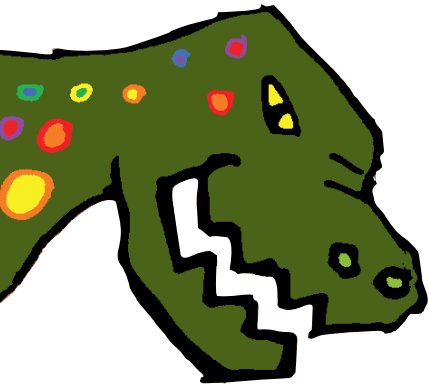


OPERAATIO

KONKALA

LUKU INTO PELI



ISBN 978-952-67371-8-8

Teksti ja kuvitus:

Justiina Nielikäinen CC BY-NC 4.0

Kielenhuolto, graafinen suunnittelu ja taitto:

Hillitty pilkku, Heli Ristilä

Julkaisija:

Lukeva kunta, Karkkilan kaupunki 2022

Materiaali on tuotettu Opetushallituksen rahoittamassa Lukeva kunta -verkostojen Lukuliikettä niveliin -hankkeessa.

Operaati Kohkala -pelejä ja sen tulostettavaa materiaalia saa vapaasti jakaa, tulostaa ja käyttää. Koko pelin ja materiaalin kaupallinen käyttö on kuitenkin kielletty.

Pelissä ja sen materiaaleissa on käytetty Be Vietnam ja Noto Serif -fontteja,

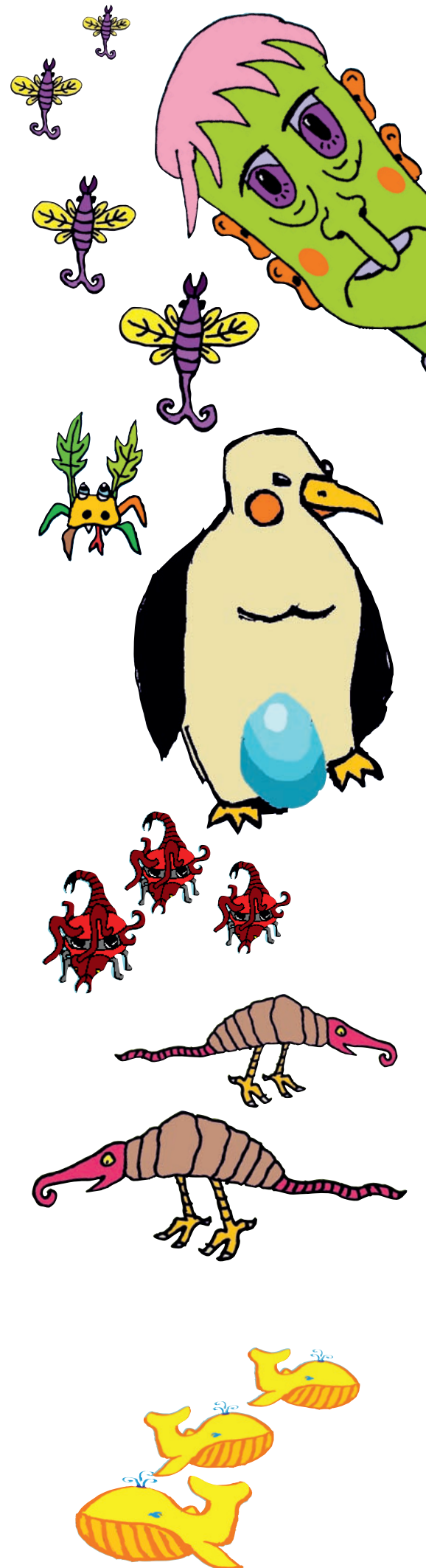
jotka voi vapaasti ladata osoitteesta:

<https://fonts.google.com/>



Sisällys

PELIN PERUSTEET	4
Kohkala-tunnin vaiheet	5
Korttien selitykset.....	6
Vihkotyöskentely	8
Vinkkejä ja suosituksia	10
VALMISTELEVA TUNTI	14
Alkutarina	15
Ensimmäiset hirviöt, setti 1.....	17
1. TUNTI, ERAKKO	18
Uudet hirviöt, setti 2	20
2. TUNTI, PUOSKARI	21
Uudet hirviöt, setti 3	23
3. TUNTI, TUPSUKAS	24
Uudet hirviöt, setti 4	25
4. TUNTI, NELIKORVA	26
Uudet hirviöt, setti 5	27
5. TUNTI, HÖLKKY	28
Uudet hirviöt, setti 6	30
6. TUNTI, YÖKKÖ	31
Uusi haaluhirviö.....	32
7. TUNTI, MASSIKAS	33
Uudet haaluhirviö	34
8. TUNTI, PÄIKKÖ	35
Uudet hirviöt, setti 7.....	36
9. TUNTI, TOHOO	37
Uudet hirviöt, setti 8	38
10. TUNTI, TIHRU	39
Uudet hirviöt, setti 9	40
11. TUNTI, POHATTA	41
Uudet hirviöt, setti 10	43
12. TUNTI, IPANA	44
Uudet hirviöt, setti 11.....	45
13. TUNTI, METSURI	46
Uudet hirviöt, setti 12	47
14. TUNTI, KAX-KAX	48
Uudet hirviöt, setti 13	49
15. TUNTI, HILUHII	50
Uudet hirviöt, setti 14	51
16. TUNTI, VIIMEINEN YLENPALTIKAS	52
Uudet haaluhirviöt.....	53





Pelin perusteet

Pelin perusidea on yksinkertainen: Pelaajat ansaitsevat hirviökortteja lukemalla. Hirviökortteja käytetään luokan yhteisen Kohkala-pelin läpäisyyn.

Peli sijoittuu kaukaiselle Kohkala-planeetalle, joka voi huonosti. Planeetalla asuu ihmisen kaltaisia ylenpaltikkaita. He ovat käyttäneet planeetan luonnonvarat ja pelastautuneet viime hetkellä kupuihin, jotka he ovat rakentaneet suurkaupunkiansa ylle. Ylenpaltikkaiden aiheuttamat ympäristömuutokset ovat herättäneet tulivuoret ja synnyttäneet paksun savuverhon planeetan ympärille. Planeetan ainoat kasvit kasvavat kuvuissa, mutta kupujen ulkopuolisiin karuihin oloihin on kuitenkin sopeutunut joukko hirviölajeja, jotka sinnittelevät uiden mudassa, juosten laavassa ja piilotellen kallionkoloissa. Kohkalan hirviöt muistuttavat Maan eläimiä.

Kehystarina kuljettaa pelaajat planeetalle. Kun pelaajat ovat päässeet Kohkalaan, he ryhtyvät kesyttämään kupujen ulkopuolella eläviä hirviöitä. Se tapahtuu lukemalla mahdollisimman paljon kirjoja. Mitä lukeneempi pelaaja on, sitä helpompi hänen on kesyttää hirviöitä, sillä tieto ja tarinat vetävät niitä puoleensa. Luokassa tai oppilaskohtaisesti sovitaan, kuinka paljon pelaajan on luettava, jotta hän saa kesytettyä yhden hirviön. Kun pelaaja siis lukee enemmän, hän saa kesytetyksi enemmän hirviöitä.

Ihmisten, pelaajien, pitäisi vakuuttaa ylenpaltikkaat siitä, että Kohkala on vielä pelastettavissa. Ylenpaltikkaat kuitenkin voivat pitää ihmisiä kummallisina ja pelottavina avaruusolentoina eivätkä ehkä halua kuunnella heitä. Paikalliset telepatian avulla kommunikovat hirviöt ovat ylenpaltikkaille tuttuja, ja siksi kesytettyjen hirviöiden kanssa on varmasti helpompaa lähestyä ylenpaltikkaita ja kertoa heille, miten Kohkala voitaisiin pelastaa. Mitä useampi ylenpaltikasporukka ryhtyy toimiin planeetan pelastamiseksi, sitä paremmin Kohkala alkaa voida ja sitä enemmän pelissä löytyy uusia hirviölajeja kesytettäväksi.

Tavallinen Kohkala-tunti koostuu seuraavista vaiheista:

- 1. Hirviöiden kesyttäminen ja liimaaminen vihkoon.**
Katso: Korttien selitykset, hirviöiden jakaminen
- 2. Viikon ylenpaltikkaan ja päivän pelin esittely. Ylenpalttikaskorttien jako.**
- 3. Hirviön valinta.** Valitaan, millä omista hirviöistä tänään pelataan. Palttikaskortti liimataan tämän hirviön alle.
Katso: Vihkotyöskentely
- 4. Peli.** Pelaajat heittävät ensin omaa noppaansa ja merkitsevät silmäluvut palttikaskorttiin. Tämän jälkeen pelinjohdaja heittää ylenpaltikkaan nopat.
Katso: Huijaamisesta
- 5. Tulokset.** Verrataan ylenpaltikkaan pisteitä pelaajien pisteisiin. Jos suurin osa pelaajista saa suuremman silmäluvun kuin ylenpaltikas, on ylenpaltikas ylipuhuttu. Silloin kaikki samanlaiset ylenpaltikkaat ovat jatkossa pelaajien puolella. Jos taas suuremman silmäluvun saaneita pelaajia on pienempi osa, pitää sama ylenpaltikas kohdata uudelleen.
Katso: Huijaamisesta
- 6. Seuraukset.** Jokaisen pelin jälkeen löytyy uusia hirviölajeja, jotka esitellään tunnin loppuksi. Tiettyjen ylenpaltikkaiden voittamisesta voi saada ylimääräisiä bonuksia joko yksittäisille pelaajille tai koko Kohkalalle. Jos esimerkiksi voittaa tietyn ylenpaltikkaan, voi löytää haaluhirviöitä, jotka ovat bonuskortteja, tai voi saada ylimääräisiä silmälukuja myöhemmin pelattaviin peleihin.
Katso: Haaluhirviöt
Katso: Erakko

Korttien selitykset

Pelissä on kolmenlaisia kortteja. Niiden merkitykset selitetään tässä.

Peruskortit

Peruskorteissa on hirviölaji nimi ja niiden yläosan taustaväri on vihreä tai keltainen. Peruskortit kerätään pelinjohtajan pakkaan, joka sekoitetaan. Pelinjohtaja nostaa kullekin pelaajalle pakasta satunnaisen kortin, jonka osoittama hirviö pelaajan pitää kesyttää. Pakkaan lisätään uudet löydettyt hirviölajit viikoittain.

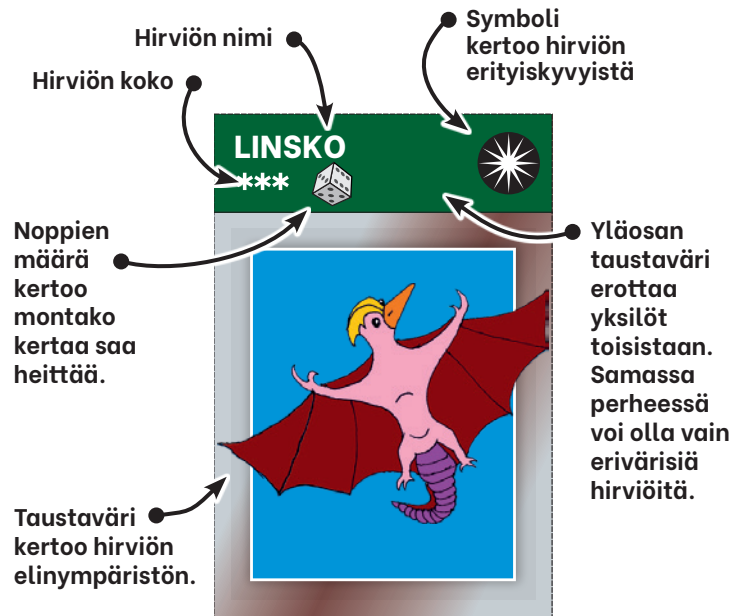
Jos halutaan antaa pelaajille enemmän päätösvaltaa, voidaan kortit jakaa erikseen keltaisten ja vihreiden korttien pakkoihin, jolloin pelaaja valitsee kumman värisen kortin haluaa. Tämä tapa helpottaa kokonaisten perheiden kokoamista ja pienentää riskiä saada sama hirviö kahtena viikona peräkkäin.

Samaa hirviökorttia voi käyttää kolme kertaa.

Poikaset

Poikaset pidetään erillään peruspakasta. Kun pelaaja on saanut jostain hirviöperheestä sekä keltaisen että vihreän aikuisen, hän voi seuraavalla luku-urakallaan hautoa poikasen, joka vastaa yhtä hirviötä. Uusi poikanen vahvistaa pelaajan ryhmää eikä sen lisäksi hänelle arvota uutta hirviötä.

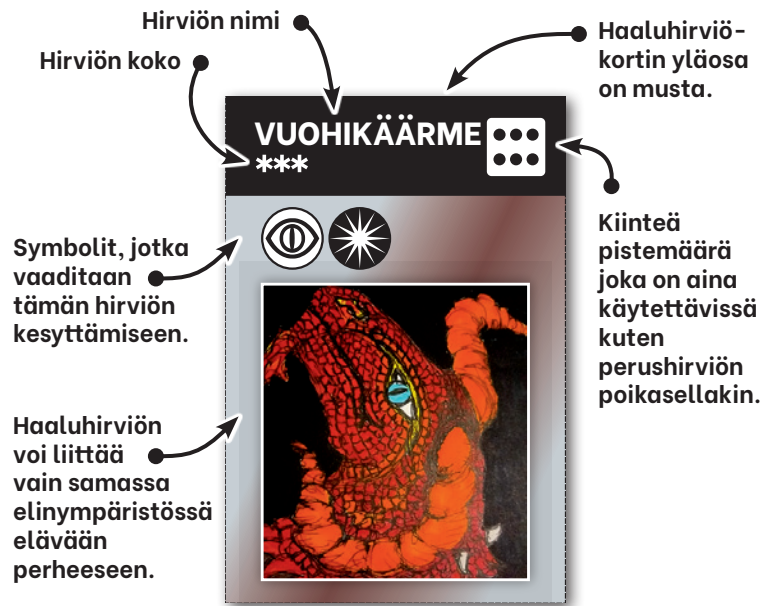
Poikasen silmäluku on kiinteä ja siirretään suoraan ylenpalttikaskorttiin.



Haaluhirviöt

Kohkalassa on kaksi aluetta: Kohkalan Haalu ja Kohkalan Nyyly. Kaikki ylenpaltikkaat ja suurin osa hirviöistä elää Nyylyssä. Muutamia hirviöitä kuitenkin elää Haalussa niin syvällä, ettei niitä juuri tavata. Näitä harvinaisia hirviöitä kutsutaan haaluhirviöiksi ja niiden kesyttämiseen tarvitaan erikoistaitoja.

Haaluhirviön kortissa olevat symbolit kertovat, mitä ominaisuuksia pitää kerätä, jotta se voidaan kesyttää. Kun pelaaja on kesyttänyt sellaiset perushirviöt, joilla näitä symboleita on, hän saa kyseisen haaluhirviön itselleen. Perushirviö menettää symbolinsa sen jälkeen, kun sitä on kerran käytetty haaluhirviön kesyttämiseen. Menetyks voidaan esimerkiksi merkata tussilla korttiin. Haaluhirviön kesytys ei vaadi lukemista, vaan se on ylimääräinen bonushirviö. Haaluhirviöitä tulee peliin hiljalleen pelin edetessä. Niistä kerrotaan erikseen tuntisuunnitelmien kohdalla.



Symbolit



Suuntasymboli
Hirviö on todella taitava suunnistaja.



Valosymboli
Hirviö pystyy valaisemaan ympäristöään.



Vauhtisymboli
Hirviö on todella nopea.



Silmäsymboli
Hirviöllä on tarkka näkö myös pimeässä.



Sukellusymboli
Hirviö osaa sukeltaa eri elementeissä (vesi, laava ja muta).



Siemensymboli
Hirviö levittää siemeniä tai toimii pölyttäjänä.

Korttien taustavärit



Muta ja lieju
Nämä hirviöt viihtyvät mudassa ja liejussa.



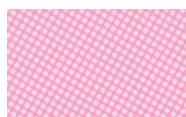
Laava
Laavaan tottuneet hirviöt pärjäävät kuumissa olosuhteissa.



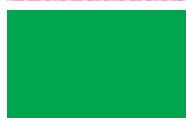
Luolat ja kivilouhokset
Viileät luolat ja kivilouhokset ovat näiden hirviöiden mieleen.



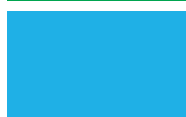
Pölytasangot
Pölytasankojen hirviöistä suurin osa on melko pieniä.



Kotieläimet
Entiset lemmikit ja kotihirviöt etsivät paikkaansa vaeltelemalla ympäri Kohkalaa.



Kasvusto
Jos Kohkalaan saadaan kasveja, palaa sinne myös pölyttäjiä ja kasvinsyöjiä.

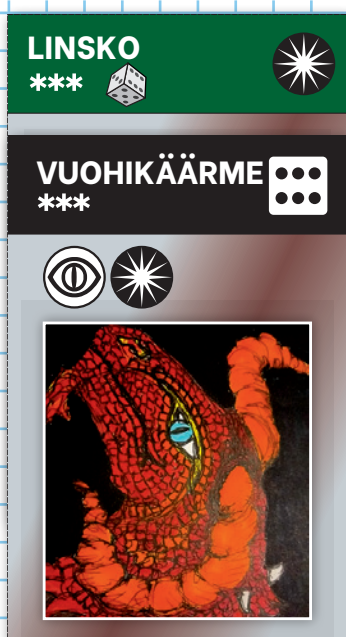


Vesi
On hirviöitä, jotka eivät selviä ilman puhdasta vettä. Ne ovat hyviä uimareita.

Vihkotyöskentely

Hirviöt liimataan A4-viikkoon siten, että yhdelle sivulle mahtuu kolme hirviöperhettä vierekkäin. Kunkin perheen uusi hirviö liimataan edellisen päälle niin, että vain yläreunan tiedot jäävät edellisistä näkyviin (katso kuva).

Jokaisen viikon ylenpalttikaskortti liimataan sen perheen tai hirviön alle, jota on käytetty kyseisen ylenpaltikkaan voittamiseen. Samaa hirviötä tai perhettä voidaan käyttää vain kolme kertaa ylenpaltikkaiden voittamiseksi.



