrallaan yhdestä neljään. Lisähinta näkyy myös torilaudalla. Laita

ostamiseen käytetyt kortit **poistopinoosi** ja torilta ostettu uusi eläinkortti **käteesi**.

HUOMIO: Saat maksaa korteista ylihintaa, jos et voi maksaa vähemmän **ostamiseen käyttämilläsi kortteilla**. Ylimaksetun summan on oltava pienempi kuin jokainen maksuun käytettävä kortti. Saat esimerkiksi ostaa 5 arvoisen kortin kahdella nelosella, vaikka sinulla olisi viitonen kädessä, muttet saa käyttää ylimääräisiä ykkösiä ostaessasi saman kortin yhdellä viitosella tai kolmosella ja kakkosella.

Jokaisella pelaajalla on aluksi aimo kasa rojua ja muutama myyntikikka hihassaan. Tieto siitä, milloin hankkia uusia tekniukoita ja milloin laajentaa oman kojun tarjontaa, on avain voittoon.

b) Tekniikkatoiminto - Pelaa tekniikkakortti

Pelaa 1 tekniikkakortti. Jokaisen tekniikkakortin voi pelata tekniikkatoimintona, jonka kuvaus sijaitsee kortin alalaidassa. Näytä pelattava kortti ja suorita kortin toiminto. Toiminnot tapahtuvat aina kortissa mainitussa järjestyksessä. Laita kortti poistopinoosi, **kun kortin toiminto on suoritettu loppuun**, ellei toisin mainita.

HUOMIO: Jos et voi nostaa, ottaa tai vaihtaa kortissa määriteltyä määrää kortteja, suorita kortissa lukeva toiminto niin monella kortilla kuin mahdollista.

Jokaisella eläimellä on oma tapansa käydä kauppaa. Toisten erikoistuessa tavaran keräämiseen omaan kojuunsa, toiset turvautuvat hiukan vähemmän kunniakkaisiin temppeihin.



Jos kortissa on lisätoimintoikoni (+), voit suorittaa toisen toiminnon ensimmäisen kortin tekniikkatoiminnon suorittamisen jälkeen. Saat lisätoiminnon vain, jos käytät kortin tekniikkaa – et, jos käytät kortin ostamiseen tai pelaat sen esimerkiksi kojuusi. Voit suorittaa useita peräkkäisiä lisätoimintoja niin kauan kuin kädessäsi on kortteja. Lisätoiminto voi olla mikä tahansa neljästä valittavissa olevasta toiminnosta.



Voit saada enemmän aikaiseksi, kunhan suunnittelet aikataulusi tarkkaan. Ainakin jos pidättäydyt vähemmän aikaa vievissä harrastuksissa...

HUOMIO: Joutuessasi hylkäämään tai heittämään pois useampia kortteja samaan aikaan saat valita järjestyksen, jossa ne menevät torin poistopinoon ja rojukasaan. Pelattu tekniikkakortti laitetaan poistopinoon kyvyn suorittamisen jälkeen.

c) Kojutoiminto - Kokoa korttipino kojuusi

Kauppakojusi koostuu 8:sta arvoltaan kasvavasta *pinosta* kortteja. Ensimmäisen pinosi kokonaisarvon on oltava **täsmälleen** 1, seuraavan 2 ja niin edelleen. Muista, ettet voi käyttää kojuun pelattuja kortteja enää lainkaan.

Saatat ihmetellä, mikset saa laittaa rojua kojuusi esille. Kisan tarkoitus on kasvattaa mainettasi, ei tuhota sitä. Joidenkin eläinten touhuja saatetaan silti katsoa ajoittain läpi sormien...



Kootaksesi pinon, valitse kädestäsi haluamasi määrä **saman setin eläinkortteja** ja laita ne eteesi kaikki numerot näkyvillä. Et voi laittaa eteesi keskeneräistä kojuja viimeistelläksesi sitä myöhemmin.



Esimerkki pelaajan kojuista, jossa on 6 pinoa

Jossain tapauksissa korttien kyvyt voivat muuttaa kojujesi pinojen arvoja. Tämä on täysin sallittua. Seuraavan kojuusi täytyy olla aina arvoltaan sama kuin sen järjestysnumero. Pinon valmistuttua sen sisällöllä ei ole merkitystä. Kerran valmis pino lasketaan aina valmiiksi.

Esille laitettua myyntitavaraa ei enää suositella käytettävän. Oman valikoiman kuluttaminen on varma tapa menettää oma vähäinenkin väivoin hankittu maine.



d) Inventaariotoiminto - Heitä kädestäsi pois haluamasi määrä kortteja

Heitä kädestäsi pois **valitsemasi määrä** kortteja poistopinoosi.

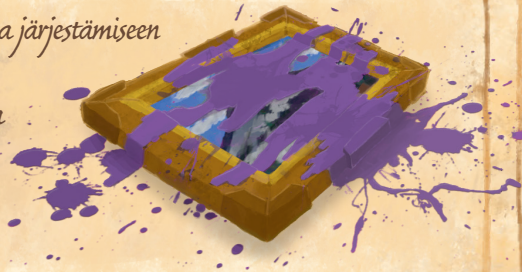
2. Siivousvaihe

Siivous tapahtuu, kun pelaaja on tehnyt valitsemansa toiminnon ja mahdolliset lisätoiminnot.

