

# Herpetobongari

## Matelija- ja sammakkoeläinaiheinen lautapeli

Herpetobongari on lautapeli, jossa tarkoituksena on havaita pelimaastosta mahdollisimman paljon erilaisia eläimiä taidon ja tuurin avulla. Peli on kahden pelaajan peli, ja se sopii kaikille yli 6-vuotiaille. Yhden pelin kesto on 15-30 minuuttia.

Tämä on Herpetobongari-lautapelin tee-se-itse – paketti. Tämän paketin voi kuka tahansa käydä lataamassa maksutta Internetistä osoitteesta [www.sammakkolampi.fi](http://www.sammakkolampi.fi). Paketin avulla tee-se-itse -pelin saa askarrelltua pelikuntoon vajaassa puolessa tunnissa.

Seuraavilla sivuilla esitellään Herpetobongari-peli, sekä tämän tee-se-itse –paketin kokoaminen. Toivomme teille runsaasti antoisia hetkiä pelin parissa, koko perheen tai kaveriporukan kesken!

*Niina & Joonas Gustafsson*

Herpetobongari-pelin kehittäjät

# Herpetobongari

## Pelin säännöt, sivu 1

On toukokuinen aamu, suuren kilpailun päivä. Tänään järjestetään suuri matelijoiden ja sammakkoeläinten (eli herppien) bongauskilpailu, johon Sinä innokkaana herpetologian harrastajana olet päättänyt osallistua. Tavoitteesi on joukkueesi kanssa havaita mahdollisimman paljon, ja mahdollisimman vaikeasti havaittavia matelijoita ja sammakkoeläimiä. Sillä mitä harvinaisempia eläimiä joukkueesi löytää, sitä enemmän saatte pisteitä, ja sitä suuremmat mahdollisuudet Sinulla on voittaa kilpailijasi!

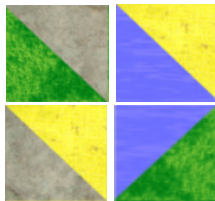
### Peliin kuuluu seuraavat osat:



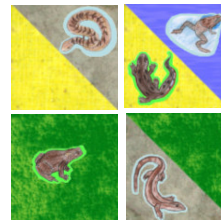
Yksi aloituslaatta



Seitsemän kivilaattaa



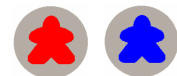
12 maastolaattaa joilla ei ole eläimiä. Maastolaatoilla esiintyy neljää erilaista elinympäristöä: vettä (sininen), niittyä (keltainen), metsää (vihreä) ja kalliota (harmaa). Kullakin laatalla on yhtä tai kahta elinympäristöä.



32 maastolaattaa joista kullakin on yhtä tai kahta elinympäristöä ja yksi tai kaksi eläintä.



Kaksi eriväristä joukkuetta, joista kumpaankin kuuluu 16 tarkkailijalaattaa. Tarkkailijalaatat ovat kaksipuolisia, ja niitä on pelissä yhteensä 32 kpl.



Kaksi eriväristä pistelaskijaa, yksi kummallekin pelaajalle.



Yksi pistelaskulauta

Herpetobongari-pelin pelaamiseen tarvitaan 2 pelaajaa.

Yksi peli kestää 15-30 min.

Peli sopii kaikille yli 6-vuotiaille.

# Herpetobongari

## Pelin säännöt, sivu 2

### Pelin tavoite

Pelaajat luovat maasto- ja tarkkailijalaattoja pelialueelle asetellen pelimaaston, jossa esiintyy erilaisia matelijoita ja sammakkoeläimiä. Pelaajien tavoite on havaita joukkueillaan tästä maastosta mahdollisimman paljon ja mahdollisimman harvinaisia eläimiä. Havaituista eläimistä saa pisteitä, joita enemmän kerännyt pelaaja voittaa.

### Pelivalmistelut

Kummallekin pelaajalle annetaan oman joukkue (16 tarkkailijalaattaa joissa on oman joukkueen värinen tarkkailija, sekä pistelaskija).

Alotuspala asetetaan keskelle pelialuetta, ja pistelaskulauta pelialueen laidalle mistä kumpikin pelaaja näkee sen. Kummankin pelaajan pistelaskija laitetaan pistelaskulaudan aloituslehdelle.

Maastopalat (sekä eläimelliset, että eläimettömät) ja kivipalat käännetään kuvapuoli alaspäin ja sekoitetaan. Kun laatat ovat sekaisin, asetetaan ne muutamaksi pinoksi tai siistiksi keoksi pelialueen reunalle, mistä kumpikin pelaaja ylettää niihin.