Haaluhirviö voidaan lisätä mihin tahansa samassa elinympäristössä (sama taustaväri) elävään perheeseen.



Perheenjäsenten liimausjärjestyksellä ei ole väliä. Jokaisen perheenjäsenen kortin yläosan tulee kuitenkin olla eri väriä.

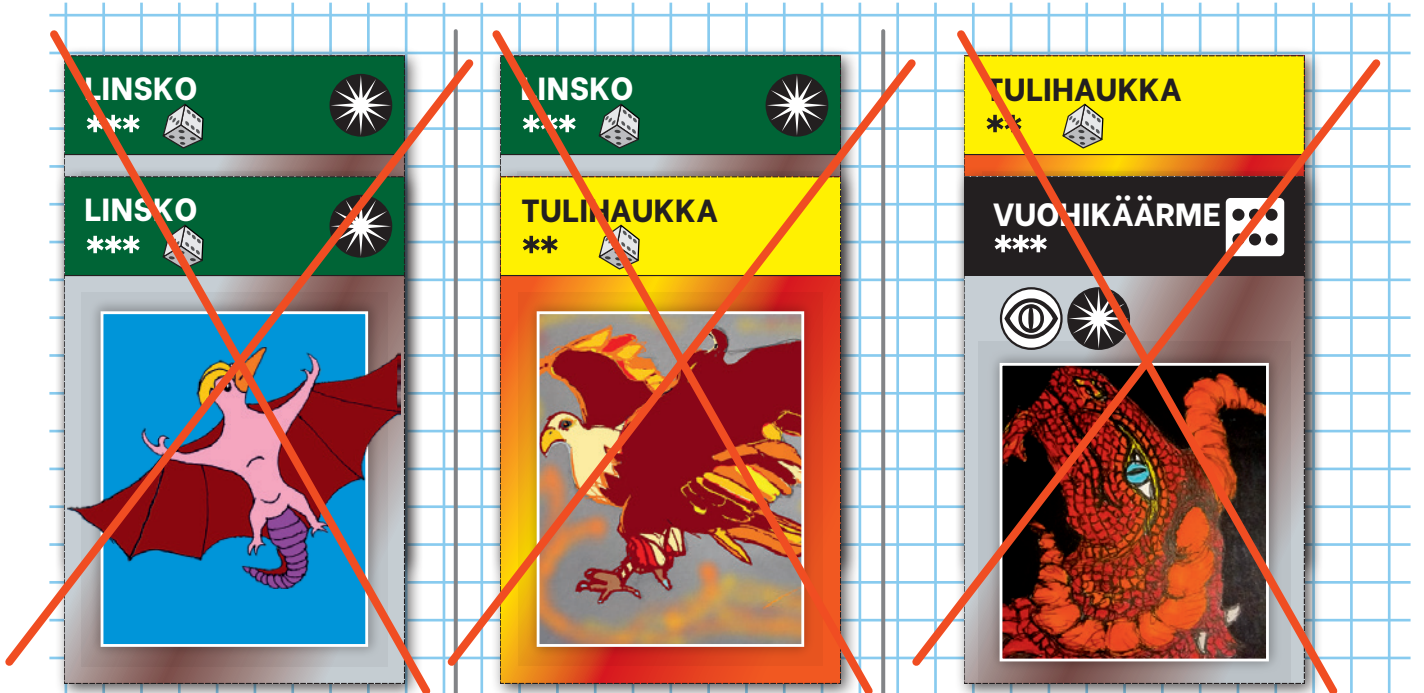


Perheet voi erottaa toisistaan pystyviivalla.



Ylenpalttikaskortti liimataan sen hirviön tai hirviöperheen alle, jota käytetään sen voittamiseksi.

Huomaa nämä vihkotyöskentelyssä



Korttia ei voi laittaa samaan perheeseen kahdesti. Voit aloittaa uuden perheen toisella samanlaisella kortilla.

Erilaiset hirviöt eivät voi saada poikasia keskenään. Tee siis oma perhe molemmille hirviöille. Vain haaluhirviötä voidaan lisätä muiden lajien perheisiin.

Vaikka vuohikäärme on haaluhirviö, sitä ei voi perheyttää eri ympäristössä elävien hirviöiden kanssa. Tulihaukan tausta on punaoranssi, vuohikäärmeen harmaaruskea.



Liimaa kortit siistiin, suoraan pinoon, että kaikki tiedot näkyvät ja kortit mahtuvat vihkon sivulle.

Vinkkejä ja suosituksia

Vihkon käytöstä

Päätä, keräättekö vihkoon vain Kohkalaan liittyviä juttuja vai pidättekö sitä samalla kirjallisuusvihkona. Jos päädyt yhdistelmäratkaisuun, kannattaa Kohkalan kartta liimata keskiaukeamalle ja pitää karttaa kahden toiminnon jakajana: joko hirviöt vihkon alkusivuilta eteen päin ja kirjalistat kartan jälkeen tai toisin päin. Jos vihko on vain hirviöiden keräämistä varten, kartan voi liimata kanteen tai alkusivuille.

Lukemisesta

Suosittelava lukuaika yhden hirviön kesyttämiseksi on noin 30 minuuttia, joillain lukijoilla se voi olla vähemmänkin. Tärkeää on, että lapsi saa onnistumisen kokemuksia kokonaisista kirjoista, joten tarkkaa aikaa mielekkäämpää on suosia konkreettisia lukutavoitteita. Tärkeää on, että joka viikko luetaan ja että lapsi itse saa vaikuttaa lukemiinsa kirjoihin, jotta lukuinto voisi syttyä aidosti.

Jokaisen lapsen viikkotavoite tulisi olla vähintään yhden hirviön kesyttäminen. Tästä kannattaa aloittaa, vaikka 30 minuuttia viikossa tuntuisikin vähältä. Moni pystyy jo tässä ajassa lukemaan yhden kokonaisen kirjan, joten kouluvuoden aikana hän lukee yli 30 teosta. Tavoitetta ja aikaa voi tietysti soveltaa opetusryhmän mukaan. Neljäsluokkalaisilla yksi hirviö voi syntyä esimerkiksi 45 minuutin tai jopa tunnin lukemisella. Pelin kulkuun lukuajalla ei ole vaikutusta.

Hirviöiden määrästä

Alla on suosituksia siitä, kuinka monta hirviötä lukija voisi ansaita luku-urakastaan kirjaa kohti. Kirjat on esitetty kirjasarjoittain.

Aloittelevat lukijat, ensimmäiset kirjat

1 HIRVIÖ (vähintään)

Mikä tahansa luettu kirja tai sovittu teksti.

Tavuja lukevat, hitaat, sujuvuutta harjoittelevat lukijat

TAVUTETUT

1 HIRVIÖ

- Lukumestari
- Hyvä Henkka, Etsiväkoira ja Leon lemmikit

2 HIRVIÖTÄ

- Vihreä banaani
- Kirjatiikeri

TAVUTTAMATTOMAT

1 HIRVIÖ

- Kirja käteen
- Piraatti-Pete
- Lukuavain

2 HIRVIÖTÄ

- Lukupalat
- Siniset ja punaiset banaanit

Melko sujuvasti ja sujuvasti lukevat

1 HIRVIÖ

- Lukupalat
- Banaani (kaikki värit)
- Lukukaverit

4-5 HIRVIÖTÄ

- Lasse-Maijan etsivätoimisto
- Sinttu
- Pet Agents
- Pate (4 hirviötä)

Sujuvat ja nopeat lukijat

3 HIRVIÖTÄ

- Lasse-Maijan etsivätoimisto
- Sinttu
- Pet Agents
- Pate
- Kapteeni Kalsari

4 HIRVIÖTÄ

- Risto Rappääjä

Edelleen kannattaa antaa esimerkiksi Lukupalat-sarjoista hirviöitä, jos lapsi mieluummin lukee lyhyempiä tekstejä ja tarinoita.

Hirviöiden jakamisesta

Kannattaa miettiä omalle ryhmälle sopiva ratkaisu jo ennen ensimmäistä pelikertaa. Tässä pari vaihtoehtoa:

1. Jaa kaikille hirviöt samalla oppitunnilla.

Tämän version hyvät puolet:

- Kaikki saavat hirviöt samana päivänä, jolloin peli ei häiritse muilla tunneilla.
- Jos annat vaihtaa kortteja, vaihto sujuu jakamisen lomassa eikä irtokortteja tarvitse säilyttää pitkään.
- Jos jakopäivä ja pelipäivä ovat samat, uudet hirviöt pääsevät helposti peliin mukaan.

Tämän version haasteita:

- Hirviöiden jakaminen kestää melko kauan.
- Oppilaiden voi olla vaikea keskittyä hiljaiseen työskentelyyn, koska he ehkä tahtovat nähdä kavereidensa hirviöt ja mahdollisesti vaihtaakin niitä.

2. Jaa hirviöt aina, kun yksi hirviö on ansaittu.

Tämän version hyvät puolet:

- Voit säästää aikaa oppitunnilta, kun jaat hirviöt yksittäisille oppilaille välituntien lopussa tai alussa.
- Ehdit jutella luetusta. Jutustellessa opit tuntemaan oppilasta paremmin, jolloin sopivan kirjallisuuden löytäminen on helpompaa jatkossa. Oppilaasta lukeminen tuntuu tärkeältä, kun siitä saa jutella opettajan kanssa.

Tämän version haasteita:

- Osa oppilaista lukee vasta viime tipassa, joten saatat joka tapauksessa joutua vaihtoehtoon 1.
- Hirviöiden liimaaminen voi unohtua, jos oppilaalla on kiire välitunnille.
- Hirviöiden vaihtaminen vaikeutuu.

Huijaamisesta

Noppahuijaukset

Suurin osa pelaajista toimii rehellisesti ja haluaa seurata sääntöjä. Toisinaan kuitenkin halu voittaa on niin kova, että vilppi houkuttaa. Jotta vilpiltä vältyttäisiin, pelaajat heittävät noppansa aina ennen ylenpalttikasta. Heitetyt silmäluvut kirjataan heti omaan ylenpalttikaskorttiin esimerkiksi puuvärillä, tussilla tai kuulakärkikynällä, jottei lukuja olisi helppo muuttaa.

Nyt älykäs pelinjohtaja toteaa, että jo kirjoitus- ja heittovaiheessa nokkela pelaaja väärentää numeroistaan mahdollisimman suuria. Aivan! Siksi pelissä määrätyt ylenpaltikkaat pelataan niin, että pelaajien pitääkin saada pienempi luku kuin ylenpaltikkaan. Pelinjohtajan kannattaa paljastaa vasta sen jälkeen, kun pelaajat ovat merkinneet kaikki omat lukunsa, kummin päin tällä kertaa pelataan.

Lukuhuijaukset

Tavoitteena on nauttia lukemisesta ja tehdä siitä tapa. Nautinnolliseen lukemiseen ei välttämättä kuulu se, että kirjoja tentitään ja niiden sisältöjä kuulustellaan. Osalla 1–2-luokkalaisista voi myös olla puutteita luetun ymmärtämisessä. Oppilas on todella saattanut lukea koko kirjan vaikkei muista siitä mitään. Varsinkin alussa, ensimmäisillä viikoilla, on hyvä herättää innostus ja antaa lapsille todella helppoja kirjoja luettavaksi. Kiinnostus pidempiin teksteihin herää monella nopeasti, kun hän hoksaa pystyvänsä lukemaan vaivatta kokonaisia kirjoja.

Kun lapset alkavat lukea pidempiä kirjoja, kannattaa silloin tällöin esittää muutama kontrollikysymys, vaikkapa kahden kesken. Jos lapsi ei osaa lainkaan kertoa, mitä kirjassa tapahtuu, hän ei joko ymmärrä lukemaansa tai ei ole lukenut ollenkaan. Joka tapauksessa silloin sopiva seuraus on palata lyhyempien kirjojen pariin: jos lapsi ei ymmärrä, hän saa yksinkertaisempaa luettavaa; jos lapsi huijaa, hän ei saa mahdollisuutta kesyttää monta hirviötä viikossa, jolloin myös tarve huijata vähenee.

Tervetuloa Kohkalaan!

Valmistelevan tunnin aikana jaetaan tarvikkeet ja luetaan alkutarina. Sen jälkeen voidaan aloittaa hirviöiden keräily peliä varten.


Valmistelevan tunnin tarvikkeet ja hirviöt

- oma vihko kaikille
- alkutarina luettavaksi
- Kohkalan kartta jokaiselle
- liimaa karttojen kiinnittämiseen
- hirviöt 1. setistä esitettäväksi.

Tunnin kulku

- Jaa jokaiselle pelaajalle oma vihko. Tällä tunnilla voit jo neuvoa, miten vihkoa käytetään. Vihkon käyttö kuitenkin kannattaa kerrata uudestaan, kun pelaajat kesyttävät ensimmäiset hirviönsä.
- Jaa kartat. Liimatkaa ne joko keskiaukeamalle tai alkuun riippuen siitä, haluatteko käyttää vihkoja myös kirjallisuusvihkoina (katso vihkon käytöstä).
- Lue alkutarina.
- Esittele 1. hirviökortit.
- Sopikaa lukuläskykäytännöt (katso hirviöiden jakamisesta).
- Anna ensimmäinen lukuläsky.

Huomaa! Pidä seuraava tunti vasta, kun kaikilla on varmasti ainakin yksi hirviö ansaittuna.



Lapsille pelissä luettavan tarinan tunnistat tästä pohjaväristä.

Alkutarina

Suurenmoisessa spiraaligalaksissa kaukana, kaukana maapallolta pyörii hiljalleen Kohkala-niminen planeetta. Planeetta ei voi hyvin, joten meidät on lähetetty tutki-
maan tilannetta.

Meidän on vaikeaa tarkkailla Kohkalaa kiertoradalta, sillä mustanharmaat savupilvet sulkevat koko planeetan katseilta. Onneksi hiukkasnäkölaitteemme toimivat niin, että voimme tarkkailla planeettaa aivan kuin pilviä ei olisikaan. Planeetta näyttää kuolleelta, pölyn ja mustien magmakivien peittämältä vuoristoiselta maailmalta. Välillä planeetta valaistuu, kun jokin sen kymmenistä tulivuorista syöksee mahtavan purkauksen ilmaan. Purkausten valumat yhtyvät valtaviksi laava-
virroiksi. Virrat, tai pikemminkin laavajoet, kiemurtelevat ympäri planeettaa kuin suonet vanhan papan kämmenselässä.

Kun planeetta hiljalleen pyörähtää akselinsa ympäri, esiin tulevat laajat, tyhjt pölytasangot. Tuuli puskee edellään suuria pölypyörteitä, mutta muuten autiot tasangot näyttävät vihamielisiltä ja vaarallisilta.


Kohkala kiertää tähteä, jonka meidän maailmamme tieteilijät ovat nimenneet kirjainnumerohirviöllä G4UR1NQ0, mutta kutsukaamme sitä helpommalla nimellä, vaikka Gauringoksi. Aikanaan Gaurinko lämmitti Kohkalaa ja sai kasvit kukoistamaan. Nyt savupilvet ovat Gauringon edessä kuin paksut samettiverhot kartanon ikkunassa, ne pitävät valon ulkona – eivätkä kasvit jaksa elää pimeässä. Vain silloin tällöin yksittäinen säde sujahtaa paksun verhon lomasta planeetan pinnalle asti.

Gauringonsäteen päästessä planeetan pinnalle jokin välähtää. Planeetalla on siis muutakin kuin kiveä, pölyä ja laavaa. Siellä on oltava jotakin, josta valo heijastuu.

Kun laskeudumme Kohkalan pinnalle, on syytä käyttää happipulloja ja vierailta kaasuilta, kuten kaverin pieruilta, suojaavaa pukua. Koska Kohkalassa ei enää kasva kasveja, siellä ei myöskään ole happea.

Kohkalassa on kuitenkin paljon elämisen jälkiä. Maassa kiemurteleva painunut ura on ollut joskus tie. Kauempana törröttää karrelle hiiltyneitä kantoja ja pieniä mustuneita puita. On vaikea kuvitella, että ennen Kohkalassa oli valtavia vesiputouksia, viidakkoa ja miljoonittain erilaisia eläimiä. Nyt paikka on autiudessaan aika pelottava.

Ja nyt paljastan teille salaisuuden: tulimme tänne kuolleelta vaikuttavalle, kamalalle planeetalle siksi, että täällä on kuin onkin yhä elämää – ja se pitäisi pelastaa.



Kauempana siintää suuren kaupungin kokoinen lasiselta näyttävä kupu. Pilviverhosta planeetalle livahtanut gauringonvalo heijastui juuri siitä, ja se on tulomme tärkein syy.

Kuvussa asuu ylenpaltikkaita. Meidän maailmassamme kutsuisimme heitä humanoideiksi, avaruusolennoiksi tai alieneiksi, mutta täällä, kotiplaneetallaan, he elävät kuin me ihmiset Maassa. Aivan kuten me ihmiset he halusivat aina vain enemmän ja enemmän ja lopulta käyttivät oman planeettansa luonnonvarat loppuun. Valtavat louhintatyöt kerryttivät savupilviä taivaalle ja herättivät tulivuoret. Savupilvet tappoivat lähes kaikki kasvit, sillä kasvit tarvitsevat vettä ja valoa elääkseen. Kun kasvit kuolivat eivätkä enää tuottaneet happea, se loppui ylenpaltikkailta ja eläimiltä.

Juuri ennen täydellistä tuhoutumistaan ylenpaltikkaat onnistuivat rakentamaan kupuja, joihin he pakenivat. Nyt Kohkalassa on yhteensä kuusi ison kaupungin kokoista kupua, joissa kasvit elävät keinovalolla ja tuottavat juuri ja juuri sen hapen ja ruoan, minkä ylenpaltikkaat tarvitsevat elääkseen. Sitä osaa planeetasta, jossa kuvat sijaitsevat, kutsumme Kohkalan Nyylyksi. Suurten tulivuorten aluetta taas kutsutaan Kohkalan Haaluksi.

