

--- ohjeet ja säännöt



Lautapeli sienestystyöstä kiinnostuneille

2–4 pelaajalle, ikäsuositus 9+ (aikuisten peli), pelin kesto 1–3 tuntia.

PELIN SISÄLTÖ:

- 1 pelilauta (A2-koko)
- 9 pelinappulaa (2 x kelt, 2 x vihr, 2 x sin, 2 x pun, 1 x musta)
- 8 pöytäkorttia (4 korikorttia ja 4 kotikorttia)
- 270 korttia, joista 230 sienikorttia (5 eri aluetta) ja 40 yllätyskorttia
- 280 keräysmerkkiä (5 eri aluetta omissa pusseissaan)
- 8 oljenkorsimerkkiä (4 x “ohita yllätys”, 4 x “jatkovuoro”)
- 135 painomerkkiä (45 x 0,1kg, 15 x 0,3kg, 63 x 1kg, 12 x 10kg)

SISÄLLYSLUETTELO:

Pelin idea ja tavoite.....	3
Kortit ja merkit.....	3
Kasvupaikkasymbolit.....	3
Sienten kasvupaikoista.....	4
Esivalmistelut.....	4
Pelin aloitus ja pelinkulku (rutiinit, puhti, liikkuminen yms.).....	6
Keräysmerkkien selitykset.....	8
Sienikortin selitykset.....	8
Painomerkkien käyttäminen.....	9
Sienten arvomerkinnot.....	12
Sienten keittäminen kotona.....	12
Yllätyskortit.....	13
Oljenkorret.....	16
Pelin päätyminen.....	17
Lopputuloksen laskeminen.....	18
Vinkkejä (vaihtoehtoiset pelimuodot: Junior-versio , muistipeli ym.)...	18
Lisäohjeita ja käytännön esimerkkejä.....	20
Sieniluettelo (valokuvaajat, sienten erityispiirteet ym.).....	22

PELIN IDEA JA TAVOITE

Pelaajat lähtevät kotoa päiväksi kiertelemään sienialueita. Kukin pyrkii keräämään koriinsa mahdollisimman paljon hyviä ruokasieniä mahdollisimman monipuolisesti. Välillä palataan kotiin koria tyhjentämään, koska kulkeminen kävisi muuten turhan raskaaksi ja toisaalta kotona sienet ovat paremmassa turvassa. Korin täyttyessä tulisi olla mahdollisimman lähellä kotia tai muuten aikaa menee hukkaan. Peli päättyy, kun aurinko laskee mailleen klo 20.00 jälkeen. Silloin sienestäjien saaliit punnitaan ja pisteet lasketaan. Pelin voitto ratkeaa päivän sienisaaliin suuruuden, arvokkuuden ja monipuolisuuden perusteella.

PELIN KORTIT JA MERKIT



sienikortit s. 8



yllätyskortit s. 13



pöytäkortti 1: korikortti



pöytäkortti 2: kotikortti



keräysmerkit s. 8



oljenkorsi-
merkit
s. 16



painomerkit s. 9

KASVUPAIKKASYMBOLIT

-  **Nurmikko.** Avaraa ja ravinteikasta pihanurmikkoa ja vanhaa laidunniittyä, jossa kasvaa paikoittain nuorta koivua.
-  **Kuusikko.** Tuore, keski-ikäinen kuusimetsä, jossa aluskasvillisuutena sammalpeite ja varpukasveina mustikkaa.
-  **Männikkö.** Kuiva, hiekkapohjainen mäntykangas, jossa kenttäkerroksena runsaasti jäkälää, mutta myös sammalta ja puolukkaa.
-  **Koivikko.** Lehtomainen, valoisa tyypillinen suomalainen koivumetsä, jossa maastopohja monin paikoin heinikkoista.
-  **Kosteikko.** Rehevä, soistuva, rahkasammaleinen korpikosteikko. Puustona kuusta ja koivua, aluskasveina kortteita ja saniaisia.

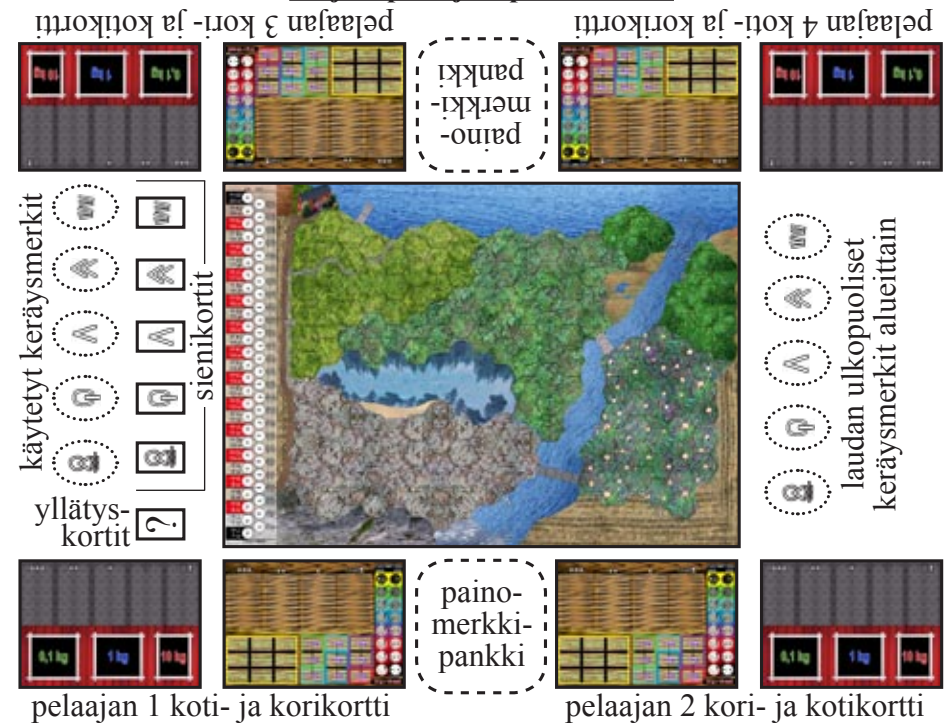
SIENTEN KASVUPAIKOISTA

Pelilautaan on pyritty kuvaamaan sienten tavallisimmat kasvupaikat aitoja maastokuvia hyödyntämällä. Luonnossa siirtymät kasvupaikoista toiseen eivät tietenkään ole niin jyrkät kuin pelissä, koska maastot sekoittuvat toisiinsa ilman selkeää rajaa. Todellisuus onkin liian vaikea pukea lautapeliksi, mutta pelin tarkoituksenaan onkin vain kertoa kunkin sienilajin tyypillisin kasvumaasto ja mahdollinen isäntäpuu. **Kasvupaikkasymbolit**, jotka löytyvät niin **pelilaudasta**, **keräysmerkeistä** kuin **sienikortteistakin**, pyrkivät havainnollistamaan pelimerkkien yhteenkuuluvuutta sekä helpottamaan pelaamista ja pelimerkkien asettelua.

ESIVALMISTELUT

- Katso laatikon pohjasta kuva aidosta pelitilanteesta sekä peliasetus sivulta. Ne auttavat ymmärtämään mihin eri osat kuuluvat.
- **Sienikortit** sekoitetaan huolellisesti alueittain ja pakat laitetaan riviin pelilaudan aikajanalla puoleiseen pätyyn maastopuoli ylöspäin.
- **Yllätyskortit** sekoitetaan ja laitetaan sienikorttien viereen ? ylöspäin.
- **Painomerkit** asetetaan sellaiseen paikkaan, josta kaikilla pelaajilla on helppo niitä ottaa tarpeen tullen eli perustetaan ns. painomerkkipankit.
- Musta pelinappula eli ns. **kellonappula** asetetaan pelilaudan aikajanalle kellotaulun päälle klo 7:00 kohdalle.
- Jokaiselle pelaajalle annetaan oma **kori- ja kotikortti** sekä 2 samanväristä pelinappulaa. Varsinainen pelinappula asetetaan pelilaudan punaiseen kotitupaan, joka toimii lähtöpaikkana sekä jatkossa korin tyhjennyspisteenä. Toinen nappula eli ns. **puhtinappula** laitetaan kortin **puhtimittarin** ylimpään kohtaan eli keltaiseen 8/15-ympyrään.
- Pelaajien joukosta valitaan tai arvotaan **kellopelaaja**. Hän saa aloittaa pelin, mutta hänen vastuullaan on siirtää kellonappulaa pelilaudan aikajanalla yhden askeleen verran aina ennen jokaista pelivuoroa (myös odotusvuorojen kohdalla) päivän ensimmäistä vuoroa lukuun ottamatta. Hänen tulee myös tiedottaa kanssapelaajiaan kellonajoista ja huomauttaa tasatunnein, kun **puhti** (ks. s. 6) palautuu. Kellopelaaja antaa myös sieni- ja yllätyskortteja, mikäli muut pelaajat eivät ylety niihin.
- Sovitaan pelataanko **lyhyt vai pitkä peli**. Lyhyessä pelissä kellopelaaja liikuttaa kellonappulaa suoraviivaisesti puolen tunnin harppauksin, pitkässä pelissä siksakkimaisesti vartin siirroin. Myös puhtinappulaa ►