### Pelin kulku

Peli kulkee vuoroissa. Peli aloittaa se pelaajista, joka viimeeksi on nähnyt luonnossa jonkin elävän matelijan tai sammakkoeläimen. Jos kumpikaan pelaajista ei ole koskaan nähnyt mitään luonnon herppiä, arvotaan aloittaja.

Omalla pelivuorollaan pelaaja

- nostaa pinoista/keosta yhden laatan ja asettaa sen pelialueelle, **ja** tämän jälkeen
- niin halutessaan asettaa yhden vapaana olevista tarkkalijoistaan pelialueelle.

Pelivuoron päätyttyä vuoro siirtyy seuraavalle pelajalle. Näin jatketaan kunnes kaikki pinoissa/keossa olevat laatat on asetettu pelialueelle. Kun laatat pinoista/keosta loppuvat ja kyseinen pelivuoro on pelattu loppuun, peli päättyy.

# Herpetobongari

## Pelin säännöt, sivu 3

### Maasto- tai kivilaatan asettaminen

Laatta tulee aina asettaa jonkin pelialueella jo olevan laatan viereen kylki kylkeä vasten.

Vierekkäin olevien maastolaattojen vastakkaisten kylkien elinympäristöjen (värien) tulee vastata toisiaan, eli olla samat.

Kivilaatan saa asettaa kyljikkäin minkä tahansa elinympäristön tai toisen kiven kanssa.

### Tarkkailijan asettaminen

Asetettuaan maasto- tai kivilaatan, saa pelaaja halutessaan asettaa tarkkailijalaatan. Tarkkailijalaattaa ei ole pakko asettaa jos niin ei halua tehdä, vaan pelivuoron voi siirtää samantien toiselle pelaajalle.

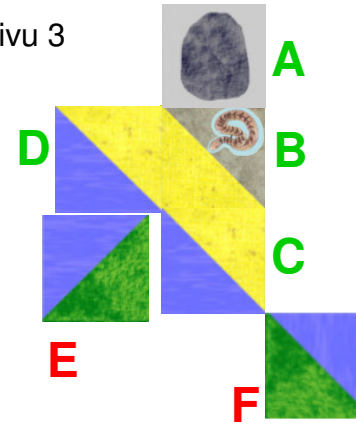
Tarkkailijalaatta asetetaan samojen sääntöjen mukaan kuin maastolaatatkin: aina sivuttain ja kyljikkäisten elinympäristöjen tulee kaikilla sivuilla täsmätä toisiinsa. Lisäksi tarkkailijaa **ei saa** laittaa elinympäristöalueelle, jolla jo on toinen (oma tai kilpailijan) tarkkailija. Elinympäristöalueet joilla on kaksi (tai useampi) tarkkailijaa saattavat kuitenkin myöhemmin pelissä yhtyä jos joku asettaa niiden väliin ne yhdistävän laatan.

Kivilaatta erottaa elinympäristöalueet toisistaan.

Pelaaja saa vapaasti valita asettamansa tarkkailijan vapaana olevien tarkkailijoidensa joukosta. Tarkkailijan saa asettaa miten päin tahansa, ja minkä tahansa pelilaudalla jo olevan laatan/laattojen viereen, yllä olevia sääntöjä noudattaen.

### Pelin päättyminen

Peli päättyy kun kaikki maastolaatat on vuorollaan asetettu pelilaudalle. Pelin päättyttyä lasketaan pisteet. Peliin voittaa se, joka on kerännyt eniten pisteitä.

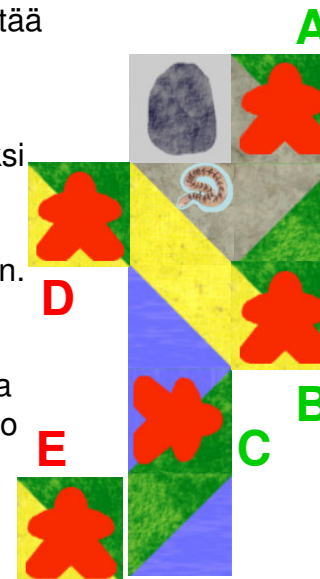


### Esimerkkikuva 1:

Laatta **F** on väärin, koska se on asetettu kulmittain, ei kyljikkäin.

Laatta **E** on menossa väärin, sillä sen ja C-laatan vastakkaisilla kyljillä olevat elinympäristöt (vesi ja metsä) eivät vastaa toisiaan.

Laatat **A, B, C** ja **D** on asetettu oikein.