Meidän tehtävämme on voittaa ylenpaltikkaat puolellemme ja vakuuttaa heidät siitä, että planeetta on pelastettava. Aloittakaamme siis operaatio Pelastakaa Kohkalan Nyyly! Planeetan voitte pelastaa seuraavalla tavalla:

Mitä enemmän luate, sitä enemmän tiedätte. Mitä enemmän tiedätte, sitä helpompaa teidän on vakuuttaa ylenpaltikkaat asiastamme.

Ylenpaltikkaiden pään kääntäminen on kuitenkin hurjan vaikeaa. Koska he ovat kovin kiintyneitä eläimiinsä – jotka kyllä näyttävät meikäläisen silmään ihan hirviöiltä – kannattaa ensin ystävystyä eläinten – tai sovitaan nyt sitten hirviöiden – kanssa. Aloitetaan siis hirviöistä. Ne ovat ihmeotuksia ja voivat telepatian avulla imeä tietonne. Tietojaan ne voivat taas siirtää ylenpaltikkaisiin ja sillä tavalla saamme varmasti ylenpaltikkaat vakuutettua, että Kohkala on pelastettava ja se on tehtävä pian.

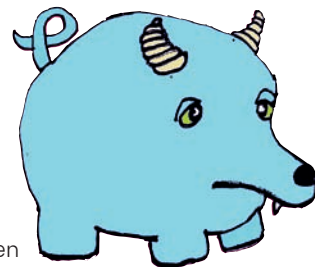
Kertauksena lyhyesti: lukekaa, jotta saatte hirviöitä; kerätkää hirviöitä, jotta voitatte ylenpaltikkaat puolellemme; vakuuttakaa ylenpaltikkaat, jotta he tekevät hyviä tekoja oman planeettansa eteen; pelastakaa yhdessä Kohkala!

Onnea matkaan!

Ensimmäiset hirviöt, setti 1

Hirviöt, joiden tiedämme elävän Kohkalassa:

Nuuriainen



ENTISET KOTIHIRVIÖT	MUTA JA SAVI	LAAVA	KALLIO JA LUOLAT	PÖLYTASANGOT
Nuuriainen	Mutafiini	Tulihaukka	Kulho	Tityy
Hulvi	Liejuri	Syömäri	Rotsu	Skoro
Kollo				



Skoro

Tiedossamme on 11 Kohkalan järkyttävissä oloissa sinnittelevää hirviötä. Kerron teille lyhyesti niistä, jotta tunnistatte ne tarvittaessa:

Paksussa mudassa sukellellen elää pitkä, sulavalinjainen käärmeenkaltainen mutafiini. Mudassa elää myös töyräisiin pesäkuoppiaan rakentava kärttyinen liejuri.

Lähellä laavavirtoja ja haisevia rikkihöyryjä leijailee kiviä nielevä syömäri, joka saattaa vahingossa ahmaista kitaan myös varomattoman pikkuotuksen. Tulihaukka taas rakentaa pesänsä virtaavaan laavaan ja saattaa syttyä palamaan, jos laavaa osuu sen sulkiin. Tuli ei kuitenkaan vahingoita tulihaukkaa.

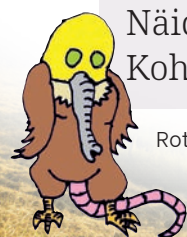
Syvissä maanalaisissa kallioluolissa vaeltaa kiveä suulonkeroillaan imeskelevä kulho sekä lähes mistä tahansa hengissä selviytyvä pieni rotsu.

Ylenpaltikkaat ovat käyttäneet aiemmin hirviöitä ravinnokseen. Osa tästä hirviökarjasta on karannut ja sopeutunut kirmaamaan Kohkalan Nyylyn pölyisillä tasangoilla. Nuuriaisten liha oli joskus todella suosittu herkku. Hulveja pidettiin pienissä häkeissä ja niiden lihan lisäksi ylenpaltikkaat ahmivat hulvien munia. Ylenpaltikkaat tapasivat kesyttää myös kolloja. Kollojen tehtävä oli kuljettaa viestejä ja pieniä tavaroita ylenpaltikkaalta toiselle. Myöhemmin, kun ylenpaltikkaat kehittivät viestintätapojaan, kolloja pidettiin lähinnä lemmikkeinä.

Suurin osa Kohkalaa on pölyistä, tuulista ja kivikkoista joutomaata. Siellä sinnittelee vielä muutamia lähes kaiken kestäviä otuksia. Tityy on selvinnyt todennäköisesti nopeutensa ansiosta. Se pääsee helposti muita hirviöitä karkuun ja on ensimmäisenä ruokapaikalla. Pitkillä jaloilla on helppo kiittää pitkiäkin matkoja. Skorot taas ovat pieniä otuksia, joita saattaa nähdä hiekan seassa. Niillä on useita valerajoja ja valesilmät, joilla ne hämäävät sekä saalistajia että saaliita.

Näiden hirviöiden olemassaolosta tiedämme nyt, mutta pitäkää silmät auki, sillä Kohkalassa saattaa olla muitakin otuksia, joista emme vielä tiedä yhtään mitään!

Rotsu



1. TUNTI

Ylenpaltikkaan kohtaaminen

Ensimmäisen varsinaisen tunnin tarvikkeet

- vihkot
- ylenpaltikkaan tarina
- erakko-ylenpaltikaskortti jokaiselle
- liimaa
- ensimmäisen setin hirviöt jaettavaksi
- toisen setin hirviöt esiteltäväksi lopputunnilla
- nopat.

Tunnin kulku

- Esittele erakko-ylenpaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt.
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Erakon tarina

Erakot eivät pidä siitä, mitä Kohkalalle tapahtui. Kun kuvat pystytettiin, erakot pakenivat niiden sisään kuten muutkin, mutta jäivät asumaan itsekseen syrjäisiin koloihin lähelle kupujen reunoja. Välillä erakot kerääntyvät yhteen ja vaeltavat happipainosten avulla kuvusta toiseen etsimään parempaa elämää.

Tänään, kun erakot ovat vaelluksella, voivat kesyttämämme hirviöt näyttäytyä ja saada erakot puolellemme. Erakot on yleensä todella helppo käännyttää, sillä he tahtoisivat Kohkalan ennalleen.

Pelin kulku

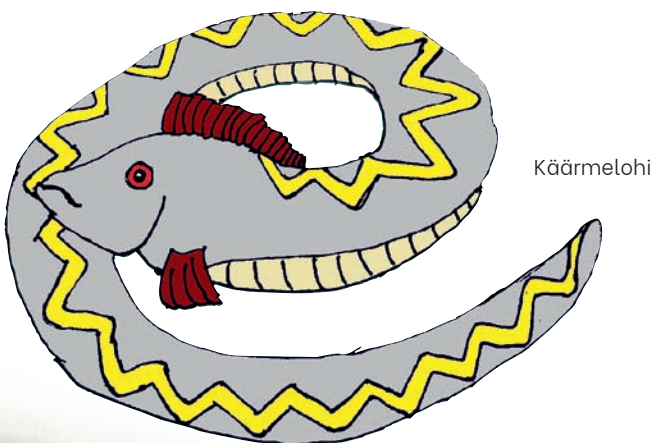
Näytä erakko ja sen ominaisuudet pelaajille. Ylenpaltikkaan kuvassa oleva noppien määrä kertoo ylenpaltikkaan vaikeustason eli sen, kuinka monta kertaa pelinjohtaja heittää noppaa. Erakko heittää noppaa siis yhden kerran.

- Jokainen pelaaja valitsee hirviön, jolla pelaa.
- Erakkokortti liimataan tämän hirviön sarakkeen alareunaan (katso vihkotyöskentely).
- Pelaaja heittää hirviön salliman määrän noppaa ja kirjaa omien heittojensa silmäluvut erakkokorttiin pysyvällä kynällä, esimerkiksi kuulakärkikynällä tai tussilla.
- Kun kaikki ovat valmiita, heittää pelinjohtaja nopan erakon puolesta.
- Erakon tulos kirjataan myös erakkokorttiin.
- Pelaaja vertaa erakon tulosta omaansa. Se voittaa väittelyn, jonka tulos on parempi. Tasatilanteessa pelaaja voittaa.
- Mikäli enemmistö pelaajista voittaa ylenpaltikkaan, ryhtyvät kaikki tämän tyyppin ylenpaltikkaat planeetanpelastushommiin.
- Mikäli enemmistö häviää, pitää ylenpaltikasta vastaan pelata uudelleen joskus toiste. Häviötilanteessa osa seurauksista saattaa jäädä toteutumatta.

Seuraukset

jotka tapahtuvat, jos edes yksi erakko voitetaan:

Erakot ovat innoissaan, kun näyttäydymme heille. He tuntevat planeettaa vaellustensa ansioista melko hyvin ja kertovat meille kaikista tuntemistaan hirviölajeista. Erakot tutustuttavat meidät kuuteen uuteen kesytettävään hirviölajiin (setti 2).

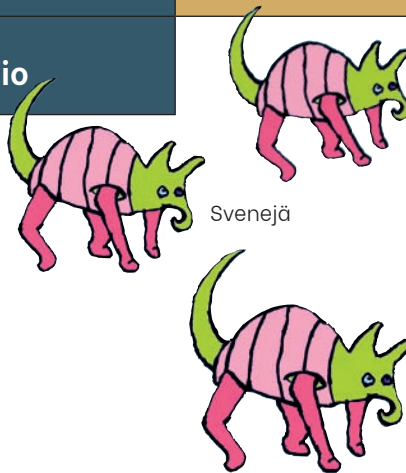


Uudet hirviöt, setti 2

MUTA JA SAVI	LAAVA	KALLIO JA LUOLAT	PÖLYTASANGOT
Käärnelohi	Irmu	Reisko	Sven
	Leiska	Hermio	

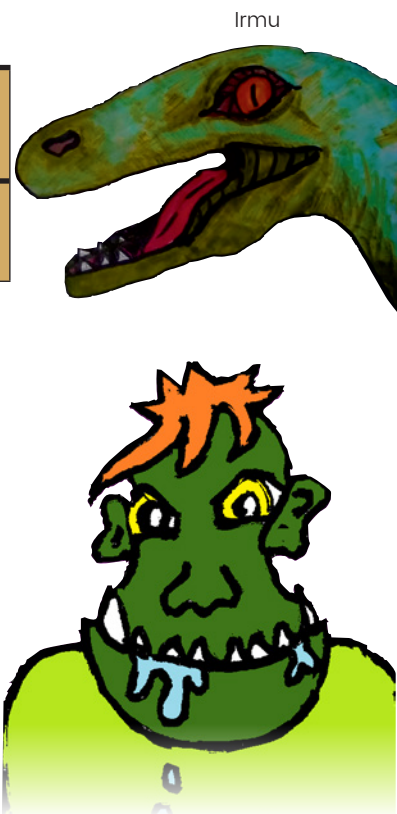


Leiska



Svenejä

Reisko



Irmu

Erakoiden ohjeiden mukaisesti lähdemme laava-alueiden liepeille ja löydämme merkkejä pienestä kanan kokoisesta irmusta, joka muistuttaa paljon maassa eläineitä raptoreita. Tämä otus pystyy juoksemaan laavan päällä polttamatta jalkojaan. Laavakentillä ja vuorenrinteillä ravaa myös suuri kuusijalkainen leiska, jonka harja ja häntä palavat sitä suuremmalla liekillä, mitä kovempaa leiska kiittää.

Siellä, missä laava viilenee ja maa muuttuu kovien kallioiden ja paksujen savi- ja mutajärvien peittämäksi, näemme vilauksen uteliaasta, marsua ruumiiltaan muistuttavasta hermiosta. Se elää ahtaissa kallionkoloissa. Löydämme myös reiskojen leirin. Reiskot ovat satujen peikkojen kaltaisia otuksia, suuria ja hyvin hölmöjä, mutta onneksemme hyvántahtoisia. Ne selviytyvät pyydystämällä hermioita ja rotuja kummallisilla ansaviritelmillään. Reiskot ovat niin hölmöjä, ettei niistä ole juuri hyötyä ylenpaltikkaiden ylipuhumisessa. Jos kuitenkin onnistut kasvattamaan toisen sukupolven reiskon, se on yleensä huomattavasti vanhempiaan älykkäämpi ja voi auttaa meitä.

Muta- ja savijokiin on jäänyt jumiin hirviöitä, ja yksi voimakkaimmista niistä on käärnelohi. Sen valtavan pitkä ruumis puskee otusta eteenpäin vaivattomasti paksun maa-aineskerroksen läpi. Pölytasangoilla taas vipeltävät svenit, hiiren kokoiset kippurakärsät. Ne liikkuvat hauskaasti tasajalkaa hypellen.

Nyt, kun olemme nähneet nämä uudet veikeät hirviölajit, voimme myös kesyttää ne. Kun luemme enemmän, nämäkin hirviöt ymmärtävät meitä paremmin ja ryhtyvät auttamaan.

2. TUNTI

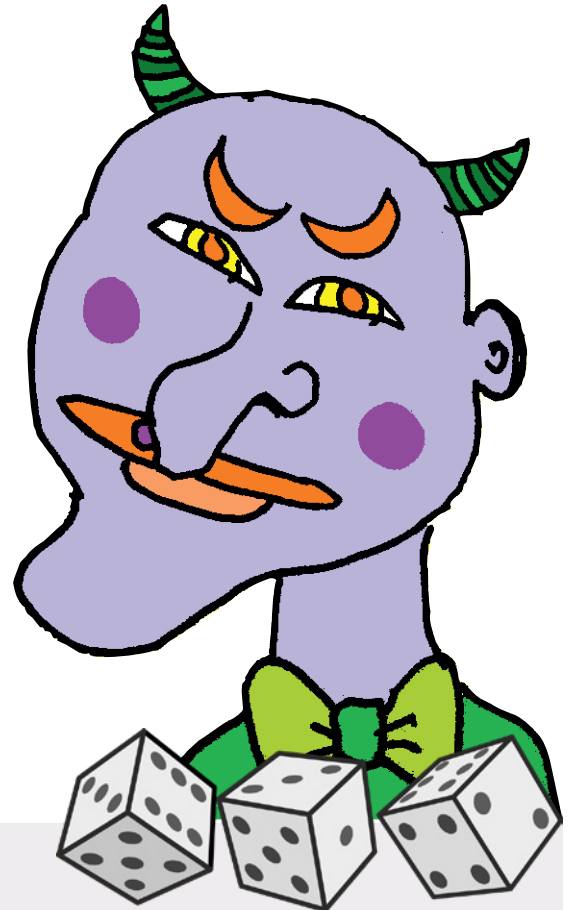
Puoskarointia Kohkalassa

Toisen tunnin tarvikkeet

Jatkossa kaikilla Kohkala-tunneilla tarvitaan: vihko, nopat, liimaa, kyseisen viikon erakkokortti jokaiselle pelaajalle ja uudet hirviöt esiteltäväksi.

Tunnin kulku

- Esittele puoskari-ylenpaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 3).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Puoskari

Puoskarit ovat ylenpaltikkaita, jotka yrittävät hyötyä mahdollisimman paljon muista. He kaupittelevat ihmelääkkeitä jos jonkinlaisiin vaivoihin. Usein puoskareiden lääkkeet sisältävät esimerkiksi reiskojen ja muiden hirviöiden kakkaa. Puoskareiden lääkkeistä on yleensä enemmän haittaa kuin hyötyä. Siksi muut ylenpaltikkaat eivät pidä puoskareista, ja puoskarit vaihtavatkin tyytymättömien asiakkaiden pelossa kupua usein.

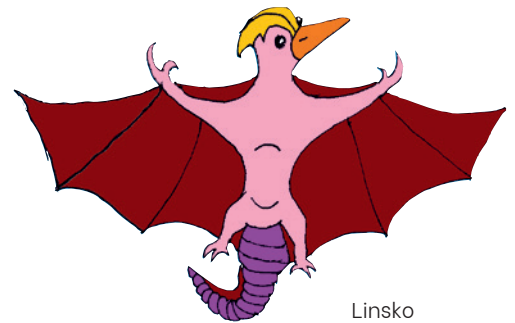
Puoskarit on melko helppo voittaa paremman maailman puolelle, sillä he kaipaavat tuoreita yrtejä ja muita kasveja, joilla olisi oikeasti parantava vaikutus. Puoskarit voivat myös yrittää huijata, sillä he ovat ammattinsa puolesta hyvin tottuneita huijaamaan. Ole siis varovainen, kun pelaat, äläkä itse sorru huijaamiseen.

Pelin kulku

Pääosin kuten ensimmäisen tunnin pelin kulku, poikkeuksena kuitenkin puoskarin huijausominaisuus. Kun pelaajat ovat heittäneet ja kirjanneet omat heittonsa, ilmoittaa pelinjohtaja, että puoskari huijasi. Puoskarin voittamiseksi pelaajan täytyykin saada pienempi tulos kuin sillä oli, eli tällä kerralla ne pelaajat, jotka saavat vähemmän pisteitä kuin ylenpaltikas, voittavat.

Seuraukset

Vähintään neljäsosan on voitettava puoskari, jotta tämä tapahtuu.



Linsko

Puoskarit tuntevat monenlaisia eri hirviöitä, joiden jätöksiä he ovat löytäneet ja hyödyntäneet jo vuosia. Tällainen on esimerkiksi erikoinen valoa syljellään tuottava linsko-niminen otus, jonka kuolasta puoskarit ovat tehneet loistorohtoa. Puoskarit ovat seuranneet linskoja niiden mutaisille pesimäpaikoille kerätäkseen niiden pesistä valoa tuottavaa sylkeä. Osa linskoista osaa puhalttaa valaisevia sylkikuplia, joiden avulla ne näkevät pimeässä.

Laavaan munivat surunnat joutuvat etsimään tulisten virtojen kuljettamia munaan, ja ne ovatkin siksi kehittyneet erittäin taitaviksi suunnistajiksi. Ne osaavat liikkua Kohkalan Haalussa ja Nyylyn reuna-alueilla uskomattoman taitavasti.

Myös pölytasangoilla vilistävät kissan korkuiset varvararit ovat suunnistamisen mestareita. Laajoilla aavikoilla kaikki näyttää samalta, mutta varvararin kuusi erikoissilmää huomaavat pienetkin muutokset maisemassa. Lisäksi sen pääläeltä roikkuvat lonkerot aistivat tuulen suunnan. Puoskarit ovat hyödyntäneet kuivuneita ja irronneita varvararin lonkeroita rohtojensa perusainesosana.