1) Nosta kätesi takaisin 5 korttiin

Nosta kortteja pakastasi kunnes kädessäsi on 5 korttia. Kädessä olevilla korteilla ei ole ylärajaa, jos sinulla on enemmän kortteja ennen tätä vaihetta. Vain vuorossa oleva pelaaja täyttää kätensä. Jos muilla pelaajilla on jostain syystä alle 5 korttia kädessään, he nostavat lisää kortteja vasta oman vuoronsa siivousvaiheessa.

*Väki tarvitsee aikaa varastonsa järjestämiseen jalomielisen vierailun jälkeen...
Sotkun aiheuttaja voisi korjata jälkensä, mutta mitä hauskaa pienessä kujeilussa sitten olisi?*



Jos pakkasi loppuu koska tahansa kesken ja **sinun tai kenen tahansa muun täytyy nostaa siitä kortteja**, sekoita poistopakiasi ja tee siitä itsellesi uusi pakka. Jos pakkasi ja poistopinosi loppuvat samaan aikaan, kun sinun tulisi nostaa uusia kortteja, nosta rojua rojukasasta, kunnes sinulla on taas 5 korttia kädessäsi. Käytä muita laatikossa olevia kortteja rojukasan loppuessa rojun korvikkeena. Vain rojukortteja katsoaan olevan rajaton määrä pelissä.



Jos et löydä mitään parempaa myytävää, voin vaikka vannoa, että nurkkäsi on kertynyt enemmän tai vähemmän rojua pahan päivän varalle.

2) Täytä torin tyhjät paikat

Jos torilla on tyhjiä kohtia, liikuta kaikkia kortteja oikealle seuraavaan tyhjään kohtaan, jos mahdollista. Nosta uusia kortteja toripakasta ja täytä tori oikealta vasemmalle kunnes torilla on taas 5 korttia.

Toivottavasti toit mukanasi ylimääräistä valuuttaa, sillä juuri myyntiin tulleet esineet ovat aina ylihintaisia. Myyjien huomatessa heikon kysynnän, he nöyristyvät ja laskevat hintoja. Hiukan.

Jos toripakka koskaan loppuu ja siitä täytyy nostaa uusia kortteja, sekoita torin poistopino ja tee siitä uusi toripakka. Jos toripakka ja torin poistopino loppuvat samaan aikaan, mitään ei tapahdu.

Kenelläkään ei ole pohjattomia taskuja. Myytävän tavaran loppuessa sitä ei vain ilmesty lisää. Teknisesti ottaen voisit kyllä odottaa huomisen uutta toimitusta, mutta sinun on saatava kojusi valmiiksi tänään! Jos sinä et onnistu sinä, voin taata, että joku muu kyllä onnistuu.

Pelin voittaminen



Yhden pelaajan kootessa **8. pinon kojuunsa**, voittaa hän pelin välittömästi.

Jonkun saadessa kojuunsa valmiiksi, hänet julistetaan kilvoittelun voittajaksi ja palkitaan jäsenyydellä kiltaan. Kisa järjestetään vain kerran vuodessa, joten häviäjillä on reilusti aikaa hioa taitojaan seuraavaa kilpailua varten.



Pirteät puna-arat

Käsikorttien hallinta - Puna-arat auttavat oikeiden korttien löytämisessä. Untuvikot pitävät niiden suoraviivaisuudesta kokoneiden pelaajien optimoimissa omaa peliään.



Reilut jättiläispandat

Torin tuntemus - Pandat ovat hyvää pataa torin kauppiaiden kanssa saaden parhaat tarjoukset. He ovat loistoseuraa aloittelijoille ja rauhallisen pelin ystäville.



Varastelevat pesukarhut

Pelaajien kiusaaminen - Pesukarhut ovat mainio lisä pelaajille, jotka kaipaavat hiukan konfliktia peliin. He eivät ymmärrä omistamisen merkitystä. Sinua on varoitettu!



Varastoivat liito-oravat

Kojun kasaaminen - Kukaan ei voita oravia kojun kokoamisessa. Kokemattomat pelaajat pitävät näistä rojun haalijoista konkarien onnistuessa yllättävissä tempuissa.



Onnekkait oselotit

Kaaos ja tuuri - Oselotit voivat auttaa sinua, jos onni on puolellasi. Lisää nämä kissaeläimet peliisi, kun haluat saada tuhoa aikaiseksi!



Mukautuvat jemeninkameleontit

Matkiminen - Kameleontit kopioivat toisten korttien kykyjä. Pelaajilla kannattaa olla peli tai pari takanaan ennen kameleonttien lisäämistä mukaan.

Kädessäsi oleva passiivinen kameleonttikortti on identtinen kopio toisesta kortista koskien kaikkia pelin sääntöjä. Jos kopiointikyvyllä on sallittu kohde, sinun on **pakko** kopioida jokin kohde ennen kortin pelaamista. Jos kyvyllä ei ole sallittuja kohteita tai kopiointi kiertää takaisin alkuperäiseen korttiin, kameleonttikortin katsotaan olevan oman värinen ja arvoinen. Kopiointikyky kestää meneillään olevan vuoron loppuun tai kunnes kopioidun kyvyn toiminto loppuu, kumpi tahansa kestää pidempään.