

Leiripaikkamonopolin säännöt

Terve mieheen tai naiseen ja tervetuloa lukemaan Leiripaikkamonopolin sääntöjä. Peli sijoittuu Saarijärvelle ja sitä ympäröivään maastoon, ja siinä päätehtävä on pitää hauskaa ja retkeillä, sekä siinä sivussa savustaa muut johtajat metsästä kotiin niin kuin reilua on. Partioreissua ei kuitenkaan synny ilman sitä yhtä tärkeää ainesosaa, nimittäin makkaraa. Tämä lihankaltainen valmiste onkin se öljy, joka pitää Leiripaikkamonopolin reissutoiminnan rattaat käynnissä.

Aloitus

Alussa jokainen pelaaja eli johtaja, joita suositellaan olevan 3-4, saa pelinappulan sekä pakastealtaasta 100 makkaraa. Johtajat kiertävät pelilautaa myötäpäivään liikkumalla aina kahden nopan silmälukujen osoittaman määrän ruutuja eteenpäin. Jos heittää kaksi samaa silmälukua saa liikuttuaan heittää noppia uudestaan, mutta jos heittää tuplat kolmannen kerran peräkkäin, joutuu heti juoksemaan oikopäätä hönteriin – on sitä tosimiestenkin sietokyvyllä rajansa.

Leirit

Alussa johtajilla on 100 makkaraa, mutta niistä on tarkoitus hankkiutua eroon, sillä leireilemäänhan tänne on tultu. Kun johtaja saapuu tyhjälle leiripaikalle, hän voi perustaa sinne leirin käyttämällä leiripaikassa mainitun määrän makkaraa. Tämän makkaran turvin tyytyväiset leiriläiset voivat tuijotella nuotioon vaikka pelin loppuun asti. Leiripaikkojen määrällä ei ole rajoitusta ja kaikille leireille riittää väkeä, sillä pelissä ovat käytettävissä kaikki KaKa:n menneet, nykyiset ja tulevat jäsenet.

Jos pelaaja sattuuikin sellaiselle leiripaikalle, jolla on jo leiri käynnissä, hän käy vierailemassa ko. leirissä ja tarjoaa siellä kaikille leirikortissa mainitun määrän makkaraa. Jotenkin ihmeessä tämä makkara tosin päättyy aina leiriä johtavan johtajan käsiin. Siitä, mitä seuraa jos pelaajarakulla ei enää ole makkaraa, puhun tarkemmin kohdassa pelin loppuminen.

Bussipysäkit

Pelilaudalla on myös neljä bussipysäkkiä, joilta leiriläiset perinteisesti saapuvat. Tyhjälle pysäkille sattuva johtajaja voi ”ostaa” pysäkin, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että paikalle jätetään joku joka neuvoo saapuvat leiriläiset leiripaikoilleen, sekä tarpeeksi makkaraa ettei hepulle tule nälkä tai edes tylsää. Paikalle sattuvat muut johtajat tarjoavat poloiselle makkaraa hyvää hyvyttään ja siksi, että se, joka hallitsee bussipysäkkejä, on se, joka kertoo minne leiriläisten olisi hyvä mennä. Niinpä on yleensä hyvä idea tarjota sitä enemmän makkaraa mitä enemmän toisella johtajalla on bussipysäkkejä hallussaan.

Laavut ja puolijoukkueteltat

Joskus, kun johtajalla on leiri kahdessa läheisessä leiripaikassa, voi meininki yltyä niin hienoksi, että leirille päätetään kutsua lisää väkeä. Tällöin pikaisen kännykkäpuhelun jälkeen leiripaikalle saapuu uusi vartio, joka tuo mukanaan oman laavunsa. Tämä tietenkin edellyttää, että johtajalla on tarjota tulokkaille tarvittava määrä makkaraa. Tarvittavan makkaran määrä löytyy leirikortista. Leirin laajentamisesta on tietenkin se hyöty että kaikilla on kivempaa. Lisäksi paikalle sattuvat muut johtajat joutuvat tarjoamaan suuremman määrän makkaraa jotta siitä riittäisi kaikille.

Kun leiri on niin iso, että siellä on neljä laavua, tuottaa seuraava puhelinsoitto laavun sijasta puolijoukkueteltan. Tällöin ilo on ylimmillään, mutta SP:n Erään Säännöksen mukaan leiri ei voi kasvaa tätä isommaksi ilman lisäjohtajia. Näitä ei kuitenkaan ole ikinä saatavilla, sillä lippukunnassa vallitsee alituinen johtajapula. Samaisen säännöksen takia lähekkäisillä leiripaikoilla on oltava suunnilleen sama määrä laavuja; yhdellä ei siis saa olla kuin yksi laavu enemmän kuin toisella. Johtaja voi käyttää kännykkäänsä vain omalla vuorollaan.

Kämpät

Lievän poikkeuksen metsäleireille muodostavat Uusi ja Vanha Kämpä. Niihin ei luonnollisestikaan mahdu määräänsä enempää väkeä, joten niitä ei voi laajentaa. On kuitenkin mahdollista että samalla johtajalla on leirit kummassakin kämpässä.