Näillä hirviöillä voi olla joko valosymboli tai suuntasymboli (katso korttien selitykset) kortissa merkkinä siitä, että ne ovat suunnistamisen tai sylkikuplien mestareita. Näille erikoistaidoille ja symboleille voi tulla myöhemmin käyttöä. Pidä siis erityisen hyvää huolta tällaisista otuksista.

Puoskarit esittelevät meille nämä erikoishirviöt mukaan lukien kolme muuta lajia, yhteensä tapaamme siis kuusi uutta hirviötä.

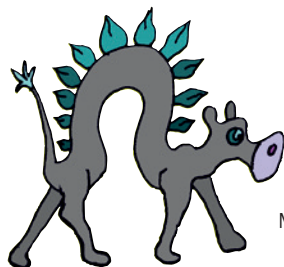
Uudet hirviöt, setti 3



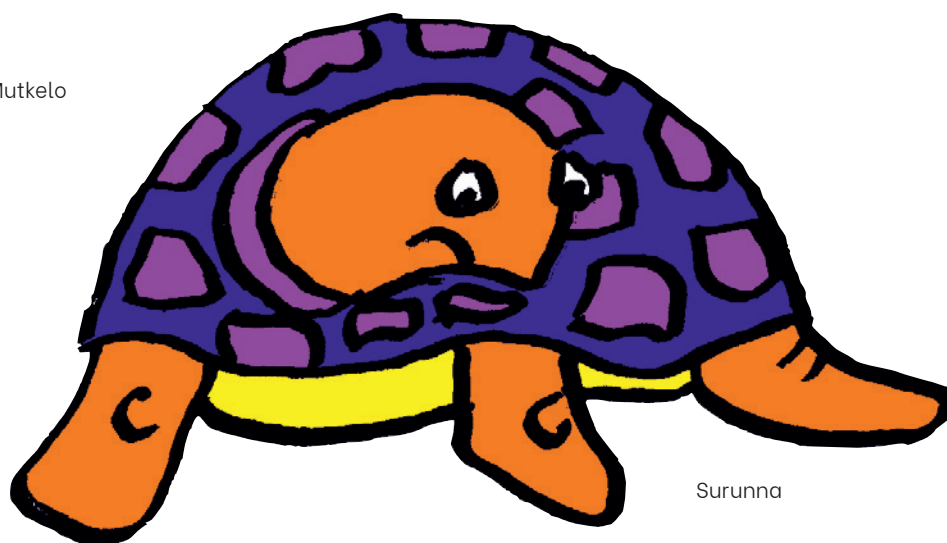
Kyttä

Varvarvar

MUTA JA SAVI	LAAVA	KALLIO JA LUOLAT	PÖLYTASANGOT
Linsko	Surunna	Mutkelo	Varvarvar
Mesilma			Kyttä



Mutkelo



Surunna

Erikoisen varvarvarin lisäksi pölytasangoilla elelee peuran kokoinen mutta huomattavasti kömpelömpi kytty. Kytyt ovat erikoistuneet hiekan rouhimiseen hampaillaan. Lämmin hiekka varastoituu kyttyjen selkäkyömyihin ja lämmittää niitä, kun lämpötila laskee yöllä pakkasen puolelle.

Kallionkoloihin kipittävä vauhdikas mutkelo on hauska näky. Pienehkö mutkelo taivuttaa pitkän selkensä kaarelle näyttääkseen suuremmalta, jos se kokee itsensä uhatuksi. Mutkelo juoksee vauhdikkaasti neljällä jalalla, mutta selkä saa sen muistuttamaan meidän maailmamme käärmeitä. Puoskari himoitsee mutkelon selkälaattoja, joilla on todellisia parantavia ominaisuuksia.

Mesilmat taas ovat kuin mutameduusoja. Vedessä siroisti leijumisen sijaan ne tunkeutuvat lonkeroillaan syväälle mutaan. Ne muodostavat mutakuplia, joiden sisältä ne osaavat erotella elämiseen tarvittavat kaasut.

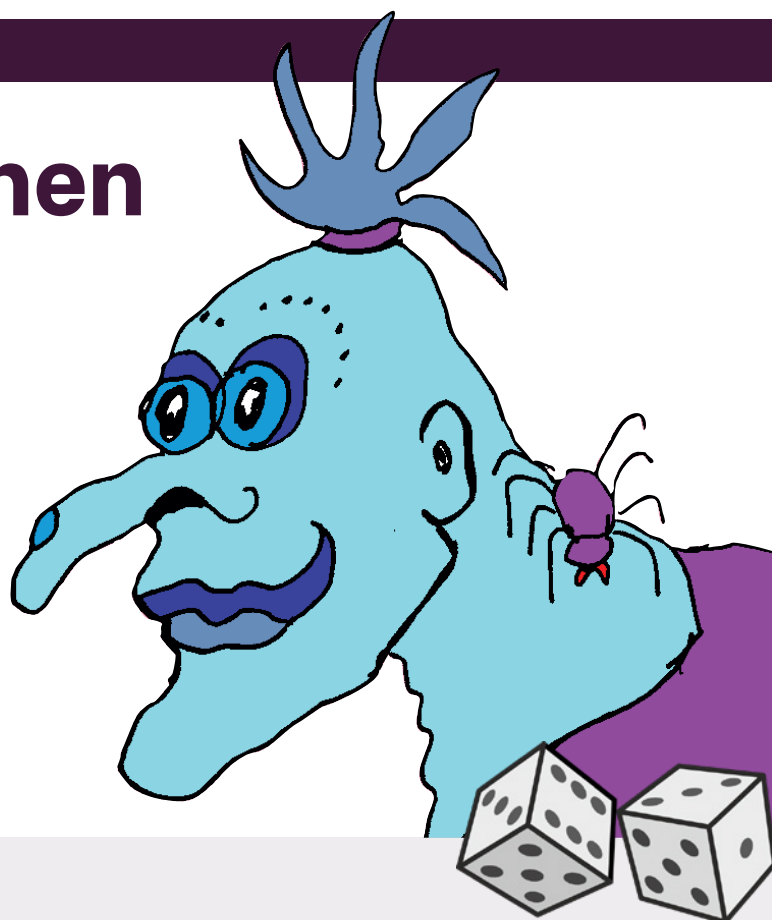
Nyt kaikki nämä kuusi hirviötä on kesytettävissä!

3. TUNTI

Taikavoimainen tupsukas

Tunnin kulku

- Esittele tupsukas-ylenpaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 4).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Tupsukas

Joillakin Kohkalan asukkaista on taikavoimia. Tupsukkaat ovat juuri tällaisia harvinaisia, taikavoimaisia ylenpaltikkaita. He eivät osaa taikoa yksin vaan tarvitsevat toisiaan taikoakseen. Tupsukkaat pystyvät yhdessä puhdistamaan liettynyttä ja muuten saastunutta vettä juomakelpoiseksi. On todennäköisesti tupsukkaiden ansiota, että Kohkalassa on yhä elämää.

Pari kertaa vuodessa tupsukkaat kerääntyvät entisten jokien partaille puhdistamaan juomavettä, joka sitten kuljetetaan kupuihin säilöttäväksi. Valitettavasti kuitenkin Kohkalan ilma saastuttaa parissa päivässä joissa virtaavan veden, joka täytyy taas uudestaan puhdistaa käyttökelpoiseksi. Tupsukkaiden käännyttäminen on melko hankalaa, sillä he uskovat vakaasti omiin kykyihinsä hallita luontoa ja vettä.

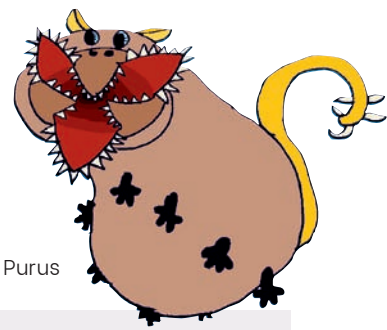
Pelin kulku

- Kuten ensimmäisen tunnin pelin kulku.
- Pelinjohtaja pelaa kahdella heitolla, pelaajat valitsemansa hirviön nopilla.

Seuraukset

Seuraukset tapahtuvat, jos vähintään neljäsosa tupsukkaista voitetaan.

Purus



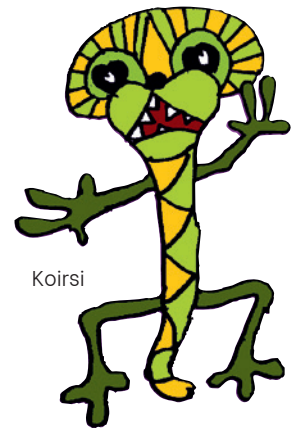
Tupsukkaat taikovat kaikille puhdasta Kohkalan vettä, mikä parantaa pelaajan ja hänen hirviönsä välejä ja taitoa, sillä hirviöitä houkuttaa tiedon lisäksi raikas vesi.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että se hirviö, joka on voittanut tupsukkaan (jonka alle tupsukaskortti on liimattu), saa käyttöönsä tupsukaskortin bonussilmäluvun eli kaksi pistettä lisää. Kun pelaaja pelaa jatkossa samalla hirviöllä tai perheellä, hän voi lisätä saamiinsa silmälukuihin aina kaksi. Ominaisuus on voimassa vain sillä hirviöllä, jonka alle tupsukas on liimattu.

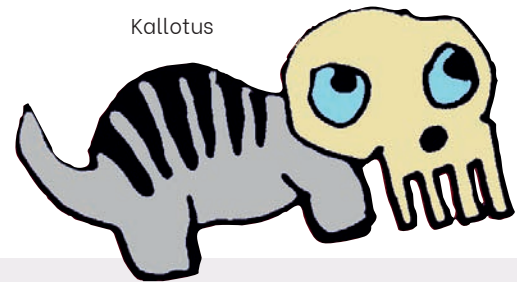
Uudet hirviöt, setti 4

MUTA JA SAVI	LAAVA	PÖLYTASANGOT
Purus	Kallotus	Koirsi

Koirsi



Kallotus



Tupsukkaat ovat tavanneet monenlaisia erikoisia hirviöitä puhdistettavaa vettä etsiessään. Mutaisten jokien pohjalla viilettää suurisuinen purus, jonka hampaita on syytä varoa, vaikka se käyttääkin niitä lähinnä mutasihtinä pikkuötököitä mudan joukosta etsiessään. Purus vipeltää taitavasti upottavan mudan pinnalla neljän jalkaparinsa avulla.

Tupsukkaat jakavat tietonsa myös kummallisesta kallotushirviöstä. Tupsukkaat arvostavat kallotuksia todella paljon, sillä ylenpaltikkaat kuvittelevat myös kallotuksilla olevan taikavoimia, koska ne pystyvät uimaan ja jopa sukeltamaan laavavirroissa. Todellisuudessa kallotuksia suojaa kuumuudelta ja vahingoittumiselta luinen panssari.

Koirsi, pölytasankojen pieni vipeltäjä, on helppo havaita, sillä se kerääntyy laumoina pölytasangoille seisomaan ja huojumaan tuulen mukana. Ilmeisesti huojuminen on jonkinlainen lepoasento koirseille. Kaukaa katsoen koirsit näyttävät vihreiltä kasveilta, mutta Kohkalan karu maasto ei enää kasva mitään vihreää, joten havaitsemanne heinikot ovat todennäköisesti koirsilauvoja.

4. TUNTI

Uteltias nelikorva

Tunnin kulku

- Esittele nelikorva-ylenpaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Esittele uudet hirviöt (setti 5).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.

Nelikorva

Nelikorvat ovat hyvin tavallisia ylenpaltikkaita. Nelikorvat rakastavat juoruja ja kertomuksia. Välillä he uhmaavat kupujen ulkopuolista huonoa ilmaa vain kuullakseen seikkailijoiden tarinoita ja toisten kupujen kuulumisia. Nelikorvat ovat yleensä muodostaneet varman mielipiteen joka asiasta, mutta toisaalta he ovat tottuneet kuuntelemaan ja ottamaan tietoa vastaan, joten heidät on melko helppoa vakuuttaa, kun perustelee hyvin.

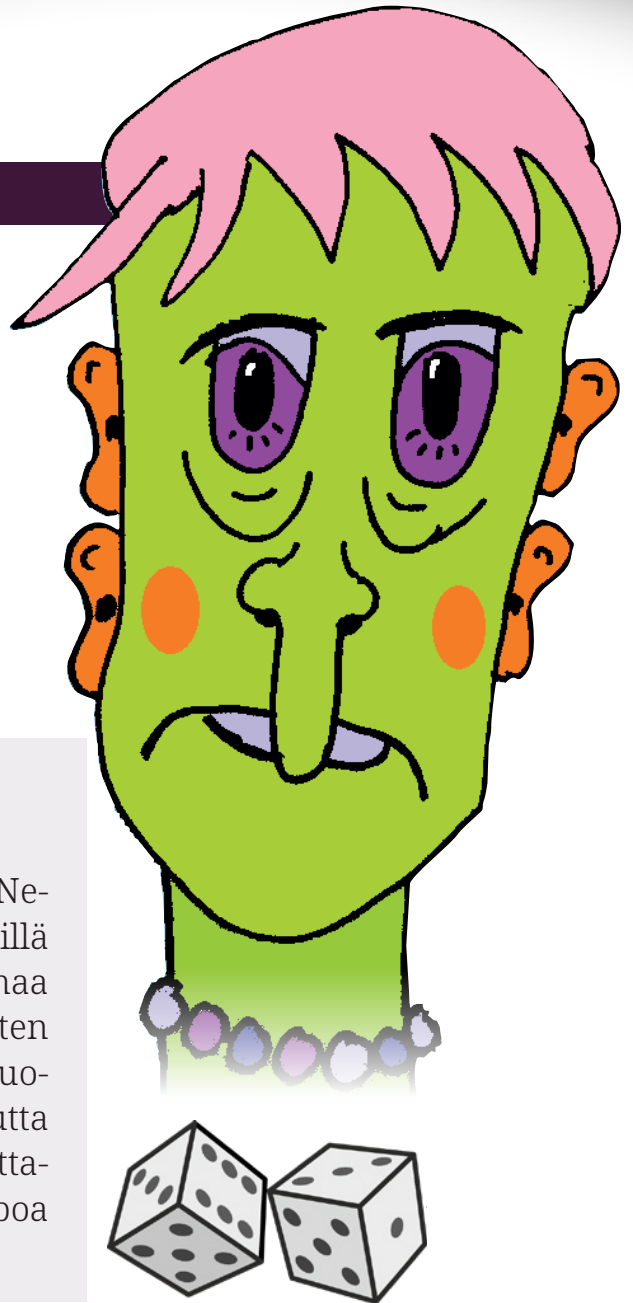
Pelin kulku

- Kuten toisen tunnin pelin kulku.

Seuraukset

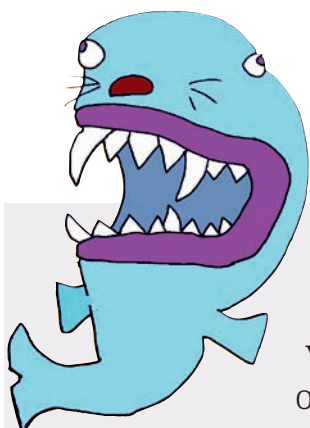
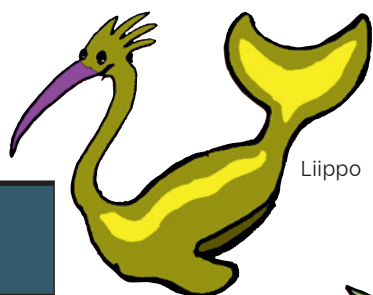
Seuraukset tapahtuvat, jos yli puolet pelaajista saa nelikorvan voitettua puolelleen.

Nelikorva kertoo salaisuuden: On olemassa hirviöitä, joita voi kesyttää vain toisten hirviöiden avulla. Valitettavasti nelikorva ei osaa vielä kertoa tästä tarkemmin. Hän kuitenkin muistuttaa pitämään erityisen hyvää huolta kaikista sellaisista hirviöistä, joilla on jokin erikoiskyky (symboli).



Uudet hirviöt, setti 5

MUTA JA SAVI	LAAVA	KALLIOT JA LUOLAT
Liippo	Hylkö	Protko



Hylkö



Protko

Nelikorvat ovat kuulleet kerrottavan villejä tarinoita monenlaisista otuksista, joita Kohkalassa väitetään nähdyn. Nelikorvat kertovat meille tarinoita suurista vuohen kaltaisista vihreistä olennoista, kaksikielisistä sähköä purskauttelevista otuksista sekä sikaa muistuttavista äkäisistä pölytasankojuurääjistä. Jutut ovat melko uskomattomia ja on vaikea päätellä, mikä on tarinaa muinaisten aikojen hirviöistä ja mikä todellisia ylenpaltikkaiden tekemiä havaintoja. Pelkistä tarinoista ei ole nyt kuitenkaan mitään hyötyä.

Nelikorvat ovat kuitenkin keränneet todisteita kolmesta meille ennen tuntemattomasta lajista. Näistä saamme tietää nyt.

Mudan ja saven pinnalla voi nähdä pieniä uria, joita liippo tekee työntäessään itseään eteenpäin pyrstönsä avulla. Hiiren kokoisen liipon nokka on erikoistunut työkalu, jonka avulla se rakentaa savettuneiden jokien töyräille todella taidokkaita pesiä ja rakennelmia. Liipolla on supertarkka näkö, joten sen kortissa on silmäsymboli kertomassa tästä taidosta. Kun tarvitset apua asioiden havaitsemiseen, liiposta voi olla iso apu.

Jossakin laavavirtojen keskellä elää melko suuria hylköjä, jotka syövät surunnojen eksyneitä munia. Hylköt eivät koskaan nouse laavavirroista maalle, mutta saattavat uida niissä hyvinkin pitkiä matkoja.

Korkealla kallioiden rinteillä vipeltää joukko kädellisiä pienen apinan kokoisia protkoja, jotka tulevat harvoin esiin. Protkoista on saatu todisteita esimerkiksi reiskojen leireistä. Reiskot vaikuttaisivat pitävän protkoja jonkinlaisina lemmikkeinä – tai ehkäpä reiskot suojaavat protkoja, jotka nokkelina pikku otuksina auttavat reiskoja saalistamaan. Suurten reiskojen ja pienten protkojen yhteiselämästä on kuitenkin useita havaintoja.