Neljän pelaajan peliasetus:



Arvioidut pelin kestot: (suositeltavimmat pelimuodot sinisellä)

pelaajia	2	3	4
lyhyt peli	n. 50 min *	n. 75 min *	n. 100 min *
pitkä peli	n. 100 min *	n. 150 min	n. 200 min
lyhyt (2 päivää)	n. 100 min *	n. 150 min	n. 200 min
pitkä (2 päivää)	n. 200 min	(ei suositella)**	(ei suositella)**

* 50–100 minuutin peleissä ●-merkillä merkatut ruudut jätetään tyhjiksi (ks. s. 21).

** 2 päivän pitkää peliä ei suositella 3–4 pelaajalle, koska keräysmerkit loppuvat.

- liikutetaan eri tavalla riippuen pelin pituudesta (ks. tarkemmin s. 6).
- Pitkä peli on suositeltavin 2–3 pelaajalle. Lyhyessä pelissä kori ehtii täyttyä yleensä kerran päivässä, pitkässä pelissä 2–3 kertaa.
- **Keräysmerkit** sekoitetaan alueittain maastopuoli ylöspäin.
- Keräysmerkkejä asetetaan pelilaudan kuusikulmaisiin ruutuihin **kasvupaikkasymbolien** ja maaston värien mukaisesti maastopuoli ylöspäin.
- Lyhytkestoisissa peleissä (kesto n. 50–100 min.) ei laiteta keräysmerkkiä pelilaudan joka ruutuun, vaan pienellä ●-merkillä merkatut ruudut

- jätetään tyhjiksi (ks. s. 21 lyhytkestoisen pelin alkuasetelman suositus).
- Jäljelle jääneet keräysmerkit laitetaan alueittain maastopuoli ylöspäin laudan päätyyn samaan linjaan kuin vastaavat sienikortit laudan toisessa päädyssä. Näistä tulee siis laudan ulkopuolisia keräysmerkkejä.
 - Pelaajille annetaan myös kaksi erilaista **oljenkorsimerkkiä** (ks. s. 16).
 - Peliä voi pitkittää toisellakin päivällä. Ensimmäisen päivän lopuksi kaikki nappulat kotiutetaan, mutta keräysmerkkejä ei lisätä laudalle.

PELIN ALOITUS JA PELINKULKU

- Päivä alkaa kotituvasta. Kellopelaaja aloittaa liikkumalla.
 - Pelivuorot kiertävät myötäpäivään ja vuorossa olevan pelaajan toiminnot noudattavat seuraavaa järjestystä:
 1. Jos olet **kellopelaaja**, liikuta kellonappulaa aikajanalla yksi askel.
 2. Liikuta **puhtinappulaasi** korikortin **puhtimittarilla 0–6 askelta**.
 3. Liiku pelinappulallasi yhtä monta askelta vapaasti pelilaudan kuusikulmioita pitkin. Yhdellä vuorolla voi normaalisti liikkua 0–6 ruutua!
 4. Nosta **keräysmerkki** pelilaudan ruudusta, johon nappulasi asetit.
 5. Jos keräysmerkin kääntöpuolella on sieni- tai ?-kuvioita (ks. s. 8), nosta keräysmerkin **kasvupaikkasymbolia** vastaava **sienikortti** päällimmäisimpänä pakasta ja katso mitä sientä löysit.
 - Sienikortteja kasataan korikortin päälle niille varattuihin lokeroihin *(ruokasienet) ja O☒☒(kelvottomat) -symbolien mukaisesti.
 - Jos sieni on ruokasieni (*), keräysmerkin kääntöpuolen väri kertoo sienisaaliin suuruuden (ks. s. 8 *keräysmerkkien selitykset*). Vastaava värikenttä löytyy sienikortista ja siinä lukee suoraan sienisaaliin paino. Jos sieni on keltoton eli jos siinä lukee ”EI SATOA!”, sienikortti vain laitetaan O☒☒-lokeroon. Käytetyt merkit laitetaan omiin kasoihinsa.
 6. Ota lopuksi saaliin painoa vastaava määrä painomerkkejä yhteisestä painomerkkipankista ja aseta ne omille paikoilleen **korikortin** päälle. Opettele painomerkkien käyttö sivuilta 9–11.
 7. Jos sait ?-merkin, nosta vuoron lopuksi myös päällimmäinen **yllätyskortti** pakasta ja toimi sen sääntöjen mukaan (ks. *yllätyskortit s. 13*).
- Puhtinappula ja puhtimittari (katso käytännön esimerkki sivulta 20):**
- Vuoron alussa liikutetaan **puhtinappulaa** korikortin **puhtimittarin** päällä niin monta askelta (0–6) kuin haluat liikkua pelilaudalla. Puhti siis kertoo montako askelta voit liikkua ennen puhdin palautumista.

- Puhtinappulaa liikutetaan ylhäältä alaspäin: lyhyessä pelissä suora- viivaisesti puhtimittarin valkoisten numeroiden järjestyksessä, pitkässä pelissä siksakkimaisesti mustien numeroiden järjestyksessä.
- Puhti palautuu tasatunnein, kun kellopelaaja siirtää vuoronsa alussa kellonappulaa (paitsi ei enää klo 20:00). Palautusajat ovat aikajanalla punaisella. Lyhyessä pelissä (½ h / vuoro) puhdin tulee siis riittää kahteen pelivuoroon, pitkässä pelissä (¼ h / vuoro) neljään vuoroon. Esim. pitkässä pelissä siirrettäessä puhtinappula tasatunnilla kohtaan 13, voit liikkua 4:ssä seuraavassa vuorossa esim. 6+4+2+1 ruutua.
- Puhtinappulan palautuskohta määräytyy korin täyttöasteen perusteella (ks. s. 9–11, *painomerkkien käyttäminen*). Puhdin määrä riippuu siis siitä miten paljon korissasi on sieniä: mitä painavampi sienikori, sitä hitaammaksi liikkuminen käy. Ts. mitä enemmän korissasi on kiloja, sitä vähemmän on puhtia liikkumiseen. Jos korikortissasi on 1kg-merkkejä esim. siniselle alueelle saakka (siis yht. 5–6,9 kg), puhtinappula nostetaan puhdin palautuksessa puhtimittarin sinisen kerroksen vasempaan ympyrään. Jos puhtia on jäljellä enemmän, nappulaa ei lasketa alemmas.
- Jos puhti menee nollaan, puhti on loppu, etkä voi enää liikkua seuraavassa vuorossa, ellei se ole puhdin palautusvuoro eli tasatunti.
- Puhti palautuu myös odottamalla yhden vuoron eli pitämällä ns. **lepovuoron**, jossa puhtinappula vain nostetaan valmiiksi ylemmäs.

Huomioitavaa liikkumisesta yms:

- Jos jätät tyhjiin ruutuun tai jos jätät keräysmerkin nostamatta, täytyy sinun kuitenkin nostaa yksi keräysmerkki laudan ulkopuolisten ko. alueen keräysmerkkien joukosta yllätyksen varalta. Jos saat ?-merkin, nosta yllätyskortti normaaliin tapaan. Sienikorttia ei voi kuitenkaan koskaan nostaa laudan ulkopuolelta nostetulla keräysmerkillä! Jos tulee jokin muu kuin ?-merkki, merkki vain laitetaan käytettyjen keräysmerkkien joukkoon. Ikäviäikään yllätyksiä ei siis voi yrittää paeta keräysmerkkien nostamista välttelemällä.
- Jos jätät sillalle, ei tapahdu mitään, mutta vuoro vain menee ohi.
- Pihamaata (kodin edustan 7 ruutua) rajaavan aidan yli ei voi hypätä. Aidassa on aukko, jonka kautta on kuljettava pihamaalta ulos ja takaisin.
- Kodin/pihamaan ja männikön välillä voi kulkea myös hiekkatietä pitkin, mutta tieltäkään ei voi hypätä aidan yli. Tieympyröistä ei saa sieniä, mutta toisaalta ne oikaisevat etkä voi saada ikäviä yllätyksiäkään.

