

Rukousnauhan helmet

Lautapeli

Paikkaruudut:



JUNA-ASEMA: Täältä pelaajat aloittavat. Vain niiden pelaajien helmet lasketaan, jotka ehtivät takaisin juna-asemalle ennen junan lähtöä. Juna-asemalta ei voi etsiä helmiä.

KOULU: Munkki vieraili koululla, mutta suomalaiset nimet olivat hänelle hyvin vaikeita lausua. Helpota munkin lausumista ja tee anagrammi ortodoksisuuskonnon opettajasi nimestä (eli järjestä hänen nimensä kirjaimista muuta tarkoittavia sanoja). Käytä, jos mahdollista, kaikki kirjaimet. Kun olet valmis, heitä **kerran** noppaa, saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



SEURAKUNTASALI: Emäntä on juuri leipomassa pullaa kirkkahveille, mutta ei millään muista mitä aineita tulee pullataikinaan. Kerro emännälle ainakin kolme aineista, joita pullataikinaan tarvitaan. Kun olet auttanut emäntää,

heitä **kerran** noppaa saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät. Kiitollisena avusta emäntä lupaa pullan kaikille etsinnöissä auttaneille.

JALKAPALLOKENTTÄ: Munkki on rauhallisuudesta huolimatta suuri jalkapallon ystävä ja kävi katso-massa paikallisen jalkapallojouk-
kueen ottelua. Näytä taitosi pallon kanssa ja pomputa palloa ainakin kolme kertaa ilman, että se osuu maahan. Mutta muista olla varovainen! Jos pallottelustasi tulee sotkua sisällä, joudut pysähtymään vuoroiksi ja siivoamaan sotkut. Kun olet pallotellut, heitä **kerran** noppaa, saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



HAUTAUSMAA: Hautausmaa oli munkin mielestä ihanan rauhallinen paikka käyskennellä, ja hän vierailikin siellä monesti. Mutta nyt hautausmaan hoitajalla on pulma. Hän ei muista kuinka päin ristin vino poikkipuu oikein tulikaan. Kokoa käsillä olevista tarpeista ortodoksinen risti. Ristin tehtyäsi heitä **kaksi** kertaa noppaa, saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.

KIRKKOHERRANVIRASTO: Siivoaja on juuri siivoamassa kirkkoherran virastoa ja lupaa auttaa sinua etsimään helmiä, jos autat häntä lajittelemaan ros-kia. Hän ei millään keksi kuinka lajittelisi paperit, peltipurkit, ruuantähteet, patterit ja kuluneen mutta toimivan kirjoituskoneen. Kun olet auttanut siivoajaa lajittelupulmassa, heitä **kerran** noppaa saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



ONL:N TOIMISTO: Nuorisotyöntekijällä on kerrassaan visainen pulma. Kuuntelehan tarkkaan: jos heität **kahdesti** noppaa, ja lasket saadut silmäluvut yhteen ja vähennät tuloksesta pelaajien lukumäärään, niin olet saanut selville kuinka monta helmeä löydät ONL:n toimistolta. (Tuloksen ollessa 0 tai vähemmän et löydä yhtään helmeä.)

SAIRAALA: Munkki kävi monesti vierailulla sairaalassa. Vaikka sairaalat voivat olla hieman pelottavia paikkoja, on siellä hoidettavista todella mukavaa kun joku käy heitä tapaamassa. Munkki sanoi myös, että "ihmisen vartalo on Luoja'n töistä kaunein" ja siksi tutustumisen arvoinen. Nimeä kolme luuta ja yksi sisäelin. Kun olet valmis, heitä **kahdesti** noppaa saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



Jatkuu seuraavalla sivulla

KIRKKO: Kaikista paikoista munkki Nikoforos viihtyi parhaiten kirkossa. Hän saattoi istuskella siellä tuntikausia. Täältä löytyy varmasti paljon helmiä. Vahtimestari on juuri pyyhkimässä pölyjä ikonien päältä, ja lupaa auttaa sinua etsinnöissä. Mutta sinun pitää ensin auttaa häntä, sillä hän on jo aivan tuskastunut, koska ei muista mitkä ikonit kuuluvat ikonostaasiin. Mainitse ainakin neljä ikonia, jotka voisivat olla kirkon ikonostaasissa. Kun olet valmis, niin heitä noppaa kolme kertaa, saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



PUISTO: Kuoro on harjoittelemassa puistossa, mutta voi kauhistus: kuoronjohtajaa on pistänyt ampiainen, eikä hän voi aloittaa laulantaa! Auta häntä johtamaan kuoroa, ja laula alkua jostakin kirkkoveisusta. Kun olet avannut laulun, heitä noppaa kerran saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.