### Esimerkkikuva 2:

Tarkkailijat **A, B** ja **C** on asetettu oikein.

**D** on väärin koska sen, ja sen vieressä olevan laatan elinympäristöt eivät sovi toisiinsa.

**E** tarkkailijaa ei saa laittaa vasempaan alakulmaan johon se on kuvassa menossa, sillä se tulisi olemaan samassa metsäelinympäristössä (vihreällä) kuin tarkkailija **C**.

# Herpetobongari

## Pelin säännöt, sivu 4

### Pisteiden laskeminen

Pisteet lasketaan kummallekin pelaajalle erikseen. Pisteitä laskiessa käydään läpi jokainen pelaajan pelialueelle asettama tarkkailija, ja selvitetään paljonko pisteitä se saa. Tarkkailijoiden tuoma yhteispistemäärä on pelaajan lopullinen kokonaispistemäärä.

Yksittäisen tarkkailijan saavuttama pistemäärä määräytyy sen mukaan mitä eläimiä niillä elinympäristöalueilla on jolla tarkkailija seisoo. Eläimet on jaettu neljään pistekategoriaan:

- **1 pisteen** lajit (sammakko, sisilisko ja kyy) on merkitty **sinisellä** reunuksella
- **2 pisteen lajit** (vesilisko, rantakäärme ja rupikonna) on merkitty **vihreällä** reunuksella
- **3 pisteen lajit** (viitasammakko ja vaskitsa) on merkitty **keltaisella** reunuksella
- **4 pisteen lajit** (rupilisko ja kangaskäärme) on merkitty **punaisella** reunuksella

Kunkin lajin pistearvon voi pelin aikana tarkastaa pistelaskulaudan reunoilta.

Jokaisesta tarkkailijan tarkkailemalla elinympäristöalueella olevasta eläimestä tulee lajin pistemäärän mukainen määrä pisteitä. Jos samalla elinympäristöalueella on useampi tarkkailija, jokainen tarkkailija saa omat pisteensä jokaisesta eläimestä. Jos tarkkailija on yhtä aikaa kahdella elinympäristöalueella, saa tarkkailija pisteet molemmilla alueilla olevista kaikista eläimistä.

Pisteiden laskemisen helpottamiseksi peliin kuuluu pistelaskulauta ja pistelaskija jokaiselle pelaajalle. Aina kun yhden tarkkailijan saamat pisteet on laskettu, käännetään kyseinen tarkkailijalaatta ympäri (jolloin tarkkailija poistuu pelialueelta) ja pistelaskijaa liikutetaan pistelaskulaudalla niin monta askelta eteenpäin kuin juuri käännetty tarkkailija saavutti pisteitä.

### Esimerkkikuva 3:

Valkealla merkitty tarkkailija saa 1 pisteen sammakosta ja 2 pistettä vesiliskosta, yhteensä 3 pistettä.

Sininen tarkkailija saa 2 pistettä vesiliskosta.

Punainen tarkkailija saa 2 pistettä vesiliskosta ja 2 pistettä rupikonnasta, yhteensä 4 pistettä.

Mustalla merkitty tarkkailija saa 4 pistettä kangaskäärmeestä ja yhden pisteen sisiliskosta.

Kivi katkaisee harmaan kallioalueen, joten musta ei saa pisteitä kahdesta kyystä.



# Herpetobongari

## Tee-se-itse –paketin kokoamisohje

Herpetobongari on lautapeli, jonka voit itse tulostaa ja askarrella tästä tiedostosta pelikuntoon.

### ***Tämän tiedoston lisäksi tarvittavat askarteluun seuraavat tarvikkeet:***

- väritulostimen ja tulostuspaperia
- sakset
- paperiliimaa
- kaksi keskenään saman väristä A4-kokoista askartelukarttonkia joita käytetään vahvistamaan pelilaattoja
- vajaa puoli tuntia aikaa.

### ***Kasataksesi pelin pelikuntoon, toimi seuraavasti:***

1. Tulosta tämä tiedosto väritulostimella. Jos mahdollista, käytä normaalia paksumpaa tulostuspaperia.
2. Laita peliohjeet (sivut 1-5), sekä pistelaskulauta (sivu 11) talteen.
3. Sivujen 7-10 ("Eläinlaatat" [s. 7], "Aloitus-, kivi-, ja tyhjälaitat" [s. 8], sekä eri väriset joukkueet [s. 9-10]) ylälaidassa on toimintaohje. Toimi kunkin sivun kohdalla sivun ylälaidan ohjeiden mukaan.
4. Lue peliohjeet, ja nauti pelistä!