KERÄYSMERKKIEN SELITYKSET

Sienimerkit: Nosta kasvualuetta vastaava sienikortti.



pikkusaalis
keltainen, 56 kpl



perussaalis
vihreä, 75 kpl



hyvä saalis
sininen, 56 kpl



loistosaalis
violetti, 29 kpl

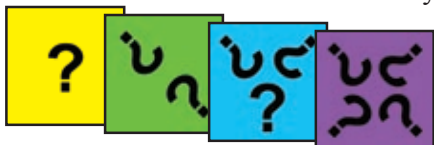


super-saalis!
= sininen
+ violetti
punainen, 3 kpl

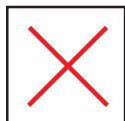


pilaantunut
= Ei satoa!
Laita
sienikortti
suoraan
kelvottomiin!
valkoinen, 7 kpl

?-merkit: Nosta sienikortin lisäksi yllätyskortti.



kelt. 11 kpl, vihr. 16 kpl, sin. 12 kpl, vio. 8 kpl



nurmikolla 7 kpl

Tyhjä:
Ei sieniä. Vuoro siirtyy.

SIENIKORTIN SELITYKSET

Jo tässä vaiheessa on hyvä mainita, että sienikorttien kuvat ovat vain suuntaa antavia, joten tarkemmat kuvat ja erityisesti tuntomerkit kannattaa opetella sienikirjoista, jos sieni ei ole tuttu.

A. sienin kuva

B. sienin lajitunnus

viittaus s. 22–23 sieniluetteloon.

Numero-osa kertoo lajiryhmän.

C. sienin nimi

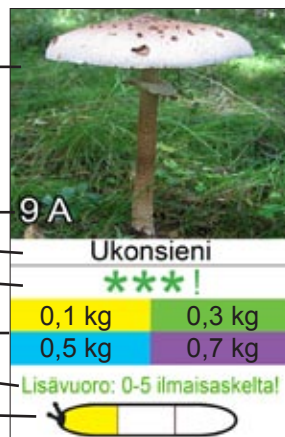
D. sienin arvomerkit

katso tarkemmin sivulta 12.

E. sienisaaliin paino (satoisuus, ks. alla)

F. lisämerkinnät ja erityistoiminnot (ks. s. 9)

G. sienin toukkaisuusaste (ks. s. 9)



E. Eri sienilajien **satoisuus** vaihtelee: toiset voivat kasvaa runsaina, mutta pienen koon takia painoa ei välttämättä juuri kerry. Keräysmerkin taustaväri (keltainen, vihreä, sininen, violetti) kertoo saaliin suuruusluokan. Saaliin paino näkyy sienikortin vastaavassa värikentässä. Harvinainen punainen “super-saalis” tarkoittaa, että paino on sininen + violetti!

Opettele painomerkkien käyttäminen sivuilta 9–11!

- Kelvottomista sienistä ei kerry painoa, koska niistä kerätään mukaan vain pieni näyte, joten niissä keräysmerkin väriä ei ole merkitystä.

F. Joistakin sienilajeista palkitaan **lisävuorolla** korvauksena korkeasta toukkaisuusasteesta ja/tai kunnian osoituksena. Näistä korteista löytyy ***!-arvomerkit. Lisävuoro pelataan normaalivuoron jatkeeksi, ellei jokin yllätys estä liikkumista. Lisävuoron tarjoavan sienikortin (herkkutatit, ukonsieni, mustatorvisieni, mustavahakas ja tuoksuvalmuska) avulla voit liikkua saman vuoron aikana uudestaan ilman, että puhti kuluu ja lisäksi nostaa mahdollisesti toisen keräysmerkin. Lisävuorossa käytettävien ns. ilmaisaskelten enimmäismäärä tulee saaliinsuuruuden mukaan: pikkusaalis = voit liikkua 0–1 ruutua, perussaalis = voit liikkua 0–2 ruutua, hyvä saalis = voit liikkua 0–3 ruutua, loistosaalis = voit liikkua 0–4 ruutua, super-saalis = voit liikkua 0–5 ruutua (vrt. keräysmerkin kuvioiden määrä). Pilaantuneesta saaliista ei saa lisävuoroa! Siis mitä suurempi saalis, sitä enemmän se ilahduttaa ja antaa hetkellistä lisäpuhtia. Harvinaisen arvosienen, tuoksuvalmuskan löytäminen ilahduttaa saaliin suuruudesta riippumatta aina niin paljon, että voit liikkua 0–5 ruutua. Lisävuorossa ei voi liikkua pitemmälle kuin mitä keräysmerkin saalis antaa, eikä käyttämättä jätetyt ilmaiset askeleet säily seuraavaan vuoroon! Jos saat samasta ruudusta useamman ***!-kortin, vain paras lisävuoro sallitaan.

- Lisämerkintänä huomautetaan myös esim. sienin keittämistarpeesta (ks. sienien keittäminen s. 12). Muista lajikohtaisista erityistoiminnoista on kerrottu tarkemmin sieniluettelossa sivuilla 22–23.

G. **Toukkaisuusaste** kertoo kuinka herkästi toukat iskevät yllätyksen sattuessa (ks. s. 15, toukkia) eli se on syöntijärjestys. Asteita on neljä:

1. Usein ...
(punainen)



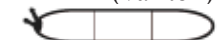
2. toisinaan ...
(oranssi)



3. harvoin toukkainen
(keltainen)



4. toukaton
(väritön)



PAINOMERKKIEN KÄYTTÄMINEN

- Painomerkkejä kerätään korikortin lokeroihin sitä mukaa kun saalista kertyy sienikorteista. Merkit havainnollistavat kuinka paljon korissa on saalista ja niiden avulla onkin helppo nähdä, koska kori alkaa täyttyä.

- Pieniä painomerkkejä vaihdetaan suurempaan yksikköön kuin rahaa.

- Painomerkkejä on neljä erilaista. Vihreät **0,1kg-** ja **0,3kg-**merkit kertovat kuinka paljon korissa on saalista sinisten **1kg-**merkkien lisäksi.

- Vihreät merkit kuuluvat korikortissa vasemman puoleiseen lokeroon

ja ne kertovat kilon desimaalit eli kymmenykset. Oikeanpuoleinen lokerikko on 1kg-merkeille ja ne kertovat siis kokonaiset kilot. Pienikokoisille 0,1kg- ja 1kg-merkeille on kummallekin 9 paikkaa, mutta isompi 0,3kg-merkki peittää kerralla kätevästi kolme paikkaa.

- 1kg-merkkien paikkoja täytetään pystysarakkeittain vasemmalta oikealle. 1kg-merkkien ympärillä olevat väriraamit viestivät mihin kohtaan puhtimittaria puhtinappula nostetaan puhdin palautuksessa tasatunnein (tai lepovuorossa). *Katso käytännön esimerkki sivulta 20.*
- Jos 1kg-merkkien paikat tulevat täyteen, eli kun korissa on 10 kg sieniä, 10 1kg-merkkiä korvataan yhdellä punaisella **10kg-merkillä**.
- Korin katsotaan olevan täynnä, kun siellä on sieniä 10 kg tai enemmän. Voit kuitenkin jatkaa sienten keräämistä, mutta kulkeminen käy yhä raskaammaksi, kun puhdin palautuskohta on enää punaisilla alueilla. Kun korissa on 11–12,9 kg sieniä, puhti palautuu vain tummanpunaiseen kohtaan 2/3, ja jos korissa on sieniä 13 kg tai enemmän, voit yleensä liikkua enää yhden ruudun verran joka toisella vuorolla.
- Korissa olevia painomerkkejä voi koska tahansa heittää pois tai vaihtaa pienemmiksi. Keventämällä painoa tiettyjen rajojen alapuolelle, puhti palautuu ylemmäs ja kompastuksen (ks. s. 15) vaarakin voi lieventyä. Kannattaa kuitenkin muistaa, että saaliin paino on loppulaskennassa ratkaisevin osapiste (prioriteetti 1).

Näin painomerkkejä käsitellään käytännön esimerkissä:

- Painomerkkejä käytettäessä riittää, että osaa yhteen- ja vähennyslaskun kymmenestä. Esim. $10 - 7 = 3$ ts. $1,0 - 0,7 = 0,3$.



kuva 1. Pelaajan sienikortista saama saalis on 0,4 kg. Se merkitään ylös ottamalla yksi 0,3kg-merkki ja yksi 0,1kg-merkki. Laitetaan merkit koriin vasempaan lokeroon. 0,3kg-merkki peittää kätevästi kolme 0,1kg-merkin paikkaa.