Nyt lukemaan, jotta saatte protkon, hylkön tai liipon myös omaksi seuralaiseksenne!

5. TUNTI

Vauhdikas hölkkä

Tunnin kulku

- Esittele hölkkä-ylenpaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 6).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Hölkkä

Hölkyt ovat aina liikkeellä. Yleensä he liikkuvat vauhdilla omien kupujensa sisällä, mutta ajoittain Kohkalan Nyylyssä järjestetään kilpailuja, joissa pitää juosta ilman apuvälineitä kuvusta toiseen. Silloin on meidän tilaisuutemme yrittää saada hölkyt puolellemme. Hölkyyn vakuuttaminen on melko helppoa, sillä hölkyt tahtoisivat liikkua puhtaassa luonnossa. Vaikeampaa on hölkköjen pysäyttäminen ja huomion saaminen, koska he liikkuvat hyvin nopeasti. Hölkyyn voittamiseksi tarvitaankin kaksi hirviötä tai perhettä. Ensimmäisellä hirviöllä hoidat hölkyyn pysäyttämisen, toisella sen ylipuhumisen.

Pelin kulku

Näytä hölkky ja sen ominaisuudet pelaajille. Hölkkyllä on siis ensimmäisellä kierroksella kaksi heittoa ja toisella kierroksella yksi.

- Jokainen pelaaja valitsee kaksi hirviötä tai hirviöperhettä, joilla pelaa. Sama hirviö ei jaksa sekä pysäyttää että käännäyttää hölkkyä, siksi tarvitaan kaksi erillistä.
- Hölkkykortti liimataan sen hirviön sarakkeen alareunaan, jolla pelataan ensimmäisenä.
- Pelaaja heittää pysäyttävien hirviöiden salliman noppamäärän ja kirjaa omat silmälukunsa korttiin. Hölkkykortissa on kaksi riviä merkinnöille. Ylempään merkitään ensimmäisen kierroksen noppien summa.
- Pelinjohtaja heittää hölkyn juoksuvauhdin (kaksi noppaa).
- Hölkyn tulos kirjataan korttiin ylemmälle hölkkyviivalle.
- Pelaaja vertaa hölkyn noppasummaa omaansa. Jos pelaaja on ollut nopeampi (suurempi tai yhtä suuri yhteenlaskettujen silmälukujen summa), hän saa jatkaa toiselle kierrokselle.
- Toinen ylipuhumiskierros otetaan normaaliin tapaan, mutta mukana ovat vain ne pelaajat, joiden hirviöt saivat ensimmäisellä kierroksella hölkyn kiinni. Väittelyssä pelinjohtaja heittää vain yhtä noppaa. Jatkokierrokselle päässeille kannattaa kopioida vaikka hölkyn naamakuvia, jotka voidaan liimata sen hirviön alle, jota pelaaja käyttää toisella kierroksella. Näin myös toisella kierroksella käytetyille hirviölle jää merkintä siitä, että se on käytetty ja siis taas vähän väsyneempi.

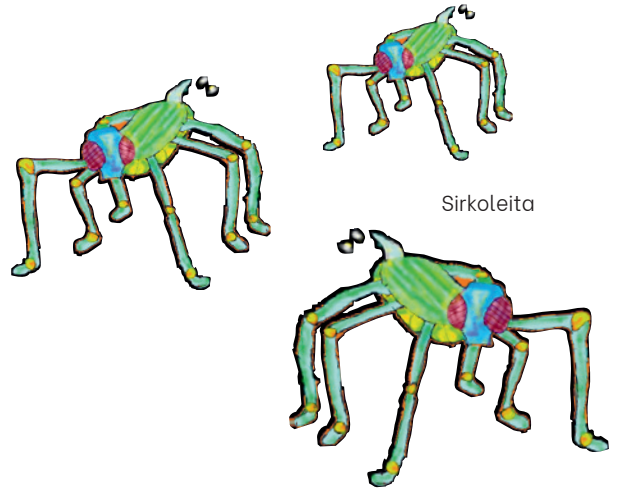
Seuraukset

Vähintään neljäsosan luokasta on voitettava hölkky molemmilla kierroksilla, jotta tämä tapahtuu.

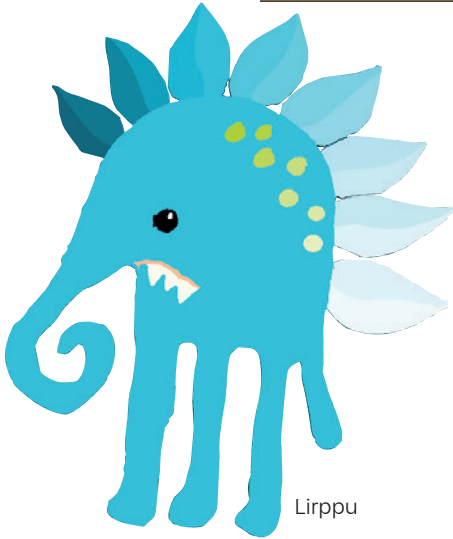
Hölkkyt ovat Kohkalan nopeimpia ylenpaltikkaita, ja he ovat tavanneet hirviöitä, joita vain supernopeat voivat kohdata. Hölkky esittelee meille esimerkiksi supernopean, jäniksen kokoisen sirkolin, josta monet hitaammat ovat vain kuulleet huhuja. Sirkolilla on nopeussymboli.

Uudet hirviöt, setti 6

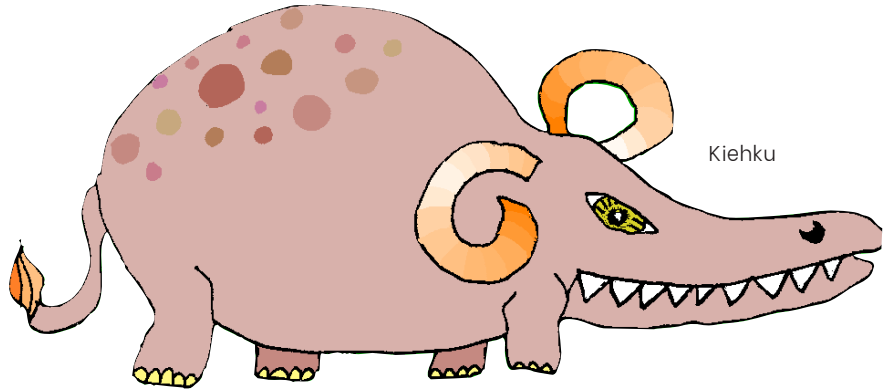
ENTISET KOTIELÄIMET	PÖLYTASANGOT
Lirppu	Kiehku
	Sirkoli



Sirkoleita



Lirppu



Kiehku

Hölkyt ovat lenkeillään törmänneet hirviöihin, joita monet pitivät sukupuuttoon kuolleina. Vauhdikas lirppu on sopeutunut juoksemaan pölytasangoilla ja kiipelemään kallioilla. Lirput ovat aikanaan olleet koirien kaltaisia seuraeläimiä, joista on myös saatu maitoa muistuttavaa juomaa. Nyt ne kirmaavat vapaana ympäri Kohkalaa. Hölkkyjen mukaan lirput vaihtavat selkälautojensa väriä mielialan mukaan. Tyytyväisimmät lirput pystyvät erittämään valoa laatoistaan ja voivat johdattaa pimeässä Kohkalan Haalussa viihtyvien hirviöiden luo. Valoa tuottava lirppu voi olla todella arvokas!

Hölkyt harjoittelevat kestävyyttä juoksemalla suurten pölytasankojen reuna-alueilla. Siellä hölkyt ovat tutustuneet lyhytjalkaiseen mutta todella teräväsilmaiseen kiehkuun. Osalla kiehkuista on niin tarkka näkö, että niistä kannattaa pitää hyvää huoli.

Hölkyt ovat törmänneet myös supernopeaan sirkoliin, joka kiittää pitkällä jaloillaan niin vauhdikkaasti, ettei kävelyvauhtia kulkeva ylenpaltikas edes voisi nähdä sitä. Joillakin sirkoleilla on symboli, joka kertoo nopeudesta.

Kaikilla hölkyn esittelemillä uusilla lajeilla on jokin erikoistaito (silmasymboli, valosymboli tai nopeussymboli), mutta jokaisella lajin yksilöllä ei valitettavasti tätä taitoa ole.

6. TUNTI

Salaperäinen yökkö

Tunnin kulku

- Esittele yökkö.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uusi hirviö (haaluhirviö aivala).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Yökkö

Yököt välttelevät toisia ylenpaltikkaita. He ovat ainoa ylenpaltikastyyppe, joka pysyy elämään kupujen ulkopuolella. Yleensä he viihtyvät yksin laavapurojen rannoilla. Yököt osaavat valmistaa lientä, joka auttaa heitä hengittämään pitkään kupujen ulkopuolella. Yökköjä on todella vaikea löytää, ja siksi heidät on myös vaikea saada ylipuhuttua. Joskus yökköjen on kuitenkin käytävä kuvuissa hengähtämässä, ja silloin on paras hetki tavoittaa yökkö. Jos yökön onnistuu voittamaan puolelleen, antaa hän yleensä heti pullon lientä, jonka avulla kuka tahansa pärjää jonkin aikaa ilman happipulloja kuvun ulkopuolella.

Pelin kulku

Yökkö pelataan normaaliin tapaan, kuten toisen tunnin peli. Liemi K/E -kohtaan merkitään K, jos yli puolet luokasta on voittanut yökön, jos ei, merkitään kaikille kohtaan E.

Seuraukset

Jos puolet tai yli puolet yököistä voitetaan, saavat kaikki itselleen yökköjen taikalientä (merkintä K ylenpaltikaskortissa). Taikaliemen voi käyttää haaluhirviön kesyttämiseen toisen tarvittavan symbolin sijaan. Se toimii siis jokerisymbolina. Jos haaluhirviön kesyttäminen vaatii esimerkiksi suunnistus- ja valosymbolit, mutta pelaajalla on vain valosymboli, hän voi käyttää liemisymbolin suuntasymbolin tilalla. Kun liemi on käytetty, rastitetaan se käytetyksi ylenpaltikas-korttiin. Lientä ei välttämättä kannata käyttää heti.

Uusi hirviö

HAALU

Aivala



Reisko, jonka aivoihin aivala on juuri munimassa.

Yököt toteavat meidän olevan hyvällä asialla ja päättävät kertoa Haalun alueella asuvista erikoisista haaluhirviöistä. Tarinoiden mukaan näitä hirviöitä on enemmänkin, mutta yököt tuntevat kunnolla vain yhden. Haaluhirviö aivala on kalan näköinen, kallioiden ja luolien uumenissa elävä otus, joka munii reiskojen aivoihin. Nopea aivala sujahtaa reiskon korvasta sisään ja laskee munansa sen lähes tyhjänpääkoppaan. On epäselvää, onko reiskojen hölmöys aivalojen vika vai ovatko aivalat vain keksineet oivan, turvallisen pesäpaikan jo valmiiksi tyhjänpuoleisista kalloista. Aivalat eivät ole vaarallisia toisille hirviöille, ylenpaltikkaille eivätkä ihmisille, mutta ne eivät luota koskaan ylenpaltikkaaseen, saati ihmiseen. Niinpä tarvitset toisia hirviöitä aivalan kesyttämiseen: sekä erittäin nopean hirviön että taitavasti suunnistavan hirviön. Sinulla tulee siis olla hirviö, jolla on nopeussymboli, sekä hirviö, jolla on suuntasymboli. Kun sinulla on molemmat, voit pyytää pelinjohtajalta aivalakortin. Haaluhirviöitä varten ei tarvitse suorittaa luku-urakkaa vaan hirviön saa heti, kun omista hirviöistä löytyy sopivat symbolit. Symbolien ei tarvitse olla samassa perheessä.

Aivalat elävät kallioilla ja luolissa, joten voit sen kesytettyäsi liittää sen mihin tahansa samassa elinympäristössä elävään eli harmaaseen perheeseen. Ethän kuitenkaan liitä aivalaa reiskoperheeseen, sillä aivala munii sen aivoihin.

Sama hirviö ei voi kesyttää montaa haaluhirviötä, joten käytetyt symbolit vedetään korteista yli tussilla sen merkiksi, että ne on jo käytetty.

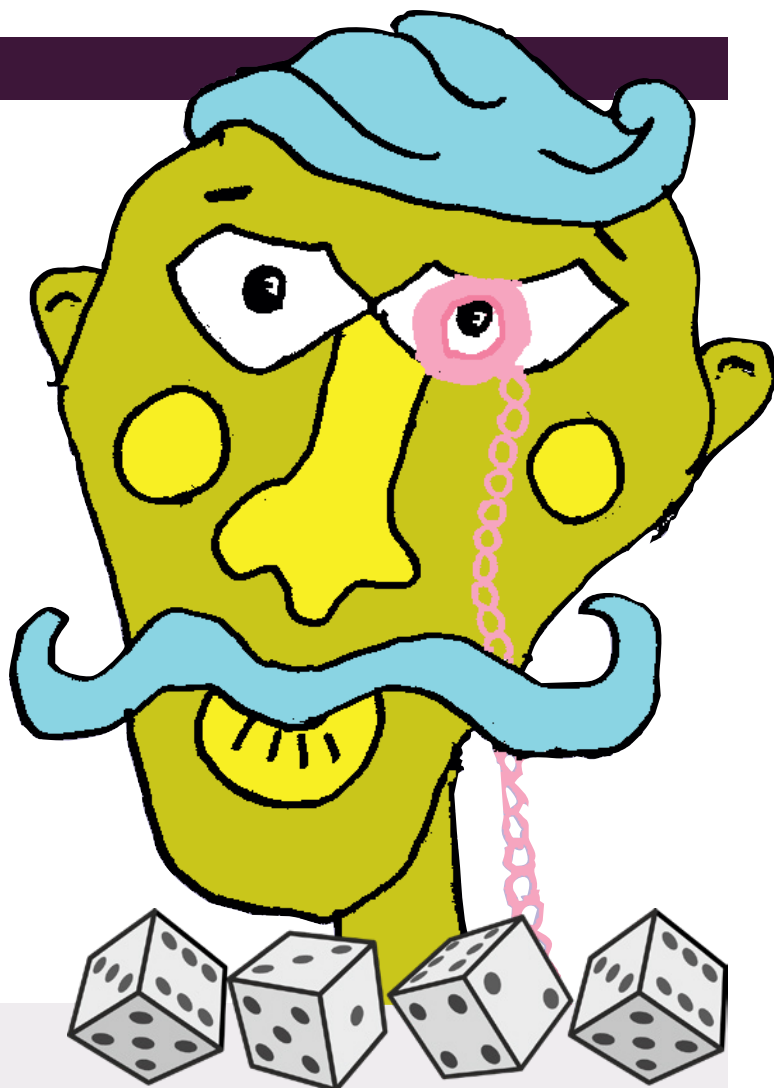
Huomaa! Jos sinulla on yököltä saatua lientä, voit käyttää sen milloin tahansa haaluhirviön kesyttämisessä toisen symbolin sijaan. Lientä riittää vain yhdeksi käyttökerraksi, joten ylenpaltikaskortin K on vedettävä yli, kun liemi on käytetty.

7. TUNTI

Ahne massikas

Tunnin kulku

- Esittele massikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uusi hirviö (haaluhirviö vuohikäärme).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Massikas

Massikkaat matkustavat kuvusta toiseen, jos se rikastuttaa heitä jollain tavalla. Heitä kiinnostaa vain oma mukavuus ja hyvinvointi. Joskus heidät voi puhua ympäri, sillä he ovat hyvin vanhoja ja siksi välillä unohtavat, mitä ovat tekemässä. Saatatte törmätä massikkaaseen silloin tällöin, tämä ei siis ole viimeinen tilaisuutenne. Käyttäkää jokainen tilaisuus hyväksenne, mutta älkää lannistuko, jos ette onnistu puhumaan massikasta ympäri vielä tänään.

Pelinjohtajalle huomio: Vasta, kun kaksi kolmasosaa pelaajista on saanut massikkaan puolelleen, massikas on voitettu. Massikkaan voi ottaa uudelleen koska tahansa lisä- tai välipelinä toisen ylenpaltikkaan rinnalle, eikä sille häviäminen tai sen voittaminen juurikaan vaikuta pelin kulkuun.

Pelin kulku

Massikas pelataan tavalliseen tapaan.

Seuraukset

Kun enemmistö on saanut massikkaan vakuutettua, massikas paljastaa pitäneensä häkissä kotonaan sukupuuttoon kuolleeksi luultua haaluhirviötä, vuohikäärmettä. Ymmärrettyään oman ahneutensa hän päättää vapauttaa hirviöt takaisin Kohkalaan. Jatkossa voitte siis kesyttää uuden haaluhirviön.

Uusi hirviö

HAALU

Vuohikäärme



Vuohikäärme

Kun massikkaat vapauttavat vankeudessa eläneet vuohikäärmeet, ne katoavat salamannopeasti jonnekin Kohkalan Haalun perukoille. Ne etsivät paikkansa pimeydestä ja naamioituvat mutaan ja saveen, jota ilman ne ovat eläneet pitkään. Vuohikäärmeen löytämiseksi ja kesyttämiseksi tarvitset sekä tarkkasilmäisen että valoa tuottavan hirviön, ilman niitä vuohikäärmeitä ei voi erottaa varjoista ja saveen uurteista.