Kämpäreissulaisille tarjottavien makkaroiden määrä vaihtelee tilanteen mukaan, sillä he ovat yleensä niin täynnä Saarioisten pikapitsoja ja Creme Bonjouria, etteivät välttämättä halua enää paljoa ruokaa. Tarjottavan makkaran määrä heitetään kahdella nopalla ja, jos molemmissa kämpissä on saman johtajan leirit, määrä tuplataan.

Parkkipaikka

Reissumiehen on aina välillä huilattava ja täydennettävä varastojaan. Tämä onnistuu parkkipaikalla, jonka kautta kulkemalla johtaja saa 20 makkaraa auton omistavalta kaveriltaan, jonka on onnistunut suostuttelemaan huoltomiehekseen.

Hönteri

Raskaamman luokan makkaransyönti edellyttää vastaamista luonnon kutsuun aina silloin tällöin, ja se onnistuu täällä. Hönteriin voi joutua joko hirveän reissausrupeaman päätteeksi (heittämällä kolmet tuplat) taikka jonkin erikoiskortin seurauksena. Pois pääsee ulostettuaan 5 makkaraa, mutta pois voi päästä myös heittämällä tuplat (noppaa täytyy heittää joka vuoto vaikka olisi hönterissäkin) tai käyttämällä vapaudu hönteristä -kortin. Ummetuksesta kärsivät häädetään hönteristä, kun kolme kierrosta on kulunut.

Lentokenttä

Tämä peli noudattaa Luonnon Ekologisen Tasapainontm periaatetta, mutta hieman omalla tavallaan. Niinpä jokaisen syödyn (ei siis pelkästään omistajaa vaihtaneen tai leiriä perustettaessa leiriläisten huostaan luovutetun) makkaran tilalle tuodaan lentokentälle uusi. Kaikki SP:lle luovutettu makkara poistuu leirialueen ekosysteemistä, niinpä se katsotaan yhtä kuin syödyksi ja korvataan parkkipaikalla.

SP:n jäsenmaksu

Kattojärjestömme on isällinen, mutta armoton. Se tulee hakemaan omansa vaikka keskeltä metsää. Maksat jäsenmaksusi nuristen käytettyäsi ensin 20 makkaraa maksun kerääjän ja tämän puudelisusikoirien lepyttelyyn ja liehittelyyn siinä vaiheessa, kun on käynyt selväksi, ettet pääse juosten karkuun.

Organisaatio- ja Satumaa-kortit

Nämä kortit edustavat kaikkea sitä kivaa pientä jännää, mitä leirillä voi tapahtua. Kaikki näistä aiheutuvat makkaranmenetykset pelataan suoraan Lentokentälle ellei toisin mainita.

Entä kun makkara loppuu?

Katastrofi, liha on loppu! Äkkiä, tuokaa Juhikselle parit! Tämä on tilanne, johon ei saa joutua, sillä se järkyttää partiolaista tämän sielun syvyyksiä myöten. Johtaja, joka on kyvytön tarjoamaan makkaraa leiriläisille, joutuu niin tiiviin ja paheksuvan tuijotuksen kohteeksi, että joutuu pakenemaan metsästä kotiinsa ja katselemaan koko lopun viikonlopun ajan Salkkareita TV:stä. Välttääkseen tämän kaamean kohtalon voi epätoivoinen johtaja turvautua kepulikonsteihin. Ensimmäinen ja käytetyin konsti on haikki. Tämä tarkoittaa sitä, että johtaja keksii yhtäkkiä syyn, jonka varjolla osan tai kaikkien leirin majoitteiden asukkaat pakkaavat kamansa ja lähtevät haikille jättäen jälkeensä puolet saamistaan makkaroista, joita eivät ole viitsineet ottaa mukaan rinkkaan painamaan. Haikkilaisten houkutteluun takaisin tarvitaan tietenkin jälleen täysi määrä makkaraa.

Hätätilassa jopa perusleirin voi määrätä haikille, jolloin puolet leirin makkaroista jää johtajalle. Tällöin leirillä ei tosin saa olla enää yhtään laavua. Jäljelle vain parit ET:n rangat ja kytevä hiillos, joka on yhä nimellisesti leiri, mutta jonne eksynyt johtaja joutuu etsimään eloisemman iltanuotion, jolla tarjota atrillinsa. Leirin elvyttäminen onnistuu houkuttelemalla leiriläiset takaisin 60 prosentilla leirin perustamiseen tarvittavista makkaroista.

Jos tämäkään ei auta, on sallittua ja jopa suotavaa tehdä kaikenlaisia kieroja ja monimutkaisia lehmänkauppoja muiden johtajien kanssa lihavarastojen turvaamiseksi. Onhan nimittäin niin, että makkarat ovat loppu vasta sitten, kun niitä ei enää ole.

Pelin loppuminen

Kovin johtaja on se, jolla on kovin reissu. Tai reissut. Oikeastaan paremminkin suurleirit. No joka tapauksessa, kovimman johtajan tittelistä päätetään lopullisesti siinä vaiheessa, kun kaikki muut johtajat on ajettu kotiin salkkarien ääreen. Tällöin peli loppuu ja voittaja saa tuulettaa, elleivät katkerat häviäjät sitten janoa kosta.