Seuraavalla vuorolla pelaaja saa uuden sienisaaliin painoksi 1,8 kg. Nyt voidaan todeta, ettei vasemmalle puolelle enää mahdu 0,8 kg:n lisäystä. Laitetaan siis oikealle puolelle ensin kaksi 1kg-merkkiä (ks. kuva 2).



kuva 2. Koriin lisättiin kaksi kiloa. Vielä on liikaa painomerkkejä.

Sitten lasketaan paljonko siitä lisäystä kahdesta kilosta pitää vähentää, että päästään saatuun 1,8 kiloon. $2 \text{ kg} - 1,8 \text{ kg} = 0,2 \text{ kg}$. Vasemmalta puolelta on siis otettava 0,2 kg pois. Tässä esimerkissä ainoa tapa poistaa se, on vaihtaa 0,3kg-merkki yhteen 0,1kg-merkkiin (ks. kuva 3).

kuva 3. 0,3kg-merkki vaihdettiin yhdeksi 0,1kg-meriksi. Nyt on merkattu 1,8 kilon lisäys koriin ja voidaan todeta, että sieniä on korissa yhteensä 2,2 kg.



Kerääminen jatkuu samaan tapaan, kunnes kaikki paikat on täytetty oikeilla painomerkkeillä. Kun uusia 1kg-merkkejä ei enää mahdu ja 10 kg:n raja ylittyy, vaihdetaan kymmenen 1kg-merkkiä yhdeksi 10kg-meriksi.



- Yli 10,9 kg:n saalis korissa alentaa palautettavan puhdin puhtimittarin tummanpunaisille tasoille joko kohtaan 2/3 (11–12,9 kg) tai 1/1 (yli 13 kg), mutta silloin liikkuminen on jo hyvin hidasta.
- Kori kannattaakin välillä käydä tyhjentämässä kotona. Siellä sienet ovat myös turvassa mm. toukulta (ks. s.15). Pelinappulan liikuttua kotiin, sienikortit ja painomerkit siirretään korikortista kotikortin vastaaviin lokeroihin. Kori on taas tyhjä, puhti huipussaan ja alkaa uusi kierros!

SIENTEN ARVOMERKINNÄT

Pelissä on perustana perinteinen kolmen tähden arvoasteikko ja virallinen merkintäkäytäntö. Arvoluokitus perustuu tekijän omiin kokemuksiin, eri sienikirjojen syötävyyssarvioihin sekä yleismaailmalliseen käsitykseen eri sienten arvostuksesta. Sienilajien arvokkuuteen vaikuttavat osaltaan myös sen ainutlaatuisuus ruokasienikäytössä ja asiantuntijakommentit. Kenenkään ei tietenkään tarvitse olla samaa mieltä kaikista sienistä, eikä mikään estä muuttamasta tähtimääriä sienikorteissa haluamikseen.

Arvopisteet kertyvät seuraavalla tavalla:

***! ja *** = 3 p, ** = 2 p, * = 1 p (ruokasienet). (! = lisävuoro).

O = 0 p (huono ruokasieneksi).

☒ = -0,5 p (haitallinen). ☠ = -1 p, ☠☠ = -2 p (myrkylliset).

□**, □* = 2 tai 1 p keitettynä, muuten 0 p (ks. sienten keittäminen alla).

SIENTEN KEITTÄMINEN KOTONA

- Sienikortissa on mainittu punaisella tekstillä, jos se vaatii keittämistä. Nämä sienet ovat siis ensiarvoisesti 0 p (ts. arvottomia), mutta ne voidaan muuttaa syötäviksi. Keittäminen tapahtuu kotona. **Kotiin palatessa on siis poimittava keittämistä vaativat sienet korikortin *- ja **-sienten lokerosta.** Keittämisen yhteydessä voidaan käsitellä kaikki pelaajalle kertyneet keittämistä vaativat sienet kerralla. **Keittämiseen kuuluu kotona 1 vuoro riippumatta keitettävien sienten määrästä.** Keitetyt sienikortit siirretään kotikortin *-lokeroihin keittämisvuorolla.
- Toisinaan pelaajan on harkittava, onko keittämistä vaativien sienten osuus niin merkittävä, että niihin kannattaa uhrata pelivuoroa. Yleensä keittäminen kannattaa vasta kun keitettävää on väh. 4:n *:n arvosta.
- Jos haluat kotiin viedessäsi **jättää sienet keittämättä**, laita ne kotikortin keitettävien sienten □-lokeroon. Voit keittää ne myöhemmin yhdessä muiden mahdollisesti tulevien sienten kanssa, jolloin säästät aikaa.
- Jos et kuitenkaan ehdi kotiin keittopuuhiin ennen pelin loppua, kaikki keittämättä jääneet sienikortit siirretään kelvottomien sienten O☒☠-lokeroon. Jos pääset kotiin ennen kuin kellonappula liikaa pois klo 20:00 kohdalta, ehdit vielä juuri ja juuri keittää sienesi. Klo 20:00 on siis viimehetket aloittaa sienten keittäminen ennen loppulaskentaa.
- Kannattaa myös muistaa, että talossa on kattiloita ja liesi vain yhdelle, joten **vain yksi pelaaja voi keittää sieniä kerrallaan!**

YLLÄTYSKORTIT

- Sienimetsä on täynnä yllätyksiä! Aina kun saat vuorollasi keräysmerkin, joka on ?-merkki, joudut tai saat nostaa päällimmäisen yllätyskortin pakasta, yllätys kun voi olla **iloinen (19 kpl)** tai **ikävä (21 kpl)**.
- Jos otit ?-merkin pelilaudalta, nosta ennen yllätyskorttia aluetta vastaava sienikortti, jonka saalis määräytyy ?-merkin värin mukaan.
- Usein ?-merkin väri kertoo myös yllätyksen suuruusluokan.
- Sienikortista mahdollisesti tuleva lisävuoro pelataan vasta yllätyksen jälkeen, mutta se menee hukkaan, jos tulee karhu, kompastus tai väsymys.
- Yllätyskortti kannattaa pitää näkyvillä niin kauan kunnes sen vaikutus lakkaa. Kun kortti on käytetty, se laitetaan pakkaan alimmaiseksi.

Sadekuuro = ?-merkin väri kertoo montako keräysmerkkiä lisää laudan ulkopuolelta haluamiisi tyhjiin ruutuihin kasvualueelle, jolla seisot.

- Jos laitat keräysmerkin pelinappulan alle, pelaaja voi nostaa seuraavalla vuorollaan allaan olevan merkin liikkumatta eli puhtia kuluttamatta.
- Jos tyhjiä ruutuja ei ole alueella, voit laittaa kaksikin merkkiä päällekkäin. Tällöin on mahdollista nostaa kaksikin sienikorttia yhdellä vuorolla! Jos kaksoisnostossa keräysmerkit ovat eriväriset, päättää ennen korttien nostoa, kumman saaliin otat ensimmäiselle ja kumman toiselle kortille. Jos kaksoisnostossa toinen keräysmerkki on sieni- ja toinen ?-merkki, toimi ensin sienimerkin ja vasta sitten ?-merkin mukaan. Jos molemmat ovat ?-merkkejä, ja jos ne ovat eriväriset, voit valita kummalla ?-merkillä nostat yllätyskortin, mutta et saa nostaa kahta yllätyskorttia.
- Jos laudan ulkopuoliset alueen keräysmerkit loppuvat kesken, merkkejä ei tule sen enempää, eli sadekin loppuu ennen aikojaan.

Rankkasade = Sama kuin edellä, mutta enemmän keräysmerkkejä.

Venekyyti = Naapurin ukko on lähivesillä kalastamassa ja on valmis kyyditsemään sinut moottoriveneellä koska tahansa mistä tahansa rantaruudusta (ei lampi eikä koski) alueelta, josta ?-merkin poimit, mihin tahansa muuhun rantaruutuun (ks. *sallitut rantaruudut s. 22*). Rantaruudusta toiseen siirtymiseen tarvitaan vain yksi askel. Keräysmerkki, jolla venekyydin sait, kannattaa pitää venekyyti-kortin päällä, jotta muistat, minkä alueen rantaruudusta voit toimia. Tarjous on voimassa koko päivän.

käännä! ►

Apaja = Väri kertoo montako ylimääräistä sienikorttia saat vielä nostaa alueelta, jolla seisot. Ota kortit yksitellen. Saaliiden suuruudet nostetaan yksitellen pelilaudan ulkopuolisista alueen keräysmerkeistä. Jos ulkopuolelta nousee ?-merkki, se kertoo vain saaliin suuruuden. Jos saat keralla useamman *****!**-sienikortin, voit käyttää vain parhaan lisävuoron.
Huom! Jos sait Apajan laudan ulkopuolisella ?-merkillä, et saa sieniä!