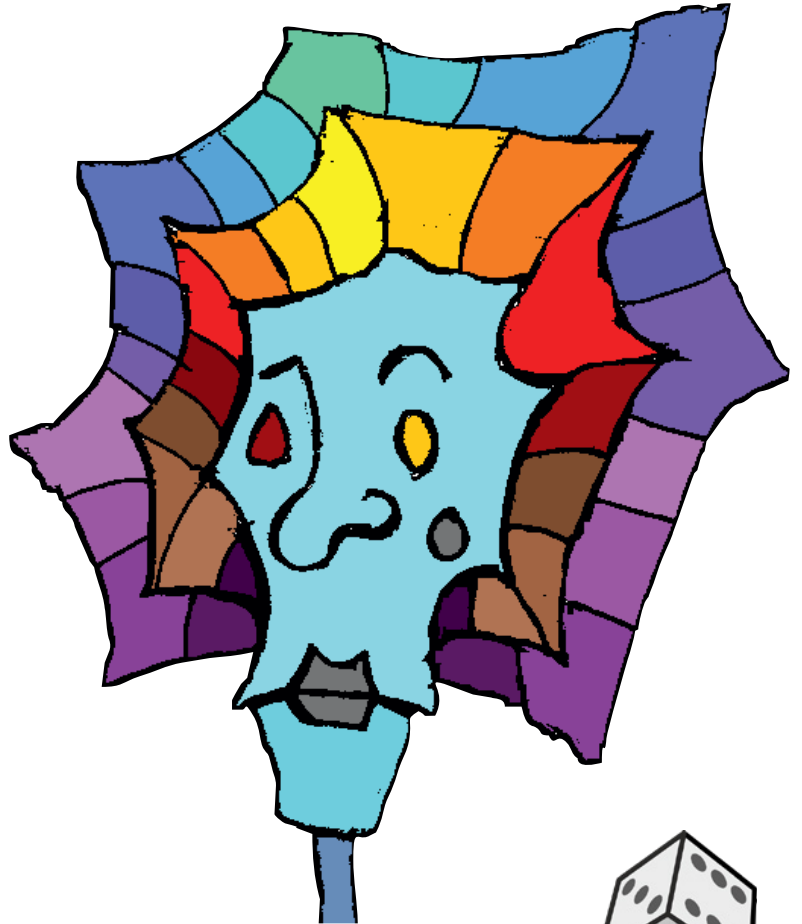
Muista, että voit hyödyntää myös yökön lientä, jos sinulla on sellaista jäljellä. Muista myös, että jos saat vuohikäärmeen kesytettyä, anna sille sen arvoinen perhe ja salli sen kulkea vapaana. Kutsu sitä vain tarpeen vaatiessa – se kyllä tulee, koska olet kesyttänyt sen.

8. TUNTI

Ilomielinen päikkö

Tunnin kulku

- Esittele päikkö.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 7).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Päikkö

Päiköt ovat yökköjen serkkuja ja aivan yhtä arkoja. Päiköt rakastavat puhdasta vettä ja he seurailevatkin usein tupsukkaita näiden taikoessa vettä puhtaammaksi. Päiköillä itsellään ei ole taikavoimia, joten he ovat ymmärtäneet, kuinka tärkeää on saada Kohkalasta parempi ja puhtaampi paikka. Jos onnistut löytämään päikön, se on erittäin helppo vakuuttaa.

Pelin kulku

Pelataan normaaliin tapaan. Koska päiköllä on vain yksi noppa, kannattaa pohtia, väsyttääkö parhaat hirviönsä tai perheen näin helpossa väittelyssä.

Seuraukset

Tapautuvat, kun puolet pelaajista voittavat päikön. Huomaa! Tämä koskee myös uusia hirviökortteja, joten jos alle puolet luokasta voittaa, on päikkö pelattava seuraavalla viikolla uudestaan. Tämä on pelin etenemisen kannalta tärkeää.

Päiköt ovat salaa varastoineet osan tupsukkaiden puhdistamasta vedestä kallio-luoliin. Ymmärtämättä itsekään miten he ovat onnistuneet pitämään tuon veden puhtaana. Päiköt johdattavat meidät tälle tekoaltaalle. Sen ääreltä löydämme aivan uusia, puhdasta vettä vaativia hirviölajeja. Ne ovat todennäköisesti kehittyneet mu-dassa eläneistä otuksista vuosien kuluessa.

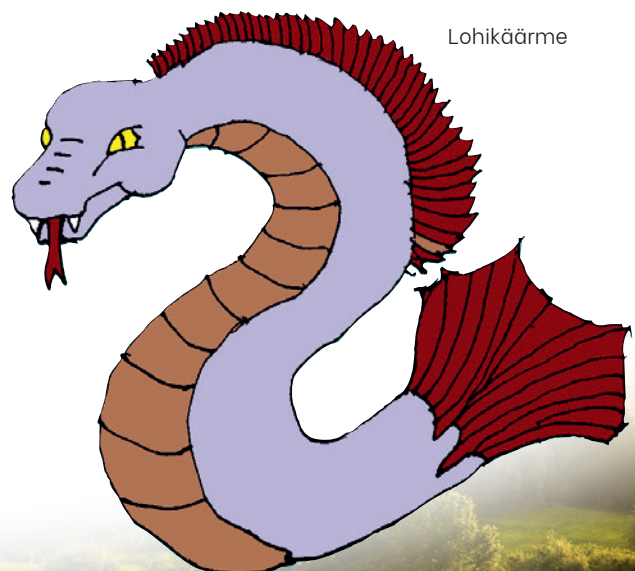
Kohkalassa on nyt uusi elinympäristö, vesi, ja siellä elävät hirviöt (sinitaustainen kortti). Nämä hirviöt ovat erikoistuneet sukeltamaan, joten olemme löytäneet otuk-sia, joiden kortissa on sukellussymboli (sininen nuoli alas).

Uudet hirviöt, setti 7

Huomaa! Esittele vasta, kun päikkö on voitettu!

Päikköjen ansiosta Kohkalassa elävät vesimunia pullautteleva kaiseri sekä tekoal-taassa pärskyttelevä lohikäärme. Toivottavasti Kohkalan puhtasvesivarannot laa-jenevat joskus niin, että nämä hirviöt voisivat elää muuallakin kuin pienessä te-koaltaassa kallion uumenissa. Lohikäärme on kooltaan suuren hauen luokkaa, siinä missä kaiseri taas on pienen kanan kokoinen.

VESI
Kaiseri
Lohikäärme





Muuttumaton tohoo

Tunnin kulku

- Esitlele tohoo.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esitlele uudet hirviöt (setti 8).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.

Tohoo



Tohoo on vaarallinen ylenpaltikas, koska hän vastustaa kaikkia muutoksia. Tohoo ei pitänyt siitä, että joutui muuttamaan kupuun, mutta nyt hän vihaa ajatusta siitä, että joutuisi asumaan kuvun ulkopuolella. Hänen mielestään asiat ovat hyvin juuri nyt, juuri sellaisina kuin ne ovat. Tohoo uuvuttaa vastaväitteillään kenet tahansa – ja hirviöt hän uuvuttaa lähes loppuun.

Jos häviät tohoolle, et voi käyttää hirviötäsi tai perhettäsi enää ylenpaltikkaiden ylipuhumiseen. Harkitse siis huolella, kenet lähetät tohohon juttusille. Jos saat tohohon puolellesi, hän auttaa taikavoimillaan hälventämään savusumua Kohkalan ilmakehästä.

Pelin kulku

Pelataan normaaliin tapaan tavallisilla säännöillä. Pelinjohtaja heittää kahta noppaa ja lisää silmälukujen summaan vielä kaksi. Tohohon maksimipistemäärä on siis 14.

Seuraukset

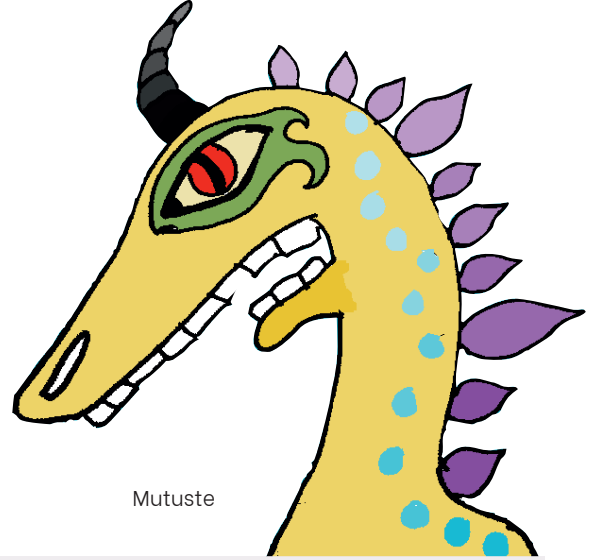
- Yksittäinen pelaaja voi menettää kesyttämänsä hirviön, jos hän häviää tohoolle. Hirviö tai kokonainen perhe ei jaksakaan enää väitellä tohohon jälkeen. Tällaisessa tapauksessa perhe voidaan esimerkiksi ruksia yli väsymyksen merkiksi.
- Jos yli puolet luokasta voittaa tohohon, parantavat tohoot Kohkalan ilmanlaatua merkittävästi.

Uudet hirviöt, setti 8

KALLIO JA
LUOLAT

Riivana

Mutuste



Mutuste

Väittelyn tiimellyksessä tohoo paljastaa kaikille tietonsa näkemistään otuksista. Tohoo tuntee yllättävän monta harvinaista ja jo sukupuuttoon kuollutta hirviötä, mutta hän kertoo myös kahdesta tietämästään lajista, joista on nähnyt matkaajien piirroksia. Tohoo kuvailee yksityiskohtaisesti hirviöt, jotka löydämme sijaintitietojen ja kuvailun perusteella melko helposti. Pienen ketun kokoinen liskomainen riivana on ilmeisesti reiskojen herkkua, ja siksi se pysyy mieluiten piilossa kivien koloissa. Suuri mutuste taas elää korkeimmilla huipuilla ja taiteilee vaikeassa maastossa vuorikauriiden tapaan. Se osaa jopa seistä yhdellä jalalla keikkuvan kivenlohka-reen päällä. Näitä ketteriä ja nopeita otuksia ei uhkaa mikään muu kuin Kohkalan huonot olosuhteet. Osalla mutusteista onkin nopeus verissä (nopeussymboli).

Riivana

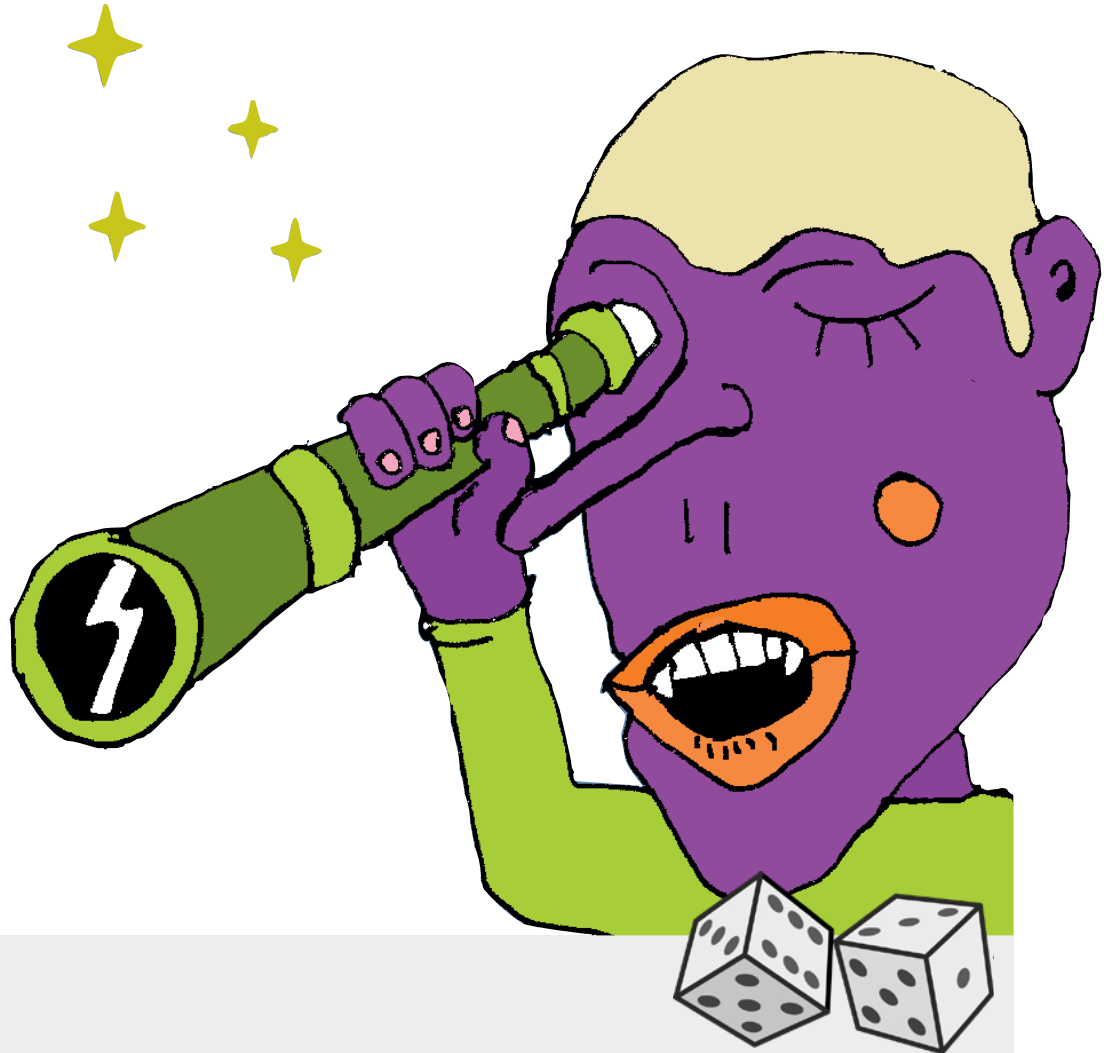


10. TUNTI

Utelias tihru

Tunnin kulku

- Esittele tihru.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 9).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Tihru

Tihruja kiinnostaa tutkiminen ja uuden kehittäminen. Monet tihrut ovat kehittäneet kaikenlaista tarpeetonta ja luonnonvaroja kuluttavaa. Jos heidät saa ymmärtämään, että Kohkalan pelastaminen vaatii paljon mielenkiintoista tutkittavaa ja kehitettävää, he tarttuvat toimeen innolla ja suuntaavat osaamisensa hyvään. Tihrut ovat älykkäitä, joten heistä on varmasti paljon hyötyä Kohkalan pelastamisessa. Tihrut kiertelevät satunnaisesti kupujen ympäristössä tutkimassa ympäristöä. Silloin meillä on hyvä mahdollisuus selittää heille aikomuksemme ja saada heidät puolellemme.

Pelin kulku

Pelataan normaaliin tapaan.

Seuraukset

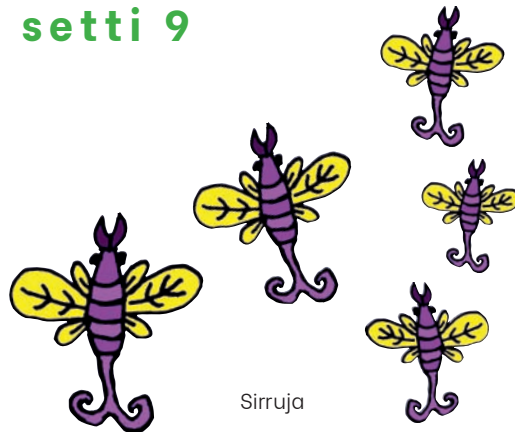
Tapahtuvat, kun puolet pelaajista ovat voittaneet tihrun.

Tihrut alkavat tutkia Kohkalaa uusin silmin. Eipä aikaakaan, kun he löytävät orastavia, pieniä kasveja. Todennäköisesti jonkin hirviön syömät siemenet ovat itäneet, kun päiköt ovat salakuljettaneet puhdasta vettä luoliin, ja tohoot ovat mahdollistaneet yhä useamman gauringonsäteen pääsyn maahan. Tämä on läpimurto, sillä Kohkalassa ei ole nähty kasveja kupujen ulkopuolella vuosikymmeniin.

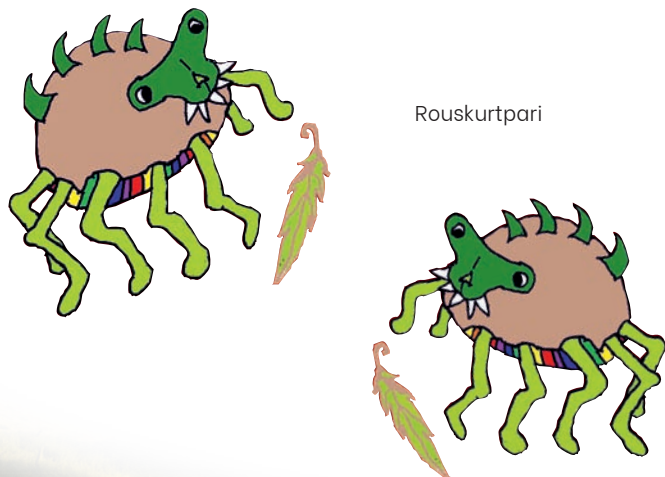
Meidän tehtävämme on nyt pitää kasveista huolta, sillä jos saamme kasvit kuokistamaan Kohkalassa, voi ilmasta tulla vielä hengitettävää.

Uudet hirviöt, setti 9

KASVUSTO
Rouskurt
Sirru



Löydettyään itäneitä kasveja tihrut löytävät myös pikkuruusia rouskurteja sekä villisti lehtien ympärillä lepattavia sirruja. Nämä otukset ovat toivottavasti pölyttäjiä, jotka auttavat uusia kasveja lisääntymään ja voimaan paremmin. Eräs tihruista ottaa muutamia otuksia tutkittaviksi mukaansa kupuun ja lupaa kohdella niitä huomaavaisesti ja varovasti.



11. TUNTI

Rikas pohatta

Tunnin kulku

- Esittele pohatta.
- Pelatkaa peli. Pohatan pelipohjat helpottavat pelaamista. Ne ovat tulostettavissa materiaaleissa.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 10 ja haaluhirviö purkauskis).
- Sopikaa uusista luku-läksyistä.



Katso pohatan pelipohja tulostettavista materiaaleista!

Pohatta

Pohatat ovat koko Kohkalan varakkaimpia olentoja. Pohatat ovat suurelta osin vastuussa siitä, että moni asia on hävinnyt Kohkalan luonnosta. Pohatat eivät ole kiinnostuneita muista kuin itsestään, ja he ajattelevat, että on aivan sama, miten planeetalle käy, koska he eivät elä siellä kuitenkaan loputtomiin.

