

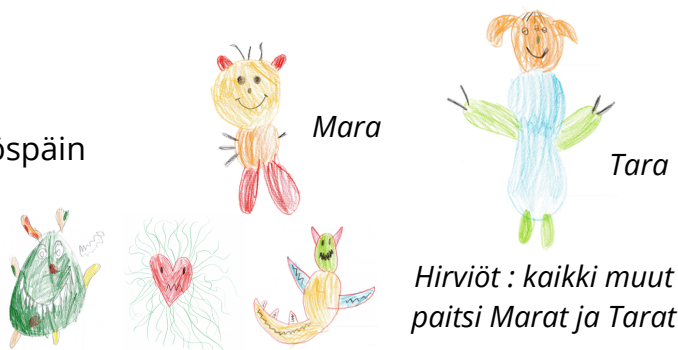
Timanttiteko peli

2-5 pelaajalle

Tara herää ja huomaa, että Mara on kadonnut. **Hirviöt ovat siepanneet Maran!** Tara lähtee pelastamaan Maraa. **Timanttitekokorttien** avulla hirviöt hoksaavat, millä kaikilla tavoilla he voivat olla tekemässä maailmasta mukavampaa paikkaa. Kun he saavat uutta tekemistä, he vapauttavat Maran ja heistä kaikista tulee kavereita. Jokainen pelaa peliä omalla pelinappulallaan, mutta tavoitteena on **voittaa hirviöt yhdessä**.

Tarvikkeet

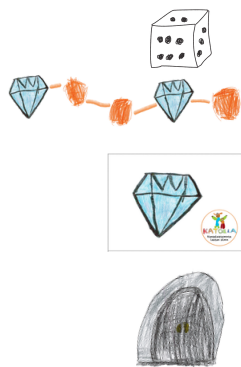
- pelilauta
- timanttitekokortit pinossa timanttipuoli ylöspäin
- pelinappulat (Marat, Tarat ja hirviöt)
- noppa



Hirviöt : kaikki muut paitsi Marat ja Tarat

Valmistelut

- Jokainen pelaaja valitsee yhden **hirviön** ja laittaa sen hirviölampeen.
- Valitkaa yhdessä yksi **Mara**, jonka hirviöt nappaavat hirviölampeen.
- Jokainen pelaaja valitsee oman **pelinappulan** (Tara tai jokin muu jäljellä oleva) ja laittaa sen lähtöön.



Pelin kulku

- Pelin aloittaja valitaan heittämällä noppaa – kuka saa isoimman luvun?
- Jokainen heittää noppaa vuorollaan ja kulkee omalla pelinappulallaan oranssien kivien, timanttien ja sillan muodostamaa polkua pitkin.
- Kun pysähtyt tasaluvulla **timanttiin**, kysytään yhden **timanttikortin** kysymys. Jos osaat vastata, poista yksi hirviö lammesta, sillä hirviökin haluaa alkaa tehdä timanttitekoja.
- Jos pysähtyt tasaluvulla **luolaan**, luolassa oleva hirviö nappaa sinut. Muut pelaajat tulevat luolaan auttamaan. Kaikki jatkavat peliä luolasta.

Pelin loppuminen

- Peli loppuu, kun kaikki pelaajat ovat päässeet maaliin. Jos kaikki hirviöt on poistettu lammesta, pelaajat voittavat yhdessä.

Lisää jännitystä peliin

- Keksikää itse uusia sääntöjä!