Suojelus = Kortin voi käyttää kertaalleen koska tahansa toukkia-, kompastus-, nälkä-, väsymys- tai karhu-kortin kumoamiseen tai jollain seuraavalla vuorolla tulevan myrkkysieni-kortin mitätöintiin. Voit siis itse arvioida, milloin on järkevin hetki käyttää pelastusta.

- Huono onni on kumottava sillä hetkellä, kun se nostetaan. Yllätyskortti tai myrkkysienikortti laitetaan takaisin pakkaan alimmaksi, samoin käytetty suojelus-kortti. Myrkkysienen mitätöinti voi olla järkevää esim. pelin lopulla, jos olet jo kerran aikaisemmin löytänyt saman myrkkysienen eikä korissasi ole kovin paljon sieniä riskeerattavaksi.

Tupla = Seuraavaksi nostamasi sienikortin saaliin paino tulee kaksinkertaisena. Jos tulee sienikortti, jossa lukee “EI SATOA”, tupla tulee voimaan seuraavan kerran, kun tähdellinen sienikortti nostetaan.

Tripla = Sama kuin edellä, mutta saaliin paino jopa kolminkertaisena!

Hoppu = Saat yllättäen uutta puhtia! Voit nostaa puhtinappulaasi saman tien niin monta askelta kuin väri kortissa antaa. Lyhyessä pelissä puhti nousee puolet vähemmän kuin pitkässä pelissä. Puhti ei voi nousta mittariasteikkoa ylemmäksi, mutta korin paino ei rajoita hoppu-kortista saatavaa lisäpuhtia. Lisäksi saat heti perään lisävuoron, jossa voit liikkua 0–9 askelta, jos puhti riittää. Jos sait samasta ruudusta myös *****!**-sienikortin, voit hyödyntää ilmaiset askeleet, mutta et saa kahta lisävuoroa.

Väsymys = Äkillinen uupumus iskee ja puhti alenee. Siirrä puhtinappulaasi niin monta askelta alemmas kuin ?-merkin väri kortista kääntää eli lyhyessä pelissä 1–5, pitkässä pelissä 2–10 askelta. Jos puhti laskee alle nollatason, puhti palautuu vain lepäämällä seuraavan vuoron.
- Jos sait samalla vuorolla *****!**-sienikortin, lisävuoro menee hukkaan!

Nälkä = Kohta on pakko pitää evästauko termoskahvien kera! Nälän ollessa päällä, puhti ei palaudu tasatunnilla, kuten normaalisti. Puhti palautuu vasta, kun olet syönyt eväitäsi yhden vuoron ajan. Nälkä siis pakottaa sinut ennen pitkää lepovuoroon, mutta voit itse päättää parhaaksi katsomasi hetken evästauolle. Jos kuitenkin pääset jäljellä olevan puhdin turvin kotiin asti syömään, voit kotona syödessäsi samalla mahdollisesti myös keittää sieniä. Muuten ei syömisen ohella voi lepovuorossa tehdä muita toimenpiteitä, vaan vuoro yksinkertaisesti menee ohi. Kun nälkä on kärsitty, yllätyskortti laitetaan takaisin pakkaan alimmaksi. Jos saat nälän aikana toisen tai kolmannenkin nälkäkortin, se tarkoittaa isoa nälkää, jolloin joudut syömään 2 vuoron ajan, jotta puhti palautuisi.

Iso nälkä = Sama kuin edellä, mutta puhti palautuu 2 vuoron syönnillä.

Kompastus = Hupsista! Kompastut ja sienet lentävät pitkin pientaria. Sieniä takaisin koriin kerätessäsi sinulla jää pelivuoroja väliin riippuen saaliisi painosta. Jos korissasi oli sieniä alle 1 kg, vuoroja ei kulu, mutta jos 1–4,9 kg = seuraava pelivuoro ohi, 5–8,9 kg = 2 seuraavaa vuoroa ohi ja jos 9 kg tai enemmän, keräät sieniäsi jopa 3 seuraavan vuoron ajan.
- Kaiken lisäksi saatat kaatuessasi **loukkaantua**, jolloin kulkemisesi hidastuu! Jos ?-merkin väri oli sininen, se tarkoittaa lievää loukkaantumista, kun taas violetti tarkoittaa vakavaa loukkaantumista. Lievässä tapaturmassa puhti palautuu aina yhtä kerrosta alemmas ja vakavassa kahta kerrosta alemmas kuin normaalisti. Pidä ?-merkki puhtimittarilla muistutuksena. Haavat paranevat kuitenkin kotiin palatessasi.
- Jos sait samalla vuorolla *****!**-sienikortin, lisävuoro menee hukkaan!

Toukkia = Toukat pilaavat korissasi olevia sieniä toukkaisuusasteen (ks. s. 9 kohta G) mukaisesti: punaiset ensin, sitten oranssit ja viimeisenä keltaiset, värittömiin ne eivät koske. ?-merkin väri kertoo montako sienikorttia toukat koristasi syövät. Jos samaa toukkaisuusastetta on useammissa korteissa, toukat aloittavat tuhotyönsä tähtiluokituksen mukaan parhaista sienistä. Toukansyömät sienikortit vain siirretään suoraan kori-kortin kelvottomien sienten O☒-lokeroon. Toukat eivät siis alenna korin painoa, vaan ne vain muuttavat korissasi olevia syötäviä sieniä arvottomiksi. **Huom!** Kotona sienet ovat aina turvassa toukilta!

käännä! ►

Karhu = Huomaat kontion tallustavan uhkaavan lähellä! Joudut odottamaan paikoillasi niin kauan kunnes se lähtee pois. Seuraavilla vuoroilla joudut nostamaan yhden keräysmerkin kerrallaan laudan ulkopuoleisista alueen keräysmerkeistä. Heti kun saat ulkopuolelta ?-merkin, pääset jatkamaan peliäsi (ei yllätyskorttia). Karhu lähtee kuitenkin viimeistään 2 tunnin kuluttua, ts. lyhyessä pelissä 4:nnellä, pitkässä pelissä 8:nnella vuorolla. Laita ?-merkki aikajanalle muistutukseksi 2 tunnin päähän.

- Karhun aikana ympärilläsi olevat lähiruudut ovat vaaravyöhykettä. Vyöhykkeelle joutuneiden tai astuneiden muiden pelaajien matka tyssää siihen ja he joutuvat myös vuorollaan yrittämään ?-merkin nostoa jatkaakseen. Kun ?-merkki on kerran nostettu, se vapauttaa kaikki vyöhykkeellä olevat pelaajat. Vaaravyöhykkeeltä ei voi poimia keräysmerkkiä!
- Erikoistapaus: Jos karhu tulee vastaan pihamaalla (kodin viereinen aidattu alue: 7 ruutua), siirrä nappulasi kotiin ja odota siellä. Nyt koko pihamaa on vaaravyöhykettä, jolle kukaan ei voi astua ja vastaavasti muutkin pihamaalla samaan aikaan olleet pelaajat hyppäävät kiireesti kodin turvaan odottamaan. Odotusajan voi hyödyntää sienä keittämällä.
- Jos sait samalla vuorolla ***!-sienikortin, lisävuoro menee hukkaan!

OLJENKORRET

Jokaisella pelaajalla on pelin alussa kaksi oljenkortta, jotka voi käyttää kertaalleen harkinnan mukaan sopivassa tilanteessa.



Ohita yllätys. Jos saat keräysmerkistä ?-merkin, voit jättää yllätyskortin nostamatta. Tätä oljenkortta on kuitenkin syytä käyttää harkiten, koska et voi varmuudella tietää olisiko yllätys iloinen vai ikävä. Käyttämistä voi harkita erityisesti esim. tilanteessa, jossa sinulla on paljon hyviä, mutta toukkaantuvia sienä korissasi etkä halua riskeerata tai jos pidät aikaisemmin nostettujen yllätyskorttien perusteella todennäköisenä, että seuraava yllätys olisi ikävä.



