

# Teekkarikeksintö

## Teekkareiden Hautausmaa

Tekijät: Jussi Tuuri, Jasmin Kaseva

### Alustus:

Tarvitset korttipakan sekä juotavaa (mielellään holillista)  
Sekoita pakka ja aseta pelilaudalle viisi korttia oikein päin jonoon.

### Lore:

- Keskellä olevat kortit symboloivat hautakiviä
- Pelaaja "selviää haudasta" jos arvaa oikein 3 kertaa
- Virhearvaus = pelaaja "kuolee" tai joutuu aloittamaan alusta

## PikkuisotTwistit:

### Erikoiskortit

#### Korttien numerot

- **5 = Teekkarisauna**  
Kaikki pelaajat juovat yhden huikan yhdessä – yhteisöllisyyttä!
- **Kunkku = Nyt mennään exculle**  
Seuraavalla kierroksella pelaaja toimii tuomarina ja arvioi muiden arvausten tyyli pisteet – saa antaa bonushuikan jollekin.
- **Jokeri = Prototyyppi toimii**  
Pelaaja saa "elämän" – seuraava virhearvaus ei poista kortteja eikä vaadi juomista.

#### Ja vähän vielä bonussääntöjä:

- Haalarisääntö  
Jos pelaajalla on haalarit päällä, hän saa kerran pelissä vaihtaa väärän kortin toiseen.
- Killan puheenjohtajan veto-oikeus  
Pelaaja voi kerran pelissä määrätä jonkun toisen juomaan puolestaan.
- Sitsilaulukierros  
Jos laulat pienen pätkän sitsilaulua kierroksesi alussa, saat nostaa kaksi korttia ja valita niistä kummalla pelaat.

## Pelin kulku (Hautausmaa 101):

Pelin idea on se että pelaajat yrittävät vuoroin arvata onko pakasta nostettu kortti isompi vai pienempi kuin valitseman kortti laudalla. Kortin saa arvata kummalle puolelle tahansa pelilautaa ja jos arvaus on oikein kortti asetetaan pelilaudalle siihen kohtaan mihin on arvattu. Jos arvaus on väärin, poistetaan kaikki kyseisen rivin kortit keskijonoon asti ja väärin arvannut joutuu ottamaan niin monta huikkaa juomastaan kuin kortteja on ehtinyt kertymään. Tämän jälkeen poistetut kortit laitetaan takaisin pakkaan ja sama pelaaja yrittää uudestaan arvata kaikki kolme korttia. Pelaajan pitää arvata kolme korttia peräkkäin oikein että vuoro vaihtuu. Samaa arvoa oleva kortti lasketaan **vääräksi** arvaukseksi ja tarkoittaa tavallista suurempaa huikkaa (lue tyhjennys/shotti). Pelistä saa lähteä jos on pakko, mutta sen jälkeen ei saa liittyä enää samaan peliin takaisin.

Esimerkki kierros pelin kulusta:

Peli alustetaan viidellä kortilla keskellä (kuva 1)



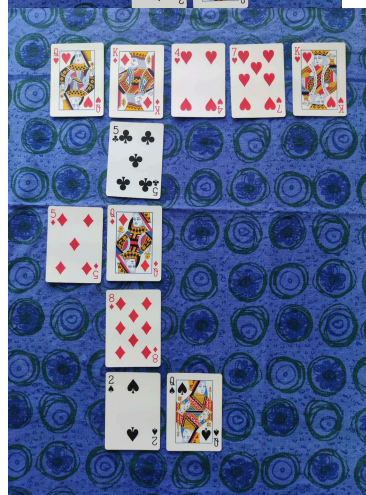
Nyt ensimmäinen pelaaja aloittaa pelin ja pyrkii arvaamaan kolmeen haluamaansa kohtaan onko pakasta tuleva kortti isompi vai pienempi kuin viereinen kortti.

Pelaaja arvaa ensin että kortti on isompi kuin pata 2, seuraavaksi pienempi kuin ruutu kuningas, ja viimeiseksi pienempi kuin ruutu kuningatar (kuva 2)  
Oikein meni! Vuoro siirtyy seuraavalle.  
Huom! Ei ole väliä kummalle puolelle kortin laittaa

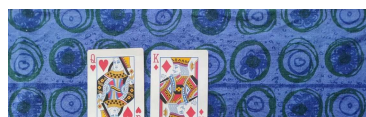


Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro

Seuraava arvaa ensin pienempi kuin ruutu kuningas  
Sitten suurempi kuin hertta 4  
Ja sitten pienempi kuin hertta 7



Nyt meni väärin ja kortit palautetaan pakkaan keskiriviin asti ja pelaaja joutuu juomaan kolme huikkaa, koska niin monta korttia jouduttiin poistamaan (kuningas, seiska ja nelonen) (kuva 3)



Nyt pelilaudan tulisi siis näyttää tältä ja sama pelaaja yrittää uudestaan niin kauan että saa kolme peräkkäin oikein.

Huom! Kortit poistetaan vain keskimmäiseen, eli alussa määrättyyn jonoon asti, eli tässä tapauksessa kuningatar jätetään laudalle. (kuva 4)

Peli loppuu sitten kun kaikki kortit on pelattu, tosin todennäköisempää on että pelaajilta loppuu juomat ennen sitä.

Peli sopii hyvin illan alkuun tai loppuun.

Huom! Hörppyjä ei jätetä rästiin eli saat aloittaa seuraavan kierroksen vasta kun rangaistus on suoritettu.