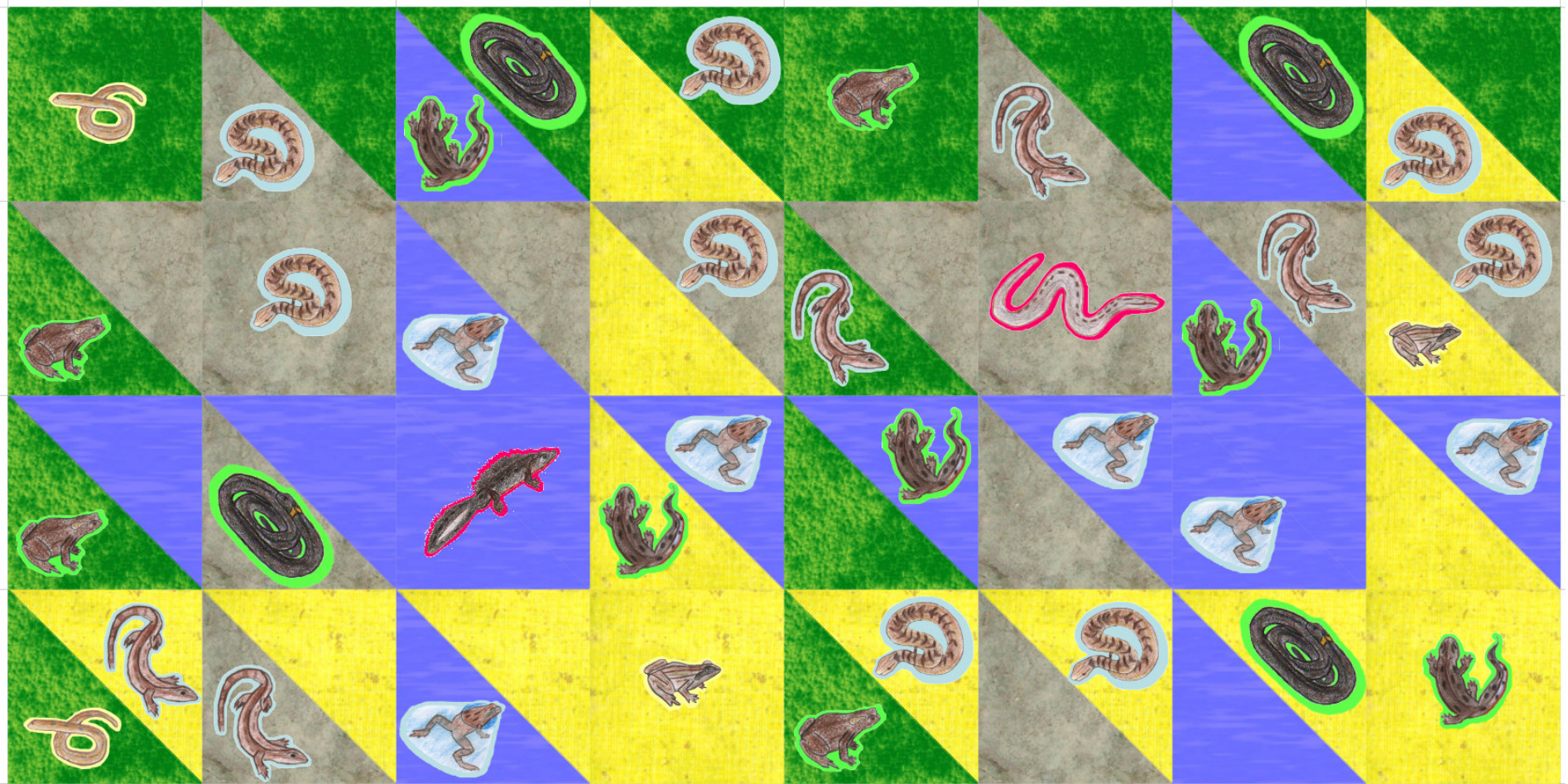
Halutessasi vahvistaa laattoja ja estää niitä taipuilemasta pelin tiimellyksessä, voi laatat laminoida tai päällystää läpinäkyvällä kontaktimuovilla.

Kun peli on kerran askarreltu pelikuntoon, voi sitä jatkossa alkaa pelaamaan suoraan ilman tätä askarteluvaihetta. Säilytä kaikki pelin osat huolellisesti kirjekuoressa, muovitaskussa tai vastaavassa jotta kaikki osat pysyvät varmasti tallessa.



