



# TERVETULOA SEIKKAILULLE UNELMIEN KIERTOTALOUSKAUPUNKI EKOPOLIIN!

## PELIN TAVOITE

Kimppakämpänne vuokrasopimus on päättymässä ja se tuo omat koukeronsa arkielämäänne. Samalla kun harrastatte ja vietätte aikaa yhdessä, on tehtävänne kierrättää muutossa ylijääneet tavarat mahdollisimman ekologisesti. Mihin viedään rikkiäinen E-Boxi tai eteisen kaapista löytynyt kamala mömmö? Etsikää nopein reitti Ekopolin halki hyödyntämällä kaupunkipyörä Ekokonkelia, kimpakyytiä ja joukkoliikennettä!

Peliä pelataan joukkueina. Joukkueessa voi olla maksimissaan 5 pelaajaa ja joukkueen jäsenet heittävät noppaa omalla vuorollaan. Jokainen pelaaja kerää ekoaskeleita, joilla joukkueenne etenee yhteisellä Ekopolulla – muistattehan siis hioa pelistrategiaa yhteistyössä! Jos joukkue ottaa enemmän kuin 40 ekoaskelta, voitte aloittaa uuden kierroksen Ekopolulla ja laskea kierrosten askeleet yhteen. Pelin kesto on 45 minuuttia tai muu sovittu aika. Yksilöpelit: katso ohjeet kääntöpuolelta.

## PELIN ALOITUS

1. Pelaajat valitsevat pelinappulansa ja sijoittavat ne pelin keskelle kimpakämpään.
2. Yksi pelinappula sijoitetaan Ekopolun paikkamerkkipisteeseen joukkueen ekoaskeleita varten.
3. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 3 tavarakorttia. Kortit saa näyttää muille pelaajille.
4. Arvotaan pelaajien pelijärjestys. Nopalla suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa.

## PELIN KULKU

1. Heitä noppaa ja liiku nopan silmäluvun mukaisesti eteenpäin. Pelissä lähdetään liikkeelle kimpakämpän neljän oviaukkopisteen kautta. Huomaa, että pelaajat voivat aloittaa pelin kimpakyydillä.
2. Vie tavaroita niille osoitettuihin paikkoihin ja kerää ekoaskeleita. Rakennukseen pääsee sisään vain nopan tasaluvulla rakennukseen osoittavan oviaukkopisteen kautta. Voit viedä rakennukseen useamman tavaran samalla kertaa. Laske korteista saatavat ekoaskeleet ja siirrä pelimerkkiä Ekopolulla. Seuraavalla pelivuorolla voit poistua minkä tahansa oviaukkopisteen kohdalta. Kimpakämpässä riittää tavaraa kierrätettäväksi, joten jos sinulta loppuu tavarakortit, nosta itsellesi uusi tavarakortti.
3. Jos päädyt sattumakortti-, tavarakortti- tai bussipysäkkipisteeseen, toimi ohjeiden mukaan. Sattumakorttien, tavarakorttien ja bussipysäkkipisteiden ohjeet löydät kääntöpuolelta.
4. Kun olet liikkunut pelissä ja mahdollisesti kierrättänyt tavaroita tai pelannut erikoiskortteja, vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli loppuu, kun sovittu aika on pelattu. Tämän jälkeen jokaisesta käteen jääneestä tavarakortista vähennetään ekoaskeleita kortissa kerrotun pienimmän pistemäärän mukaisesti. Pisteiden vähentämisen jälkeen eniten ekoaskeleita kerännyt joukkue on voittaja!