MAATILA: Munkki Nikoforos rakastaa luonnon moninaisuutta ja ihastelee usein Luojan luomuksia. Hän toivoo aina, että ihmiset osaisivat vaalia luontoa kuin omaa kotiaan. Nimeä ainakin yksi eläin kaikista luomiskertomuksen lajeista: linnut, vesieläimet, karjaeläimet, villieläimet ja pikkueläimet. Kun olet luetellut eläimet, heitä noppaa kahdesti saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.



KIRJASTO: Vähintään yhtä paljon aikaa kuin munkki Nikoforos käytti kirkossa, käytti hän kirjastossa lukemiseen ja tutkimiseen. Hän lainasi monesti 1. psalmin: "Hyvä on sen osa, joka ei vaella jumalattomien tavoin, ei astu syntisten teille, ei istu pilkkaajien parissa,

vaan löytää ilonsa Herran laista, tutkii sitä päivin ja öin", ja jatkoi, "Tieto on viisauden alku ja opiskelu on sen salaisuus." Mainitse ainakin neljä kirjaa jotka löytyvät Raamatusta. Kun olet valmis, heitä noppaa kolmesti saadaksesi selville kuinka monta helmeä löydät.

Sattumaruudut:

1. Kävipäs hyvä tuuri, löysit suurennuslasin! Sen avulla etsiminen sujuu todella ripeästi. Löydät aina kaksi ylimääräistä helmeä nopanheittojen yhteenlasketun lukeaman lisäksi loppupelin ajan. (Vain yksi suurennuslasi voi löytyä pelissä!)
2. Olet näkevinäsi tien vieressä rukousnauhan helmiä ja etsit niitä heinikosta. Lähemmässä tarkastelussa ne paljastuvat kuitenkin kiiltäviksi pikkukiviksi. Harmillinen erehdys kuluttaa aikaasi ja joudut olemaan paikallaan seuraavan vuoron ajan.



3. Munkki oli pysähtynyt haistelemaan polun varrella olevia kukkia ja pudottanut muutaman helmen myös tähän. Löydät kolme helmeä kukkien juurelta.

4. Joudut pysähtymään punaisiin valoihin etkä sen vuoksi voi liikkua kuin kaksi ruutua eteenpäin seuraavalla vuorolla. Mutta onni onnettomuudessa! Myös munkki Nikoforos oli pysähtynyt liikennevaloihin. Löydät kaksi helmeä odotellessasi.

5. Huomaat että kissa on tehnyt pesän vanhaan pahvilaatikkoon polun varteen. Pysähdyt silittämään kissaa ja sen pentuja ja huomaat iloksesi, että myös munkki on tehnyt niin. Löydät kolme helmeä.

6. Olet eksynyt. Joudut olemaan paikoillasi, kunnes heität vuorossi alussa nopalla 5 tai 6. Joku voi myös tulla auttamaan sinua, jolloin löydät takaisin tielle. Mikäli joku on eksynyt, saa auttaja pysähtyä tähän ruutuun, kuin se olisi PAIKKARUUTU. Auttaja ei voi eksyä ruudussa.

7. Sukulaisesi sattuu ajamaan autollaan ohitsesi ja huomaa sinut. Saat kyydin ja voit seuraavalla vuorolla liikkua mihin tahansa PAIKKARUUTUUN pelilaudalla.

8. Umpikuja. Joudut palaamaan takaisin edelliseen PAIKKARUUTUUN.

9. Löydät potkulaudan. Matkasi sujuu joutuisasti ja saat liikkua nopan silmäluvun lisäksi kaksi ylimääräistä ruutua loppupelin ajan. (Vain yksi potkulauta voi löytyä pelissä!)

10. Löydät oikopolun, ja se vie sinut suoraan MAATILALLE.

Pelin suunnittelu: Ilmari Kavén
Kuvitus: Mikaela Mughal