# Eläinlaatat

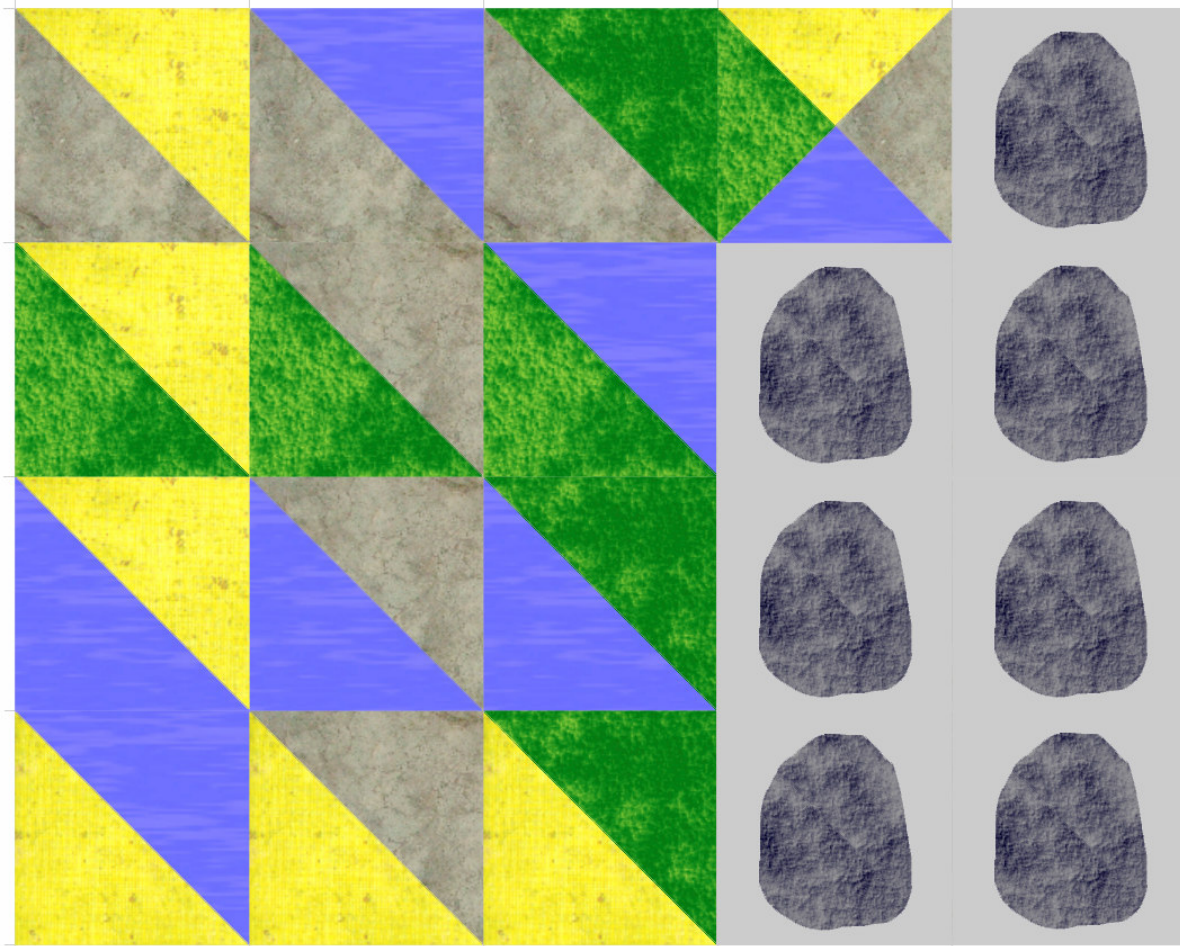
1. Liimaa tämä sivu kartongille, jotta laatoista tulee kestävämpiä ja helpompia käsitellä.
2. Kun liimaus on kuivunut, leikkaa neliön muotoiset laatat (32kpl) irti toisistaan.





## Aloitus-, kivi-, ja tyhjälaitat

1. Liimaa tämä sivu kartongille, jotta laatoista tulee kestävämpiä ja helpompia käsitellä.
2. Kun liimaus on kuivunut, leikkaa neliön muotoiset laatat (20kpl) irti toisistaan.