Jatkovuoro. Jos puhtia riittää, voit liikkua saman vuoron loppuksi vielä kerran ja nostaa ylimääräisen keräysmerkinkin. Käytetään pelivuoron lopussa, ellei ole estettä liikkumiselle. Erityisen kannattava käyttöhetki on esim. jos saat tämän turvin varastetua laudalta vastapelaajan ainoan keräysmerkin, johon hän olisi yltänyt, jolloin hänelle tulee sienetön vuoro. Joka tapauksessa oljenkorsi kannattaa käyttää aina ennen pelin loppua, jotta saisit ylimääräisen sienikortin.

PELIN PÄÄTTYMINEN

- Peli päättyy, kun kellonappula on siirtynyt aikajanan kohdasta 20:00 pois, jolloin aurinko laskee. Viimeinen vuoro siis pelataan klo 20:00.
- Nyt alkaa sienien lajittelu ja käsittely eli ts. **loppulaskenta**.
- Mikäli jollain pelaajalla on korissaan keitettäviä sienä ja aika loppuu, niitä ei enää ehdi keittää, ja ne siirretään suoraan kelvottomien sienien O☒☒-lokeroon. Muut koriin jääneet sienet otetaan lukuun normaalisti.
- Pelin voiton ratkaisee yhdessä kolme osaa: **A. sienisaaliin suuruus**, **B. sienisaaliin arvo** ja **C. sienisaaliin monipuolisuus eli lajimäärä**. Nämä ovat ns. **osapisteitä**, jotka kannattaa heti kirjata ylös paperille omille riveilleen selkeään taulukkoon pelaajittain.

Osapisteet lasketaan seuraavalla tavalla:

- A** Ensin kannattaa laskea pelaajalle kertyneet painomerkit yhteen, jolloin saadaan pelaajan **saaliin suuruus** 0,1 kg:n tarkkuudella.
- B** Seuraavaksi lasketaan sienikorttien tähdet(*) yhteen. Kortit kannattaa laittaa aina kymmenen tähden pinoiksi laskemisen helpottamiseksi. Saadusta tähtimäärästä vähennetään ☒ (-0,5 p), ☒ (-1 p) ja ☒☒ (-2 p) -merkit, jolloin saadaan **arvopisteet**, jotka merkitään muistiin. **Huom!** Ethän laske mahdollisten O☒☒-lokeroon siirrettyjen pilaantuneiden sienikorttien tähtiä! Ne lasketaan arvottomiksi (O) eli 0 p.
- C** Sitten katsotaan montako eri sienilajia pelaaja on löytänyt, ts. lasketaan montako erilaista sienikorttia pelaajalla on. Työtä helpottaa jokaisessa kortissa oleva **lajitunnus**, jonka mukaan eri lajit on helppo erotella toisistaan. Kokoa ensin kaikki sienikorttisi yhdeksi pakaksi. Lado kortteja pakasta pöydälle yksi kerrallaan sienipuoli ylöspäin. Lajittele kortit omiin riveihinsä limittäin lajitunnuksen numero-osan (eli lajiryhmän) perusteella, niin että lajitunnukset erottuvat vasemmasta reunasta. Jos pakasta nostettu kortti on jo kertaalleen pöydällä, eli sama lajitunnus toistuu, se käännetään maastopuoli ylöspäin. Kun lasketaan kaikki sienipuoli ylöspäin olevat kortit, saadaan selville pelaajan **lajimäärä eli lajipisteet**. Huomaathan myös mahdollisen lisälajipisteiden antavan punanuljaskan(12B) nummitatti-kortissa(1H)!
- C** ⁺ Lopuksi **lajipisteisiin** lisätään mahdolliset **lisäpisteet**, joita saa, jos on onnistunut löytämään täyden sarjan jostain näistä lajiryhmistä: tatit (1A–1K, 11 lajia) = +6 p, rouskut (2A–2H, 8 lajia) = +4 p, haperot (3A–3G, 7 lajia) = +3 p, vahverot (17A–17D, 4 lajia) = +1 p.

käännä! ►

LOPPUTULOKSEN LASKEMINEN

Kun osapisteet (A. kilomäärä, B. arvopisteet ja C. lajipisteet) on kirjattu jokaiselta pelaajalta ylös, kutakin osapistettä verrataan pelaajien kesken. Tutkitaan sijaluvut osapisteittäin ja merkitään **sijapisteet** seuraavasti:

osapisteen sijaluku	2 pelaajaa	3 pelaajaa	4 pelaajaa
1. sija	1 sijapiste	2 sijapistettä	3 sijapistettä
2. sija	0 sijapistettä	1 sijapiste	2 sijapistettä
3. sija	-	0 sijapistettä	1 sijapiste
4. sija	-	-	0 sijapistettä

- Jos sija on jaettu, annetaan samat sijapisteet, mutta jäljessä tulevien sijaluku ei nouse (pisteet esim. 1-1; 2-2-0; 2-1-1; 3-3-1-0; 3-2-2-0; 3-2-2-2...)
- Jos arvopisteissä on jaettu sija kahden tai useamman pelaajan kesken, silloin on mahdollista voittaa sijaluku itselleen, jos on onnistunut löytämään tuoksuvalmuskan (5 A) ja jos se ei ole pilaantunut.
- **Loppupisteet** saadaan laskemalla kunkin pelaajan kolmen osa-alueen (A. kilomäärä, B. arvopisteet ja C. lajipisteet) sijapisteet yhteen.
- Jos **loppupisteet ovat tasan** (esim. 3-3-3), ratkaisee prioriteettisääntö: Voittaja on se, jolla on suurin sienisaalis (=prioriteetti 1). Jos saaliitkin ovat yhtä isot, voittaa se jolla on paremmat arvopisteet (=prioriteetti 2).

VINKKEJÄ (vaihtoehtoiset pelimuodot yms.)

1. JUNIOR-VERSIO = lapsillekin (6+) sopiva helpompi pelimuoto:

- Liikkumisen voi pelata myös perinteiseen tapaan arpakuutiolla (ei sisälly peliin), jonka silmäluku (1–6) näyttää liikkumiseen käytettävissä olevien ruutujen määrän. Tällöin puhtimittaria ja puhtinappulaa ei tarvita. Pelin ratkaisee yksinkertaisimmillaan pelkät arvopisteet.
- Junior-versiossa ei siis välttämättä tarvitse käyttää painomerkkejäkään. Keräysmerkit voidaan kuitenkin kerätä koriin painomerkeille tarkoitettuihin lokeroihin. Keräysmerkeistä voidaan laskea kuvainnollinen saaliin paino laskemalla sieni- ja ?-symboleita yhteen arvopisteiden tapaan. Keräysmerkki laitetaan kuitenkin koriin vain tähdellisistä sienistä! Keräysmerkit laitetaan esim. 5 merkin pinoihin. Tällainen laskemiskäytäntö ei tosin anna mitään kuvaa eri sienilajien satoisuuksista.
- Kori ei tule koskaan täyteen, mutta kotiin vietynä sienet ovat ainakin turvassa toukilta/kompastukselta ja lisäksi siellä voi keittää sienä.
- Kellopelaajan tulee edelleen muistaa siirtää kellonappulaa aina oman

vuoronsa aluksi. Lapsille lyhyt pelimuoto on suositeltavin.

- Jos saat tuplan, voit ottaa laudan ulkopuolisten alueen keräysmerkkien kasasta ylimääräisen keräysmerkin koriisi (tripla = 2 ylimääräistä).
- Yllätykset, jotka liittyvät puhtiin: hoppu = lisävuoro, jossa voit liikkua vapaasti 0–9 ruutua, väsymys = nälkä = lepää/syö seuraava vuoro ohi. Kompastus: korissa 0–5 keräysmerkkiä = ei mitään, 6–10 = odota 1 vuoro, 11–15 = odota 2 vuoroa, yli 15 = odota 3 vuoroa, ei loukkaantumista.
- Loppupisteet = esim. arvopisteet + kuvainnollinen saaliin paino.

2. Nopeutettu alkuvalmistelu päinvastaisella keräysmerkkien käytöllä. Tässä laudan ulkopuolelta nostetuilla keräysmerkeillä merkitäänkin vain käydyt sienipaikat laudalla. Ennen kuin merkki laitetaan pelinappulan alle, kurkataan siitä kääntöpuoli. Alkuasetelmassa keräysmerkeillä siis merkitään laudan tyhjät ruudut. Sateen tullessa merkkejä poistetaan laudalta, mutta nyt menetetään kuitenkin kaksoismerkkien mahdollisuus. Käytäntö on epälooginen, joten alkuperäinen tapa on suositeltavin.