Pohatoille ei voi puhua järkeä eikä heitä saa tekemään töitä paremman Kohkalan vuoksi, mutta he rakastavat kilpailemista. Pohatat kannattaa siis haastaa noppapeliin. Pelissä voidaan sopia palkinnoksi melkein mitä tahansa, joten teemme sopimuksen vangittujen hirviöiden vapauttamisesta. Jokainen voitettu pohatta lupaa vapauttaa yhden poikasen yksityisestä eläin- tai siis hirviötarhastaan.

Pelin kulku

Kannattaa käyttää Pohatan peli -noppapohjia pelaamiseen. Pelilomakkeen voi heittää pelin jälkeen pois ja merkitä pohattakorttiin ainoastaan voitettut ja hävityt kierrokset. Pohattakortti kannattaa liimata jonkin yksittäisen tai muuten heikon hirviöperheen tai -kortin alle, sillä valitun hirviön omalla noppamäärällä ei ole tällä kertaa merkitystä.

Pelataan kolme kierrosta.

Ensimmäinen kierros, kaksi heittoa:

Pelaaja heittää kaksi heittoa ja merkitsee pelipohjaansa saadut silmäluvut.

Tämän jälkeen pelinjohtaja kertoo, että pelaajilla pitää olla yhtä suuri tai suurempi silmäluku kuin pohatalla. Pelinjohtaja heittää pohatan nopat. Jos pelaajalla on pienempi luku, hän joko rastittaa noppansa tai värittää sen punaisella. Jos pelaajalla on yhtä suuri tai suurempi, hän värittää sen vihreällä.

Toinen kierros, kolme heittoa:

Tällä kierroksella heittojen pitää olla pienempiä kuin pohatalla, muuten peli toimii samoin kuin ensimmäisellä kierroksella.

Kolmas kierros, neljä heittoa:

Kaksi ensimmäistä heittoa pitää olla suurempia kuin pohatalla ja kaksi viimeistä pienempiä kuin pohatalla.

Lopuksi lasketaan, kuinka monta kierrosta pelaaja voitti. Jos hän voitti kaksi tai kolme kierrosta, voitti hän pohatan. Voittokierrokset voi merkitä pohattakorttiin värittämällä tai merkitsemällä kierroskohtaan V(oitto) tai T(appio).

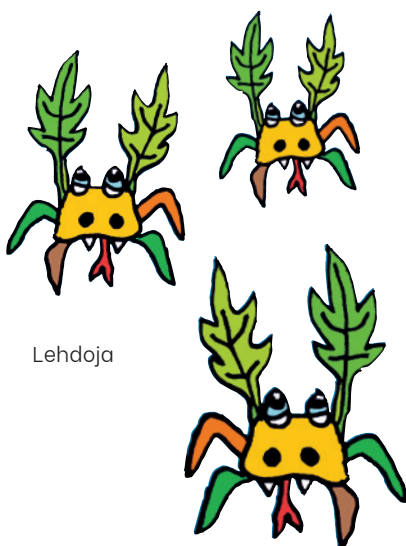
Seuraukset

Jokainen, joka voittaa pohatan, saa yhden satunnaisen poikasen poikaskorttipinosta. Poikkeuksellisesti tämän poikasen saa liittää mihin tahansa samalla alueella asuvaan perheeseen (oranssi oranssille jne.) Perheen ja poikasen tulee elää samalla alueella, jotta poikanen varmasti sopeutuu, mutta ne voivat olla eri lajia, esimerkiksi surunnan poikasen voi liittää leiskaperheeseen. Poikkeuksellisesti tämän poikasen voi liittää myös yksittäisen samalla alueella asuvan hirviön perheeseen.

Tihrut ovat edistyneet tutkimuksissaan ja löytäneet uusia hirviölajeja, joista he nyt raportoivat meille.

Uudet hirviöt, setti 10 ja haaluhirviö purkauskis

KASVUSTO	VESI	HAALU
Lehdo	Keltsuppi	Purkauskis



Lehdoja

Purkauskis



Keltsuppi

Tihrut ovat löytäneet uuden pikkupölyttäjän ja nimenneet sen lehdoksi. Näiden hyönteisten kaltaisten otusten löytyminen ja pärjääminen Kohkalassa lupaa todella hyvää. Tihrut ovat käyneet myös tekoaltaalla tutkimassa lohikäärmeitä ja kaisereita. Samalla reissulla altaasta on paljastunut pieni, suunnilleen sormen mittainen keltainen, keltsupiksi nimetty hirviö. Jotkin keltsuppiyksilöt ovat supertaitavia suunnistamaan.

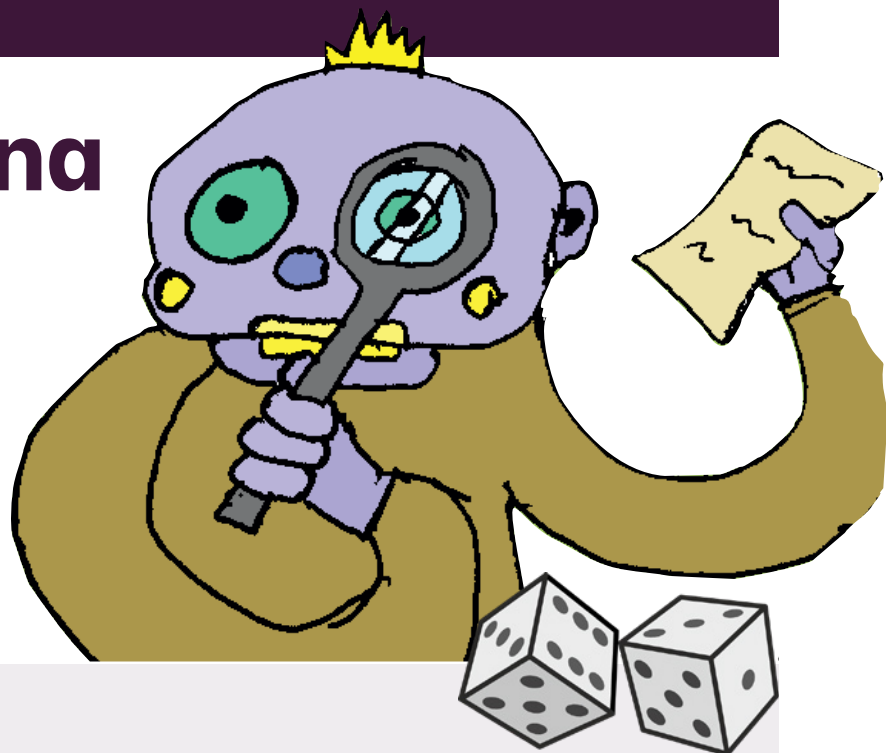
Myös yököt ovat olleet yhteydessä tekemiensä Haalu-retkien vuoksi. He ovat löytäneet tarujen kipinöitä purskauttelevan kaksikielisen otuksen. Tämä purkauskiksi nimetty haaluhirviö vaatii kesyyntyäkseen todella taitavia hirviöitä. Ensin se pitää houkutella valolla luokse ja sen jälkeen pitää sukeltaa sen perässä syvälle laavaan. Purkauskiksen kesyttämiseksi tarvitaan siis kaksi hirviötä, joista toisella on sukellus- ja toisella valosymboli.

12. TUNTI

Vallaton ipana

Tunnin kulku

- Esittele ipana.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 11).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Ipana

Kohkalassa on hyvin vähän lapsia, sillä harva ylenpaltikas pystyy elättämään perheen. Vain rikkailla ylenpaltikkailla on varaa tehdä lapsia. Heillä on myös varaa käyttää Kohkalan vähiin käyneitä luonnonvaroja, eivätkä he opeta lapsiaan ymmärtämään luontoa. Niinpä ipanat saattavat säikähtää lähestymisyritystä aluksi hyvin paljon. Ipanat ovat ihmislasten tapaan hyvin uteliaita. He ovat kiinnostuneita kesyttämistämme hirviöistä, joten jos lähestyt ipanaa tarpeeksi varovasti, saatat onnistua hänen luottamuksensa voittamisessa.

Pelin kulku

Ettei ipana pelästy, pitää pelaajan käyttää mahdollisimman pientä, yksittäistä hirviötä. Perheitä ei voi käyttää lainkaan. Hirviön koko määrittelee sen, kuinka paljon hirviön pienuudesta on hyötyä.

Jos pelaaja käyttää

- *-hirviötä, hän saa kaksi ylimääräistä heittoa nopalla
- **-hirviötä, hän saa yhden ylimääräisen heiton
- ***-hirviötä, hän saa hirviön omat voimat
- ****- tai *****-hirviöitä, hän joutuu vähentämään heittojensa silmäluvuista neljä.

Muuten pelataan tavalliseen tapaan.

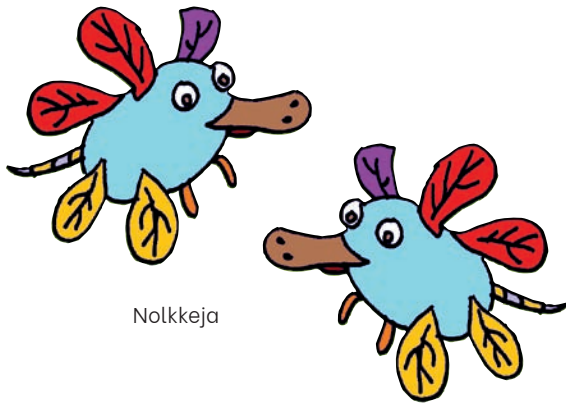
Seuraukset ja uudet hirviöt, setti 11

Tapahtuvat, jos puolet pelaajista voittavat ipanan.

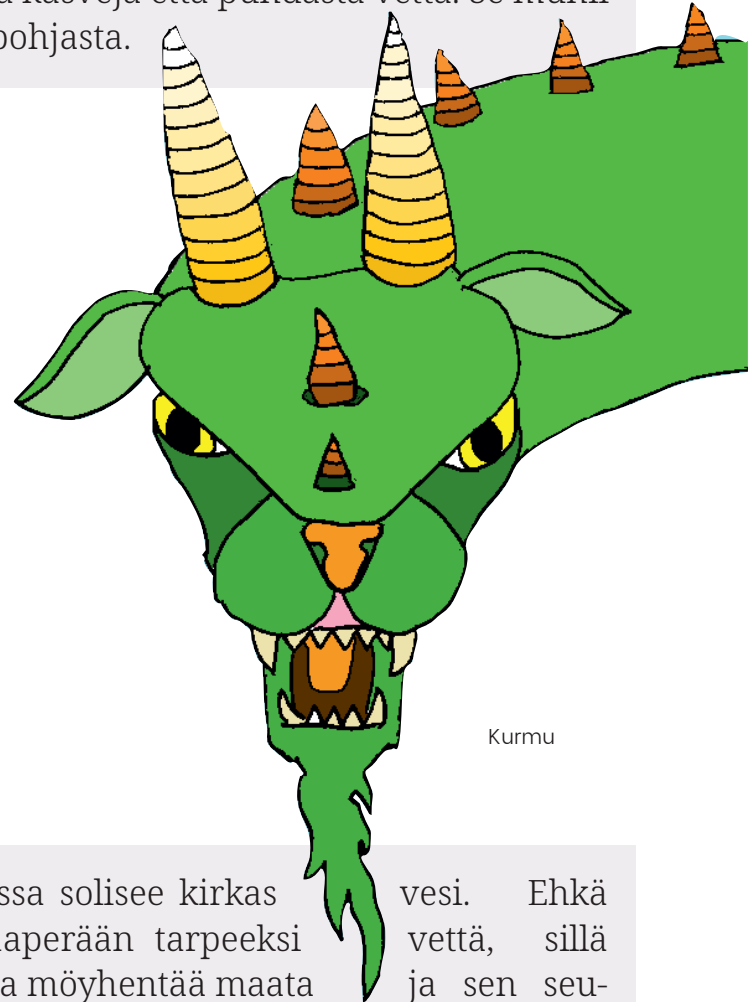
Ipana alkaa viettää enemmän aikaa kupujen ulkopuolella, sillä pienet kasvit tuottavat jo tarpeeksi happea pienen ipanan hengittämää. Gaurinko pilkistelee savuverhojen takaa ajoittain ja ipana on yöaikaan nähnyt jopa Kohkalan kolme kuuta pilvien lomasta. Eräänä yönä taivaalla on lävähdellyt suuri siipipari, ja ipana on päässyt todistamaan valtavan suuren käärmemäisen laavassa elävän kurmun saalistuslentoa.

Ipana löytää salaisilla seikkailuillaan muitakin otuksia. Hän törmää peukalonpään kokoiseen nolkkiin, joka räpyttelee villisti paikallaan. Nolkki on ensimmäinen hirviö, joka on alkanut hyödyntää sekä uusia kasveja että puhdasta vettä. Se munii kasvien lehdille ja sukeltaa ravintoa veden pohjasta.

KASVUSTO	LAAVA
Nolkki	Kurmu



Nolkkeja



Kurmu

Ipana löytää myös ensimmäisen puron, jossa solisee kirkas päikköjen kallioaltaasta on imeytynyt maaperään tarpeeksi sateita ei Kohkalassa vielä ole näkynyt. Ipana möyhentää maata rauksena maasta alkaakin kasvaa pienten kasvien lisäksi oikeita

vesi. Ehkä vettä, sillä ja sen seu-puita.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan kaksi puukorttia ja yksi puu jokaista pelaajan siemensymbolia kohti. Puut kannattaa jakaa vasta seuraavan tunnin alussa, eikä niitä kannata liimata mihinkään.

13. TUNTI

Puiseva metsuri

Tunnin kulku

- Esittele metsuri.
- Pelatkaa peli (puukortit).
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 12 ja haaluhirviö norhunen).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Metsuri

Metsurit ovat huomanneet, että vuosien jälkeen Kohkalassa on taas puita. Koska puiden uskottiin kuolleen sukupuuttoon, ovat nämä muutamat nyt kasvaneet puut valtavan arvokkaita. Metsurit saapuvat rahankiilto silmissään metsikköön valmiina kaatamaan kaikki puut paperin raaka-aineeksi. Koska metsurit uskovat hyötyvänsä puista parhaiten kaatamalla ja pilkkomalla ne, on heidät vaikea voittaa puolellemme.

Pelin kulku

Jokaisella pelaajalla on kaksi arvottua puuta sekä yksi puu jokaista pelaajan omaa siemensymbolikorttia kohti. Pelaajat valitsevat omistaan ensimmäisen puun, jota kohti metsuri lähtee. Pelinjohtaja heittää noppaa. Jos pelinjohtajan silmäluku on suurempi kuin puun, puu kaatuu. Jos taas puun silmäluku on suurempi, pelaajan puu pysyy pystyssä. Pelastuneen puun noppa kannattaa heti värittää esimerkiksi vihreäksi merkiksi siitä, että se on pelattu. Kaatuneet puut palautetaan pelinjohtajalle tai kaadetaan (eli revitään).

Pelataan kaksi kierrosta niin, että kaikki ovat mukana. Tämän jälkeen pelataan vielä niiden puut, joilla oli siemensymbolikortteja. Pystyyn jääneet puut saa liittää minkä tahansa hirviöperheen suojeltavaksi, mutta vain yhden puun yhdelle perheelle. Jatkossa puun silmäluku lasketaan perheen vahvuudeksi samalla tavalla kuin poikasten silmäluku.

Seuraukset ja uudet hirviöt, setti 12 ja haaluhirviö norhunen

Ensimmäisen puun kaatuessa ilmaan lehahtaa parvi lehdoja, sirruja ja rouskurteja. Ne tekevät kaikkensa pelastaakseen uudet elinympäristönsä, mutta eivät voi metsureille mitään. Pitkien sahausyritysten jälkeen näiden pikkuotusten kuiskinta saa vihdoin metsurit hidastamaan. Kohkalan ilmakehän savukaasut ovat väistyneet ja gauringonvalo pääsee nyt kunnolla kasveille asti. Valo houkuttelee luolan uumenista esiin vapin, joka vaatii puhdasta vettä. Valossa vapin siipisulat kimaltelevat kuin safiirit. Sahat pysähtyvät kaikilta viimeistään siinä vaiheessa, kun vapin loisto osuu silmiin korkealta puun latvasta.

Metsurit ryhtyvät puutarhureiksi ja lupaavat auttaa, sillä ennallaan oleva, suurten metsien ympäröimä Kohkala on heillekin parhaaksi. Kun puita on paljon, metsurit voivat joskus sahata niitä tarpeeseen ilman, että koko planeetan tasapaino järkkyy.

Ensi töikseen metsurit vapauttavat salaisissa laboratorioissa vankina pidetyn haaluhirviön, norhusen. Norhunen on mahtava superpölyttäjä, joka auttaa kasveja leviämään ympäri Kohkalaa. Sen kesyttämiseksi tarvitset siemensymbolin sekä suuntasymbolin.

Metsurit ovat vapauttaneet kuvuista ulos marssiessaan kämppärit, happikasvien pölyttäjä. Kämppärien superpölytyksen ansiosta kaikki kasvit kasvavat Kohkalassa jatkossa nopeammin. Kämppärien surina yhtyy lehdojen ja sirrujen ääniin.

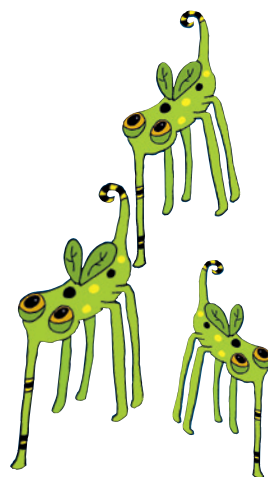
KASVUSTO	VESI	HAALU
Kämppäri	Vappi	Norhunen



Vappi



Norhunen



Kämpäreitä

14. TUNTI

Tuplana kax-kax

Tunnin kulku

- Esittele kax-kax.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 13 ja haaluhirviö elpuu).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Kax-kax

Kax-kax vaatii aina kaiken tuplana. Yksi selitys ei riitä, vaan sama asia pitää toistaa aina kahdella eri tavalla. Kax-kaxit pyörivät siellä, missä kaikkea on kaksi: virtojen haaroissa, kahden tulivuoren välisessä solassa, kaksi kupua yhdistävällä tiellä tai kupuun rakennetuissa kaksoistorneissa, eli missä tahansa, missä asiat tapahtuvat tuplana. Kax-Kax ei ole kuitenkaan kovin haastava ylipuhuttava, se vain pitää tehdä kahdesti.