# Sininen joukkue

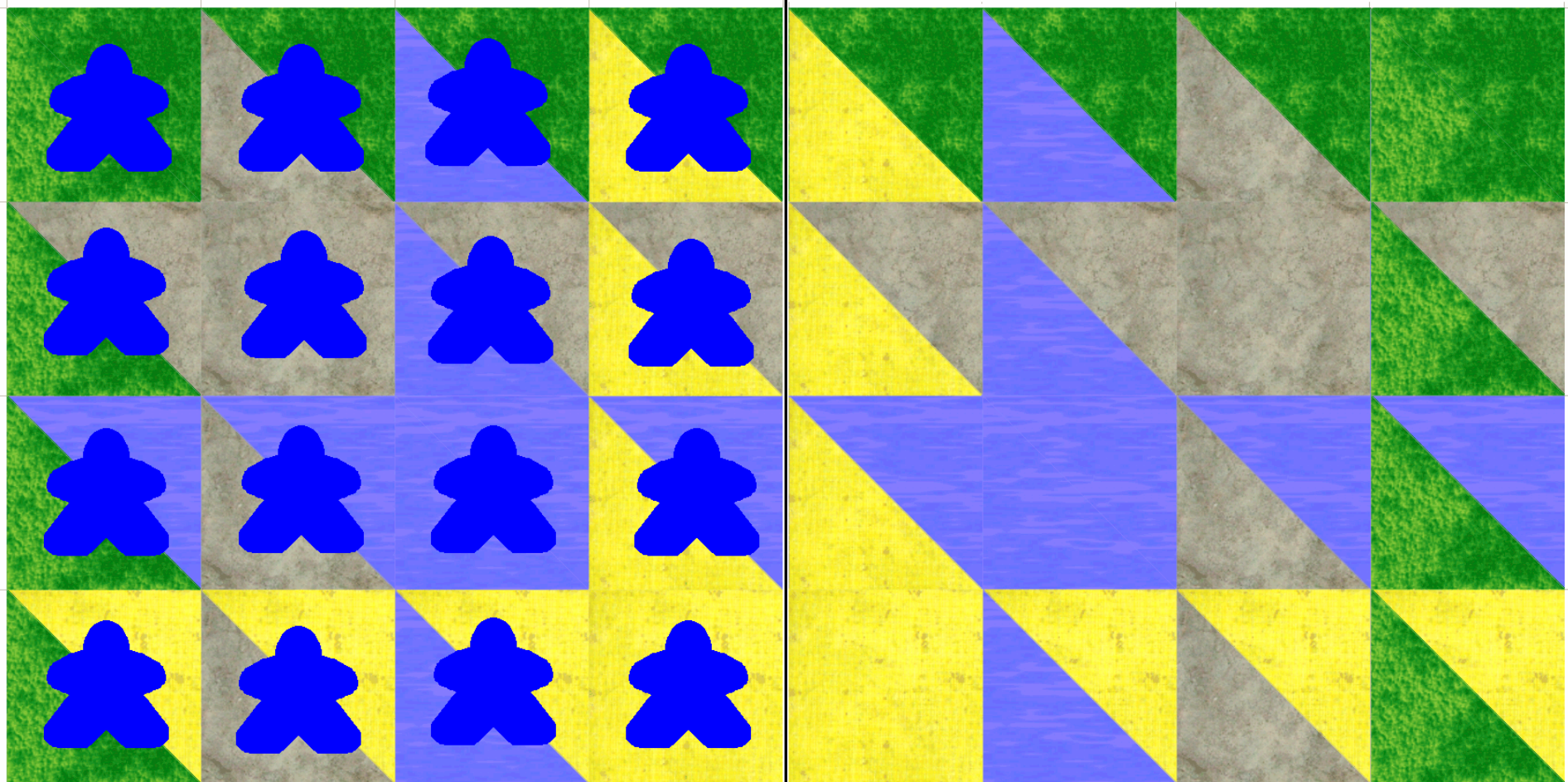
1. Leikkaa oikeassa yläkulmassa oleva pyöreä pistelaskija irti taustastaan pyöreäksi kiekoksi.
2. Leikkaa paperin alaosa erilleen näiden ohjeiden alla olevaa katkoviivaa pitkin.
3. Levitä liimaa irtileikatun alaosan taustapuolelle.
4. Taita keskellä kulkevaa yhtenäistä viivaa pitkin niin että tarkkailijat ja taustat liimautuvat toisiinsa. Näin syntyy kaksipuoleisia laattoja joiden toisella puolella on tarkkailija ja toisella puolella vastaava maastokuva.
5. Kun liimaus on kuivunut, leikkaa neliön muotoiset laatat (16kpl) irti toisistaan