3. Keräysmerkeillä voidaan merkitä mielenkiinnon vuoksi yksittäisten sienikorttien saaliiden suuruudet laittamalla keräysmerkki sienikortin päälle kori/kotikortissa. Silloin voidaan jälkeensä laskea esim. kuinka paljon suppilovahveroita pelaaja on yhteensä löytänyt. Tiedolla ei tosin ole merkitystä itse pelin kannalta. Jos keräysmerkkejä on hankala saada pysymään korttien päällä, ne voidaan myös kiinnittää klemmarilla. Tässä variaatiossa toukat voidaan sopia syömään myös kiloja korista!

4. Jos pelaajien sienitietämyksen halutaan vaikuttavan lopputulokseen, voidaan ottaa käyttöön vielä yksi osapiste: **tietopisteet**. Jos pelaaja tietää vuorollaan saamansa sienien tieteellisen nimen, saa hän oikeasta vastauksesta aina yhden tietopisteen ja lähes oikeasta puoli pistettä. Pisteitä saa kerran lajia kohti. Pisteet kirjataan paperille. Lajien tieteelliset nimet voidaan lajitunnusten avulla tarkistaa sieniluettelosta sivuilta 22–23.

5. Sienikortteja voi käyttää myös muistipelinä. Esim. kuusikon korteista löytyy 17 sieniparia, joista voidaan tehdä muistipeli ja männiköstä 15 sieniparia. Alueet voidaan myös yhdistää 30 parin isoksi muistipeliksi.

6. Kulkureitti kannattaa suunnitella niin, että korin täytyessä, olisit mahdollisimman lähellä kotia. Aivan kotinurkillekaan ei kannata jäädä, koska alueen sienet loppuvat melko nopeasti ja syntyy sellaisia sienettömiä aukkoja, jotka voivat haitata myös omaa peliäsi. Sitä paitsi nurmikko on huomattavasti huonompi sienestysalue kuin metsät. Myös lajipisteet kertyvät todennäköisemmin, jos kiertää monipuolisesti eri alueita.

7. Keräysmerkkien nostaminen voi tuottaa hankaluuksia, jos on lyhyet kynnet. Kokeile kostuttaa sormenpääsi ja tökkää merkit ylös sormellasi.

8. Keräysmerkit kannattaa pelatessakin pyrkiä säilyttämään alueittain ja samoin päin (laudan ulkopuoliset maastopuoli ylöspäin, nostetut toisin päin). Näin ne on helppo kerätä alueittain omiin pusseihinsa samoin päin, jolloin seuraavan pelin aloittaminen sujuu mahdollisimman joutuisasti.

9. Pelin loppupuolella kamppailu jäljellä olevista keräysmerkeistä kiristyy. Siksi kannattaa pyrkiä siihen, että kori olisi tyhjä vähän ennen viimeisiä vuoroja, koska pelaaja, jolla on enemmän puhtia on vahvemmalla.

LISÄOHJEITA JA KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

- Puhtinappulan käyttäminen on yksinkertaista. Tässä esimerkissä pelaaja päättää liikkua kolme askelta. Hänellä on alussa täysi puhti.

Lyhyt peli



Pitkä peli



tai

=

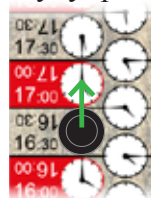
kolme askelta puhtimittarilla mahdollistaa kolmen ruudun siirtymisen pelilaudalla.



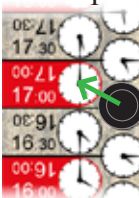
● = esimerkkipelaajan puhtinappula ja vastaava pelinappula

- Kun kellopelaaja siirtää oman vuoronsa alussa kellonappulan tasatunnin kohdalle, kaikki pelaajat nostavat puhtinappulaansa (= puhdin palautus).

Lyhyt peli



Pitkä peli



tai

● = kellonappula

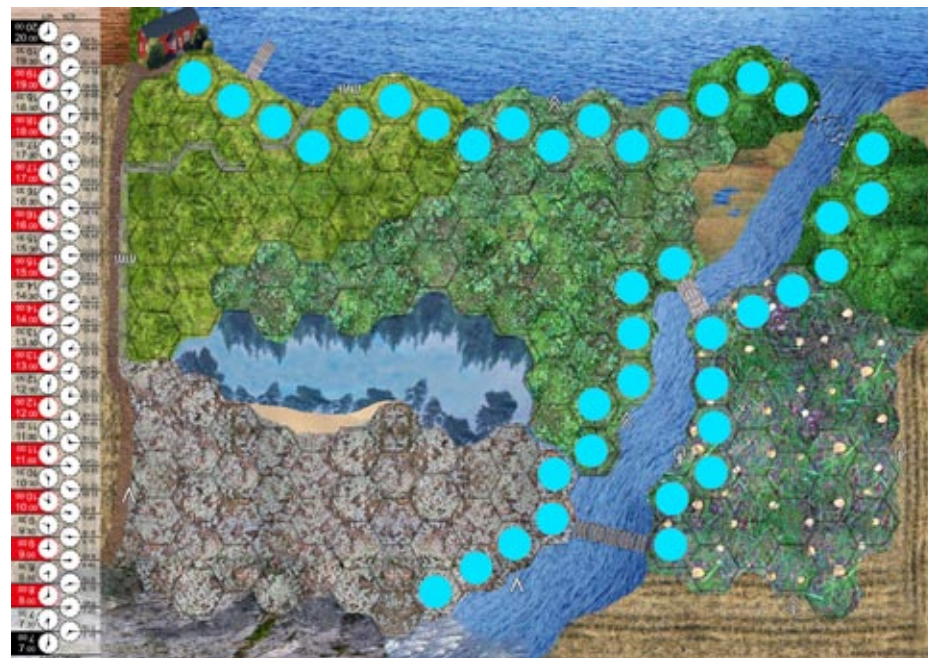
Tutustu puhtinappulan ja liikkumisen sääntöihin sivuilla 6–7.



Tällä Pelaajalla on korissaan 2 kiloa sieniä, eli hänellä on 1kg-merkkejä **vihreäkehyksiselle** alueelle saakka...



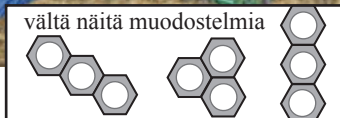
...joten puhtinappula palautetaan puhtimittarin **vihreään** aloituskohtaan.



Venekyydin (ks. s. 13) sallitut rantaruudut, joiden välillä voit siirtyä yhdellä askeleella.



Lyhytkestoisen pelin keräysmerkkien alkuasetelman suositus: 110/164 kpl. ○ = keräysmerkki



SIENILUETTELO

kertoo eri lajien levinneisyydestä pelissä ja täsmentää sienikorteissa olevia lisämerkintöjä. **Lajitunnus** toimii viittauksena sienikorttiin. Luettelossa on myös kerrottu sienikuvaajat lajeittain. Lisäksi siitä selviää sienien tie-teellinen nimi, arvoluokitus ja toukkaisuusaste.