Pelin kulku

Pelaaja käyttää vain yhtä hirviötä tai hirviöperhettä, mutta hänen on voitettava kax-kax kaksi kertaa.

Ensin pelaaja heittää ja kirjaa silmäluvut kortin vasemman reunaan. Sitten kax-kax heittää. Ne pelaajat, jotka voittavat ensimmäisen kierroksen, tekevät saman vielä uudelleen. Vain ne pelaajat voittavat kax-kaxin, jotka onnistuvat siinä molemmilla kierroksilla.

Huomaa! Kax-kaxin kanssa väittely kuluttaa kahden väittelyn energiat. Jos siis hirviötä tai perhettä on käytetty kaksi kertaa, se ei voi enää osallistua väittelyyn tämän ylenpaltikkaan kanssa. Pelaminen hirviöllä vastaa kahden ylenpaltikkaan kohtaamista.

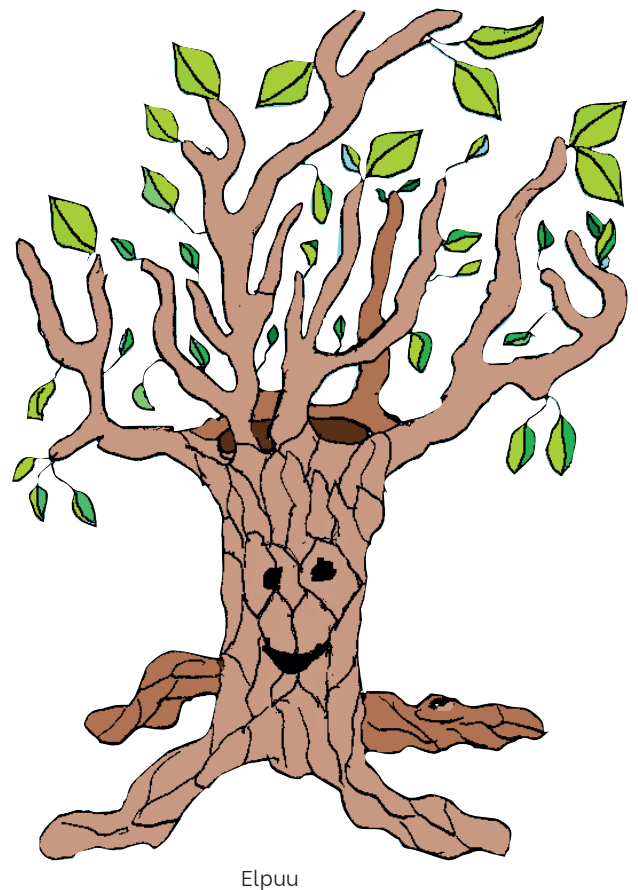
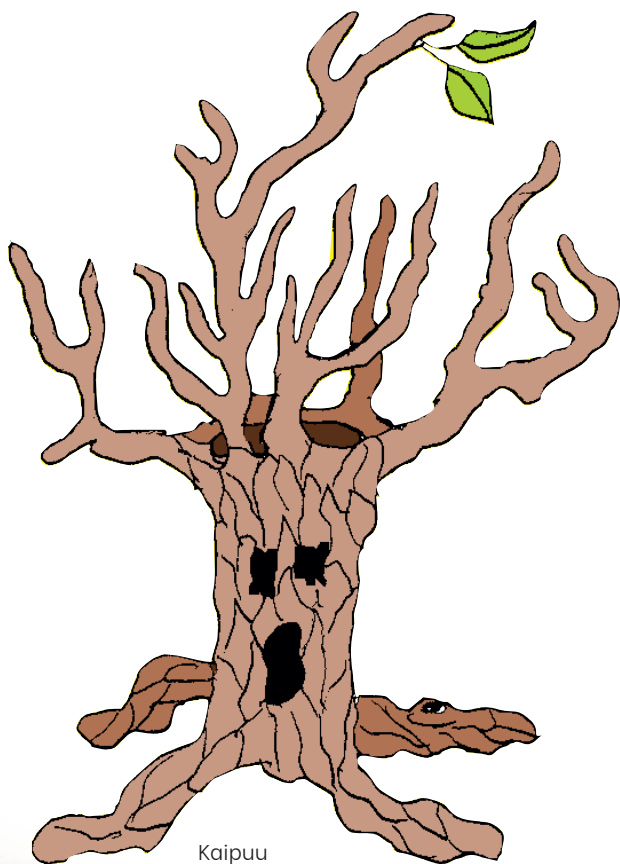
Seuraukset ja uudet hirviöt, setti 13 ja haaluhirviö elpuu

Kax-kax esittelee meille uuden hirviön, joka on seurannut kax-kaxia jo pitkään. Kaipuu on puoliksi kasvi ja puoliksi hirviö. Se näyttää puulta ja siinä kasvaa pari lehteä, mutta se syö ja liikkuu kuten hirviöt.

Kax-kax esittelee myös haaluhirviö elpuun, joka on kuten kaipuu, mutta sen kasvupuoli voi selvästi paremmin kuin kaipuun. Elpuu on siitä erikoinen haaluhirviö, että sen voi kesyttää vain osaksi valmista kaipuuperhettä. Elpuu ei pärjää muiden hirviöiden kanssa. Elpuu ei kesyynny minkä tahansa hirviön avulla vaan tulee pelaajan luokse vain, jos tällä on jo valmiiksi kolme kesytettyä kaipuuta. Kaipuut voivat kuulua samaan perheeseen tai eri perheisiin, mutta tärkeää on, että niitä on tarpeeksi, jotta elpuu uskaltaa luottaa pelaajaan.

Elpuun voi tämän jälkeen liittää mihin tahansa kaipuuperheeseen.

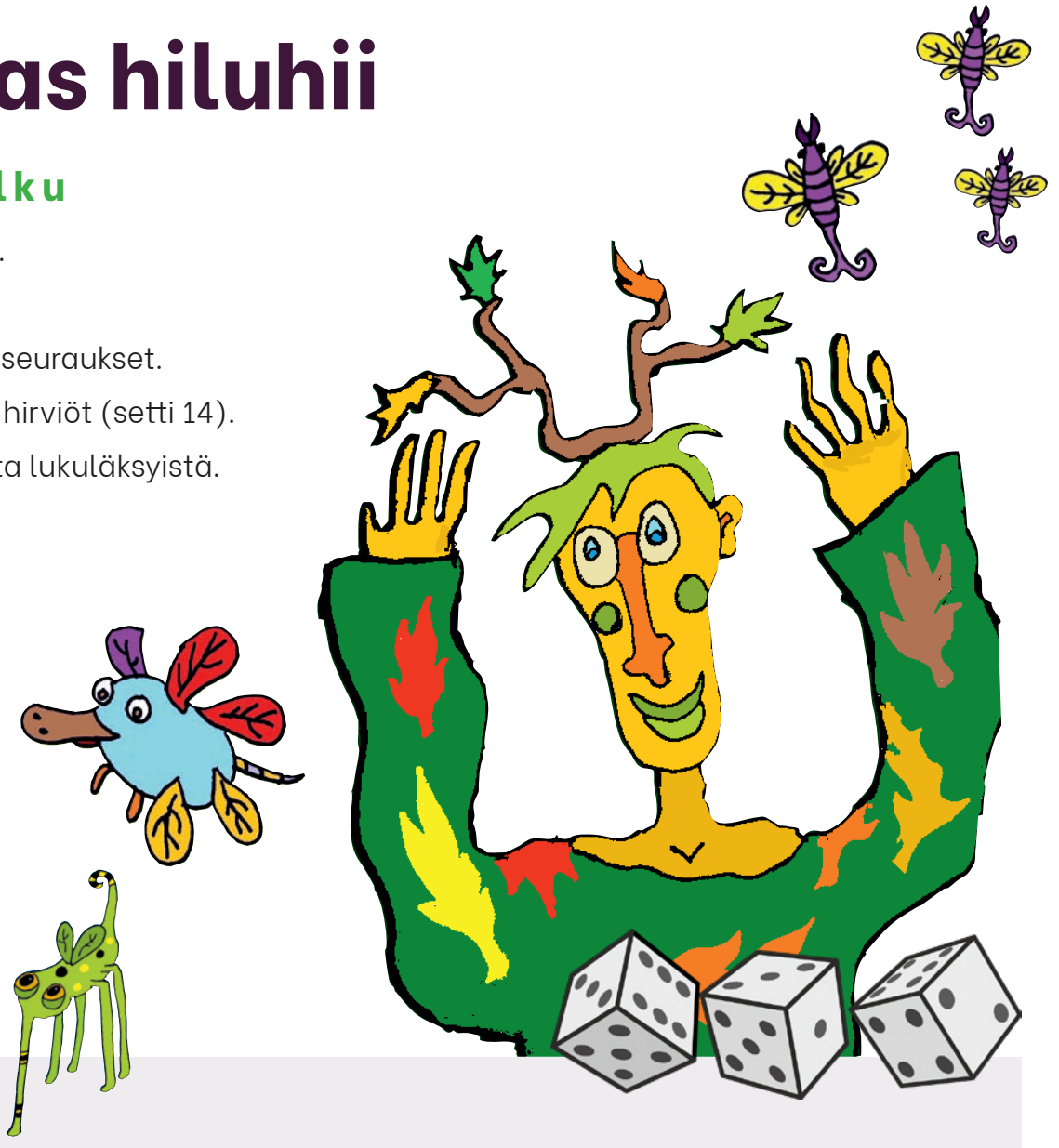
KASVUSTO	HAALU
Kaipuu	Elpuu



Innokas hiluhii

Tunnin kulku

- Esittele hiluhii.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 14).
- Sopikaa uusista lukuläksyistä.



Hiluhii

Hiluhiit ovat ylenpaltikkaita, jotka ovat olleet lähinnä sairaalassa tai muuten eristetyissä oloissa kuvussa. He ovat olleet unohdettuja, huonosti voivia asukkaita, joista kukaan ei ole oikein välittänyt. Nyt kun Kohkalan Nyylyssä on ensimmäinen happea tuottava metsä, ovat hiluhiit voineet muuttaa sinne. Hiluhiit palvovat puita ja he ovatkin hyvin tyytyväisiä Kohkalan Nyylyn parantuneeseen tilanteeseen. Koska heidät on aiemmin unohdettu, he eivät oikein luota muihin, ja siksi heille puhuminen on vaikeaa. Hiluhiitä ei tarvitse voittaa, sillä heidän mielestään suunta on oikea. Heidän kanssaan on kuitenkin hyvä päästä puheväleihin, sillä he voivat tehdä hienoja asioita Kohkalassa.

Pelin kulku

Hiluhii kanssa pääsee suoraan puheväleihin joko sinistä tai vihreää perhettä (perheessä vähintään 2 hirviötä) tai siemensymbolihirviötä käyttämällä.

Jos pelaaja lähestyy hiluhiitä yksinäisellä vihreällä tai sinisellä hirviöllä, hän saa yhden nopan lisää heittoonsa.

Jos pelaaja yrittää lähestyä hiluhiitä muilla hirviöllä, hän saa käyttää yhden nopan vähemmän kuin hänen perheellään tai hirviöllään on.

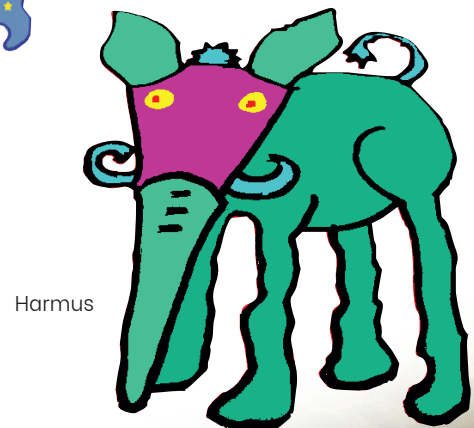
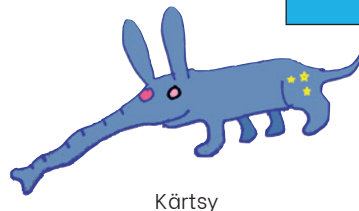
Jos pelaaja voittaa hiluhiiin (automaattisesti vihreällä tai sinisellä perheellä tai siemenhirviöllä tai noppataistolla), hiluhiikortissa oleva bonusnoppa jää perheen tai hänen käyttämänsä hirviön käyttöön. Muutoin noppa ruksataan yli.

Seuraukset ja uudet hirviöt, setti 14

Hiluhii esittelee meille kolme uutta hirviötä. Kärtsy ja harmus tarvitsevat kumpikin vettä elääkseen, ja molemmilla on kärsä. Pitkäjalkainen, hontelo harmus on ilmeisesti tekoaltaalla kasvanut, mutta kärtsy lienee täysin uusi, virtaavan puron avulla kehittynyt laji. Kohkalaan on myös palannut ensimmäinen suuri kasvinsyöjäeläin – ei vaan tietenkin kasvinsyöjähirviö, leijolooppi.



KASVUSTO	VESI
Leijolooppi	Harmus
	Kärtsy



16. TUNTI

Viimeinen ylenpaltikas

Tunnin kulku

- Esittele mysteeripaltikas.
- Pelatkaa peli.
- Lukekaa pelin seuraukset.
- Esittele uudet hirviöt (setti 15).
- Sopikaa jatkosta.



Mysteeripaltikas



Luulimme voittaneemme kaikki ylenpaltikkaat puolellemme. Uskoimme, että kaikki Kohkalassa tahtovat planeettansa parasta, mutta pimeässä liikkuukin ylenpaltikkaita, jotka haluavat vielä väitellä. He eivät paljasta kasvojaan vaan väittelevät väittelemistään. Meidän on voitettava heidät tietääksemme, mistä ja keistä on kyse.

Pelin kulku

Mysteeripaltikas on pelin ylenpaltikasosan loppuvastus. Mysteeripaltikkaalla on aina yksi noppa enemmän kuin pelaajalla, joten hänet on vaikea voittaa. Mysteeripaltikkaan juttusille on lähdeittävä joka kerta eri hirviöllä. Samaa hirviötä ei voi käyttää kahdesti, sillä hirviöt uupuvat kokonaan, kun eivät tiedä, ketä vastaan väittelevät.

Pelaajat merkitsevät korttiin heittämiensä noppien silmäluvut. Pelinjohtaja lähtee heittämään noppa kerrallaan mysteeripaltikkaan vastaväitteitä ja kirjaa eri tulokset aina heiton jälkeen näkyville.

(Huomaa! Jatkuu seuraavalle sivulle.)

Mieti etukäteen omalle peliporukallesi sopiva vaihtoehto esimerkiksi seuraavista:

1. Pelaatte niin monena päivänä peräkkäin, että sovittu määrä pelaajista on voittanut mysteeripaltikkaan (esimerkiksi jos kaikki tai kolmasosa tai puolet pelaajista voittavat ylenpaltikkaan, loputkin taipuvat). Tuurista riippuen tähän mennee 1–3 pelikertaa.
2. Pelaatte yhdellä kertaa niin kauan, että kaikki ovat voittaneet. Tähän voi mennä yli tunti. Muistakaa vaihtaa hirviötä aina välissä.
3. Yritätte kerran, minkä jälkeen paljastat ylenpaltikkaan henkilöllisyyden ja toteatte, että vaikka yksi ylenpaltikas ei ole puolellanne, voitte silti parantaa Kohkalan, koska kaikki muut ovat.



Seuraukset ja uudet hirviöt

Kun mysteeripaltikas on vihdoinkin voitettu, hän paljastaa henkilöllisyytensä. Kaavun alta paljastuvat tutut kasvot. Tämän ylenpaltikkaan olemme tavanneet jo aiemmin, mutta luulimme, ettemme voi voittaa häntä. Nyt kun kaikki muut Kohkalan ylenpaltikkaat ovat sitoutuneet parantamaan planeettaa, on viimeinenkin porukka muuttanut mieltään. Tämä mysteeripaltikas on kuin onkin kaapuun pukeutunut pohatta.

Pohatta päästää viimeiset henkilökohtaisessa hirviötarhassaan viihteenä olleet hirviöt vapaaksi. Hän on pitänyt vankeinaan harvinaisia haaluhirviöitä, laavaalia ja siikormua.

Siikormu kerää muinaisten kasvien siemeniä syvältä hiekasta. Sen korvat toimivat sekä siipinä että silmäsuojina lentävältä pikkuhiekalta. Siementen päälle ymmärtävät ja nopeat hirviöt helpottavat siikormun kesyttämistä. Laavaali taas on leiskan ja tulihaukan tavoin liekehtivä hirviö, joka sulautuu tarvittaessa laavaan ja muotoutuu uudelleen koiraeläimen kaltaiseksi olennoiksi. Sen löytämiseen tarvitset sukellustaitoisen ja tarkkasilmäisen hirviön.

HAALU

Laavaali

Siikormu



Laavaali

Kaikkien ylenpaltikkaiden voittamisen seuraukset

Suurkiitos avustanne! Ilman teitä Kohkala olisi edelleen pelkkä savusumun täyttämä puolikuollut läjä kiveä ja tuhkaa.

Ansiostanne kaikki Kohkalan ylenpaltikkaat ovat vihdoin ymmärtäneet, miten tärkeää omasta planeetasta huolehtiminen on. Jokainen tekee oman osuutensa planeettansa pelastamiseksi. Teitä ei enää välttämättä tarvita täällä, mutta jos haluatte vielä kesyttää hirviöitä, voitte jäädäkin.

Ylenpaltikkaita ei enää tarvitse voittaa, mutta voitte ottaa haasteen vastaan ja katsoa, kuka teistä saa ensimmäisenä kaikki mahdolliset hirviöt kesytettyä!

Pelinjohtajalle:

Ryhmän mielenkiinnosta riippuen voitte jatkaa hirviöiden kesyttämistä.

Peliin on olemassa luonnos jatko-osasta, mutta sitä ei toistaiseksi ole saatavilla. Voit kuitenkin halutessasi itse luoda kehystarinan, jossa voidaan esimerkiksi viikoittain auttaa purkamaan kupuja, tutkia maanalaisia luolia tai paeta tulivuorenpurkauksia. Kiitos mielenkiinnostasi peliä kohtaan. Toivottavasti siitä on ollut apua lukemaan innostamisessa!



KONKALA

KIITTÄÄ!