1. Leikkaa irti →



Pistelaskija

2. Leikkaa tästä ←



Tarkkailijalaattojen päällyspuolet

4. Taita tästä Tarkkailijalaattojen taustapuolet

# Punainen joukkue

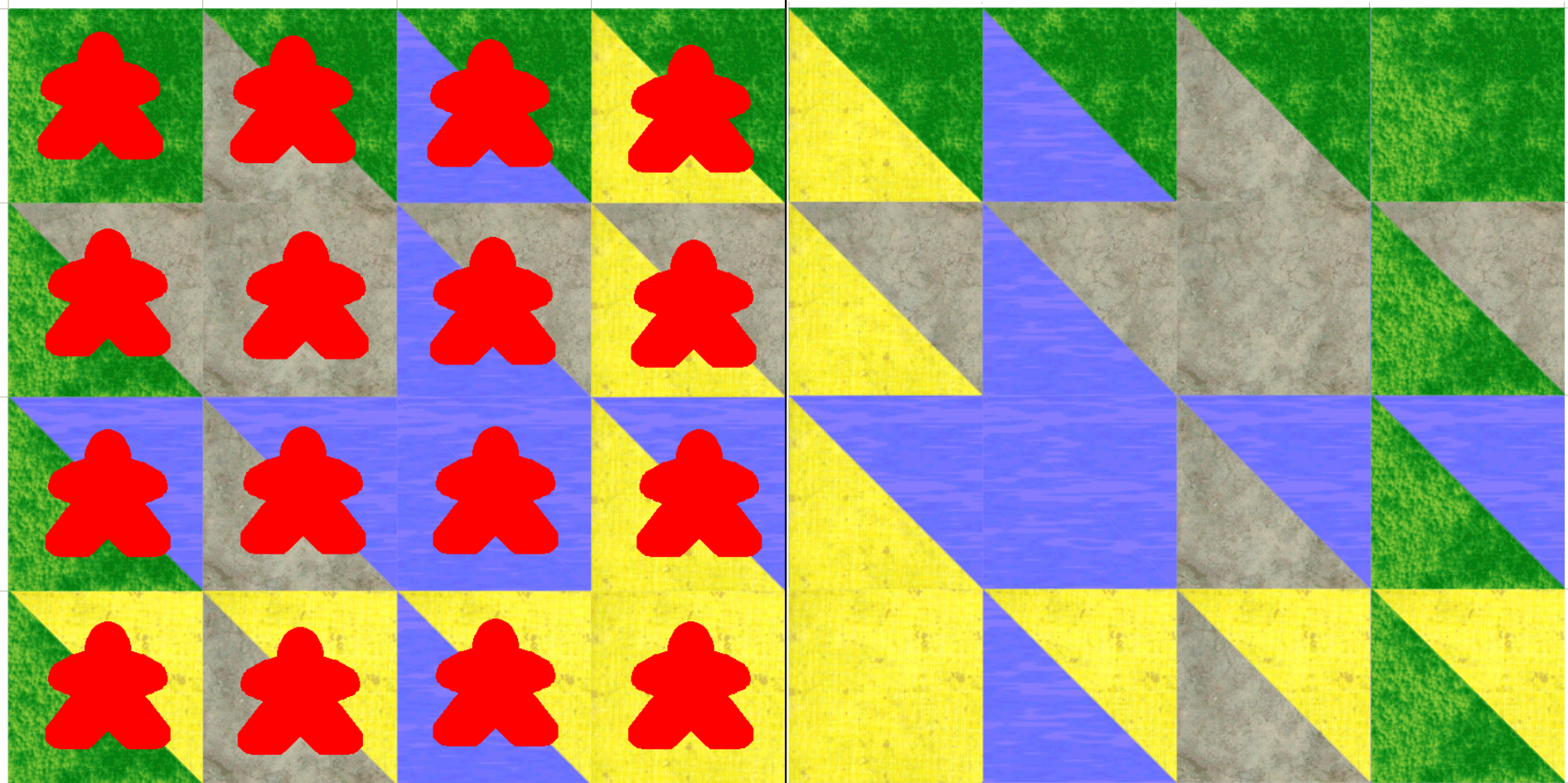
1. Leikkaa oikeassa yläkulmassa oleva pyöreä pistelaskija irti taustastaan pyöreäksi kiekoksi.
2. Leikkaa paperin alaosa erilleen näiden ohjeiden alla olevaa katkoviivaa pitkin.
3. Levitä liimaa irtileikatun alaosan taustapuolelle.
4. Taita keskellä kulkevaa yhtenäistä viivaa pitkin niin että tarkkailijat ja taustat liimautuvat toisiinsa. Näin syntyy kaksipuoleisia laattoja joiden toisella puolella on tarkkailija ja toisella puolella vastaava maastokuvaio.
5. Kun liimaus on kuivunut, leikkaa neliön muotoiset laatat (16kpl) irti toisistaan