LAHTI

LAPPEENRANTA

LALAPETE  
UPCYCLING INNOVATIONS  
AND ENVIRONMENTAL  
AWARENESS









Co-funded by  
the European Union

TALOUDESSA  
ATSA



## PELILAUDAN KULKUPISTEET

-  **Kulkupiste**  
Ekopolin kaduilla ja konkelibaanalla liikutaan vihreitä kulkupisteitä pitkin.
-  **Oviaukkopiste**  
Sisäänkäynti rakennuksiin onnistuu vain oviaukkopisteiden kautta. Tunnistat oikean rakennuksen nuolen osoittamasta suunnasta. Oviaukkopisteet ovat myös kulkupisteitä.
-  **Paikkamerkkipiste**  
Paikat, joihin ei ole erillistä sisäänkäyntiä, tunnistat paikkamerkkipisteestä. Paikkamerkkipisteet ovat myös kulkupisteitä.
-  **Tavarakorttipiste**  
Nosta pakasta yksi tavarakortti. Tavarakorttipisteet ovat myös kulkupisteitä.
-  **Sattumakorttipiste**  
Nosta pakasta yksi sattumakortti. Sattumakorttipisteet ovat myös kulkupisteitä.
-  **Bussipysäkkipiste**  
Voit kulkea bussilla. Bussipysäkkipisteet ovat myös kulkupisteitä.

## KIMPPAKYYTI

Jos pelaajat ovat samassa pisteessä, he voivat päättää matkustaa kimpassa. Noppaa heittävä pelaaja siirtää kaikkien kimpakyydissään matkustavien pelinappulat mukanaan. Kun noppaa on heitetty, kaikkien on kuljettava mukana. Kimpakyydillä voi kulkea niin monta heittovuoroa kuin pelaajat yhdessä tahtovat.

- Jos noppaa heittänyt pelaaja osuu nopan tasaluvulla rakennuksen sisälle, kaikki kimpakyytiläiset voivat jättää tavarat tällä pelivuorolla.
- Jos noppaa heittänyt pelaaja osuu bussipysäkille, kaikki kimpakyytiläiset voivat kulkea bussilla ja siirtyä uuteen bussipysäkkipisteeseen pelilaudalla. Sinun ei ole pakko matkustaa bussilla, eikä sinun tarvitse matkustaa bussilla samaan paikkaan kuin toinen pelaaja.
- Jos noppaa heittänyt pelaaja osuu sattumakorttipisteeseen tai tavarakorttipisteeseen, kortin nostaa vain pelivuorossa ollut pelaaja.

## BUSSIPYSÄKKIPISTE



Jos osut nopan tasaluvulla bussipysäkkipisteeseen, voit siirtyä suoraan mihin tahansa pelilaudalla sijaitsevaan toiseen bussipysäkkipisteeseen. Sinun ei ole pakko matkustaa bussilla, vaikka osuisitkin bussipysäkille.

## KONKELIBAANA

Konkelibaana on keltainen pyörätie, jolla liikut ketterästi ja ympäristöystävällisesti Ekopolissa. Pääset konkelibaanalle teiden ja baanayhtymäkohdista. Osa pisteistä osuu sekä tielle että pyörätielle.

## TAVARAKORTIT JA TAVARAKORTTIPISTEET



Jos osut nopan tasaluvulla vihreään tavarakorttipisteeseen, nosta tavarakortti. Viedyistä tavaroista saa ekoaskeleita kortissa kerrotun määrän verran. Pelin lopussa käteen jääneistä tavaroista joutuu palaamaan Ekopolulla taaksepäin. Jos sinulla on useampia tavaroita, jotka voi viedä samaan rakennukseen, voit jättää ne kaikki samalla kertaa. Laita pelattu tavarakortti pakan alimmaksi kortiksi. Jos sinulta loppuu pelin aikana tavarakortit kädestä, nosta itsellesi yksi tavarakortti.

## SATTUMAKORTIT JA SATTUMAKORTTIPISTEET



Jos osut nopan tasaluvulla oranssiin sattumakorttipisteeseen, nosta sattumakortti ja toimi ohjeiden mukaisesti. Pääsääntöisesti sattumakortit pelataan heti, jonka jälkeen kortti laitetaan takaisin pakkaan alimmaksi kortiksi. Pakassa on myös sattumakortteja, jotka jäävät peliin pidemmäksi aikaa.

## YKSILÖPELI

Ekopoli-peliä voi pelata myös yksilöpelinä. Pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan ja jokaisella pelaajalla on silloin oma pelinappula Ekopolulla. Yksilöpelissä omia tavarakortteja ei näytetä muille. Eniten ekoaskeleita ottanut pelaaja voittaa.