Sienimäärät lajeittain ja kasvualueittain

tunnus	suom. ja tiet. nimi	arvo/touk.	kuva	NU	KU	MÄ	KV	KS	Lisätiedot:	värilliset pelitietoja
1 A	Herkkutatti <i>Boletus edulis</i>	***!	LH		5		2			Lisävuoro: 0–5 ilmaista askelta riippuen saaliin suuruudesta!
1 B	Männynherkkutatti <i>Boletus pinophilus</i>	***!	ML			4				Lisävuoro: 0–5 ilmaista askelta riippuen saaliin suuruudesta!
1 C	Voitatti <i>Suillus luteus</i>	**	ML			5				Limainen pintakelmu kannattaa nylkeä.
1 D	Männynpunikkutatti <i>Leccinum vulpinum</i>	**	VO			5				Tummuu leikkauspinnoilta. Kypsennettävä hyvin.
1 E	Koivunpunikkutatti <i>Leccinum versipelle</i>	**	VO				5			Tummuu leikkauspinnoilta. Kypsennettävä hyvin.
1 F	Kangastatti <i>Suillus variegatus</i>	**	ML			5				Sinistyy leikkauspinnoilta. Maku metallimainen.
1 G	Nokitatti <i>Leccinum variicolor</i>	**	ML					2		Punertuu heikosti leikkauspinnoilta.
1 H	Nummitatti <i>Suillus bovinus</i>	*	RT			6				Punanuljaska (12 B) kasvaa toisinaan tämän seurassa.
1 I	Lehmäntatti <i>Leccinum scabrum</i>	*	LK	3			4			Herkästi pehmenevä. Pillistö pullistuu ulospäin.
1 J	Valkolehmäntatti <i>Leccinum holopus</i>	*	LK					2		Herkästi pehmenevä. Saattaa muuttua vihertäväksi.
1 K	Sappitatti <i>Tylopilus felleus</i>	O	SK		4					Punertava pillistö. Pilaa ruoan pahalla mauallaan.
2 A	Kuusenleppärousku <i>Lactarius deterrimus</i>	**	LK		4					Hyvin usein toukkainen. Oranssia maitiasnestettä
2 B	Sikurirousku <i>Lactarius camphoratus</i>	***	ML					3		Mausteinen tuoksu ja maku. Valkoista maitiasnestettä
2 C	Nokirousku <i>Lactarius lignyotus</i>	**	VO					2		Luonnossa yksi kauneimmista sienistämme.
2 D	Haaparousku <i>Lactarius trivialis</i>	***	ML		4			2		Keitettävä kotona, muuten 0 p. Valkoinen maitiasneste vihertyy.
2 E	Karvarousku <i>Lactarius torminosus</i>	***	RT				5			Keitettävä kotona, muuten 0 p. Valkoista maitiasnestettä.
2 F	Kangasrousku <i>Lactarius rufus</i>	***	ML			7				Keitettävä kotona, muuten 0 p. Valkoista maitiasnestettä.
2 G	Keltarousku <i>Lactarius repraesentaneus</i>	***	LK					2		Keitettävä kotona, muuten 0 p. Maitiasneste muuttuu violetiksi.
2 H	Lakritsirousku <i>Lactarius helvus</i>	***	ML					3		Tuoksu lakritsilta. Vesikirkasta maitiasnestettä.
3 A	Palterohapero <i>Russula vesca</i>	***	RT				3			Huomattavan kova haperoksi. Pintakelmu ei yllä koko lakille.
3 B	Keltahapero <i>Russula claroflava</i>	***	VO				5	2		Kirkkaan keltainen lakin pinta. Harmaantuu heltoista.
3 C	Isohapero <i>Russula paludosa</i>	**	VO			5				Kookas. Punainen lakin pinta. Väriä ruoan punertavaksi.
3 D	Koivuhapero <i>Russula aeruginea</i>	**	ML				4			Vihertävä lakin pinta. Ruskettuu heltoista.
3 E	Kangashapero <i>Russula decolorans</i>	**	ML			6				Kirkkaan oranssi lakin pinta. Harmaantuu heltoista.
3 F	Viinihapero <i>Russula vinosa</i>	**	LK		3	3				Viininpunainen lakin pinta. Harmaantuu heltoista.
3 G	Haisuhapero <i>Russula foetens</i>	O	ML				3			Jalka sisältä lokeroinen. Venäjällä syödään keitettynä.

Sienikuvaajat:

JK = Jarkko Korhonen
 LH = Leena Hammar
 LK = Lasse Kosonen
 ML = Mauri Lahti
 MV = Mikko Veräjänkorva
 PH = Päivi Hutri
 PO = Pentti Ovaska
 RT = Raija Tuomainen
 SK = Seppo Kytöharju
 VO = V-M Ovaska

Sienimäärät lajeittain ja kasvualueittain

tunnus	suom. ja tiet. nimi	arvo/touk.	kuva	NU	KU	MÄ	KV	KS	Lisätiedot:	värilliset pelitietoja
4 A	Mustavahakas <i>Hygrophorus camarophyllus</i>	***!	VO		3					Lisävuoro: 0–5 ilmaista askelta riippuen saaliin suuruudesta!
4 B	Niittyvahakas <i>Camarophyllus pratensis</i>	***	JK	2						Voi kasvaa myös lehtometsissä.
4 C	Kartiovahakas <i>Hygrocybe conica</i>	***	MV	2						Kaunis sieni, joka muuttuu vanhemmiten pikimustaksi
5 A	Tuoksuvalmuska <i>Tricholoma matsutake</i>	***!!	ML			1				Lisävuoro: aina 5 ilmaista askelta! (s. 18) Voittaa arvopisteiden tasapelini, jos ei pilalla!
5 B	Retikkavalmuska <i>Tricholoma stiparophyllum</i>	O	LK				3			Retikkamainen tuoksu. Todellisuudessa yleisempi.
5 C	Aikävalmuska <i>Tricholoma aestuans</i>	O	ML			3				Todellisuudessa yleisempi. Muistuttaa keltavalmuskaa.
5 D	Pisamavalmuska <i>Tricholoma pessundatum</i>	***	LK			2				Todellisuudessa yleisempi.
6 A	Nurminahikas <i>Marasmius oreades</i>	***	ML	3						Kasvustot suuria, mutta painoa ei juuri kerry pienen koon takia
7 A	Kuusiherkkusieni <i>Agaricus essetiei</i>	***	VO		3					Suosittelaaan kerättäväksi vain saasteettomilta paikoilta.
7 B	Nurmiherkkusieni <i>Agaricus campestris</i>	***	RT	2						Suosittelaaan kerättäväksi vain saasteettomilta paikoilta.
8 A	Punakärpässieni <i>Amanita muscaria</i>	***	RT	4		3	3			Myrkytys aiheuttaa pahoinvointia ja hallusinaatioita.
8 B	Valkokärpässieni <i>Amanita virosa</i>	***	VO		4					Tappavan myrkyllinen!
9 A	Ukonsieni <i>Macrolepiota procera</i>	***!	VO	1			1			Lisävuoro: 0–5 ilmaista askelta riippuen saaliin suuruudesta!
10 A	Kehnänsieni <i>Cortinarius caperatus</i>	**	VO		2	5				Parhaimmillaan nuorena, koska kitkeröityy vanhemmiten.
10 B	Suippumyrkkyseitikki <i>Cortinarius rubellus</i>	***	JK		3					Tappavan myrkyllinen!
11 A	Valevahvero <i>Hygrophoropsis aurantiaca</i>	*	RT		3					Todellisuudessa yleisempi. Joku voi erehtyä kantarelliksi.
11 B	Samettijalka <i>Paxillus atrotomentosus</i>	O	ML			3				Jalan pinta on kuin samettia. Hyvä värijäysieni.
11 C	Pulkkosieni <i>Paxillus involutus</i>	***	ML	4	1		2			Myrkkyy elimistöön kasautuvaa.
12 A	Limanuljaska <i>Gomphidius glutinosus</i>	*	RT		2			2		Limainen pintakelmu kannattaa nylkeä.
12 B	Punanuljaska <i>Gomphidius roseus</i>	O	VO			2				Kasvaa nummitatin (1 H) kanssa Vain pelkkä lajipiste.
13 A	Suomumustesieni <i>Coprinus comatus</i>	**	PO	3						Herkästi pilaantuva: Vietävä kotiin 2 tunnin sisällä tai muuten siirretään OX-lokeroon!
13 B	Harmaamustesieni <i>Coprinus atramentarius</i>	***	SK	3						Aiheuttaa pahoinvointia vain alkoholin vaikutuksesta.
14 A	Jättikuukunen <i>Langermannia gigantea</i>	*	ML	1						Suurin sienilaji, saalis = 1 kpl. Saaliin paino max. 10 kg!
14 B	Nurmimaamuna <i>Bovista nigrescens</i>	*	ML	2						Vanhana kuin savupommi.
15 A	Lampaankääpä <i>Albatrellus ovinus</i>	***	ML		5					Voidaan valmistaa kokonaisena pihviksi. Kellertyy.
16 A	Vaaleaorakas <i>Hydnum repandum</i>	**	VO		4					Lakin alapinnalla piikkejä.
16 B	Rusko-orakas <i>Hydnum rufescens</i>	*	PH		4					Lakin alapinnalla piikkejä.
17 A	Mustatorvisieni <i>Craterellus cornucopioides</i>	***!	VO		3		3			Lisävuoro: 0–5 ilmaista askelta riippuen saaliin suuruudesta!
17 B	Kosteikkovahvero <i>Cantharellus lutescens</i>	***	VO					1		Suppilovahveroa kauniimpi, kirkkaan oranssi jalka.
17 C	Suppilovahvero <i>Cantharellus tubaeformis</i>	***	VO		7					Runsaimmillaan loppusyksystä. Peli kuvaa syyskuun alkupuolta.
17 D	Keltavahvero (kantarelli) <i>(Cantharellus cibarius)</i>	***	VO		1	1	7			Etenkin ulkonäkönsä ansiosta yksi halutuimmista sienistämme.

YHTEENSA: 230 sienikorttia, 57 lajia

30 65 64 50 21