1. Leikkaa irti →



Pistelaskija

2. Leikkaa tästä ←



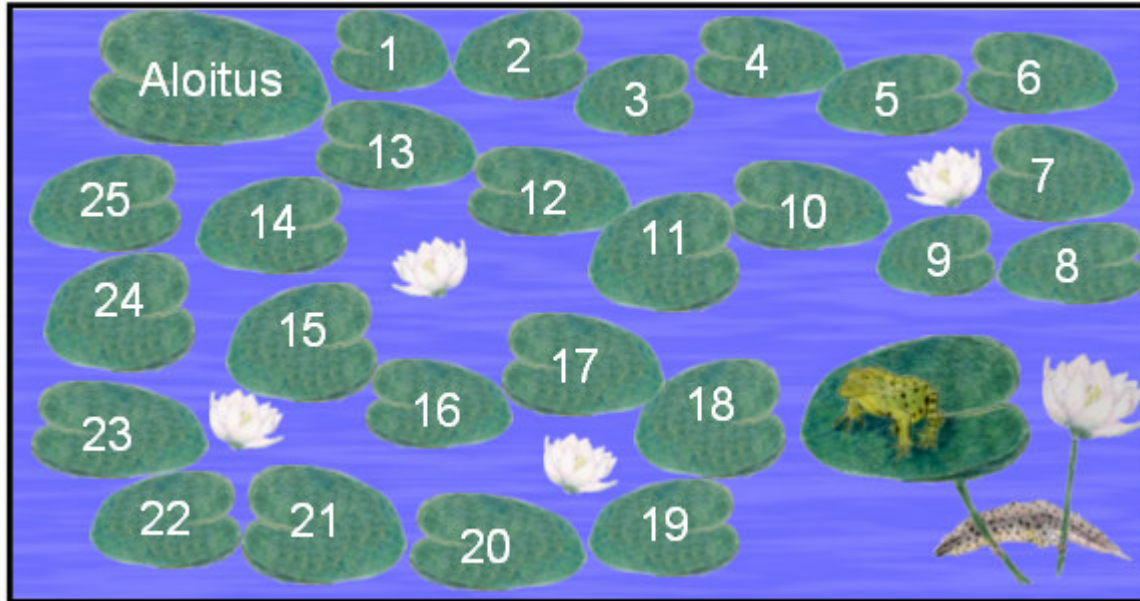
Tarkkailijalaattojen päällyspuolet

4. Taita tästä Tarkkailijalaattojen taustapuolet



# Herpetobongari

Pistelaskulauta



## 3 pisteen lajit



### Viitasammakko

Sammakon pienempää serkkua tavataan lähes koko maassa, mutta vain harva osaa erottaa sen sammakosta.



### Vaskitsa

Vaskitsa on jalaton lisko, joka elää piilottelevaa elämää. Niinpä sitä on hankala bongata luonnosta.

## 4 pisteen lajit



### Rupilisko

Suurempi ja tummempi kahdesta salamanterilajistamme. Ainoastaan Ahvenanmaalla ja Itä-Suomessa.



### Kangaskäärme

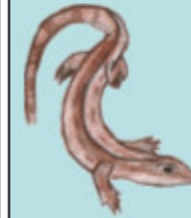
Suomen harvinaisinta käärmettä tavataan ainoastaan Ahvenanmaalla.

## 1 pisteen lajit



### Sammakko

Sammakko on kaikille tuttu loikkija jonka voi löytää mistä tahansa Suomesta.



### Sisilisko

Sisiliskoja tavataan kaikkialla Suomessa, ja se on maamme runsaslukuisin matelija.

### Kyy

Kaunis ja kiehtova kyy on maamme ainoa myrkyllinen käärme.



## 2 pisteen lajit



### Vesilisko

Alle 10 cm mittainen vesilisko ei ole lisko, vaan salamanteri. Niitä näkee helpoiten kutuaikaan keväällä ojissa ja lammissa.



### Rantakäärme

Rantakäärme asustaa vesien rannalla, missä se pyydystää ravinnokseen sammakkoeläimiä ja kaloja. Sen erottaa kyystä keltaisten korvaläiskien avulla.

### Rupikonna



Rupikonna viihtyy myös kuivemmissa metsissä, missä sammakoita ei tapaa.

Lisätietoja Suomen matelijoista ja sammakkoeläimistä löydät osoitteesta [www.sammakkolampi.fi](http://www.sammakkolampi.fi)