



## Lohen kutu: Pelin säännöt

### Johdanto

Lohet syntyvät ja elävät ensimmäiset elinvuotensa joessa, mistä ne vaeltavat mereen syömään ja kasvamaan. Saavutettuaan sukukypsyyden lohet palaavat takaisin synnyinjokensa koskiin ja virtapaikkoihin lisääntymään. Suomessa lähes kaikki Itämereen vaeltavat lohikannat ovat kuolleet sukupuuttoon vesivoimarakentamisen, jokien perkauksen sekä maa- ja metsätalouden ja turvetuotannon kuormituksen vuoksi. Suomessa Itämereen laskevia lohijokia oli ennen 1940-lukua vielä 20, mutta nykyisin luonnollisesti lisääntyvä lohikanta on jäljellä enää Tornion- ja Simojoessa.

Lohen kutu –pelissä pääset tutustumaan lohen elämään matkalla merestä kohti lisääntymisalueita. Matkalla on monia esteitä, joista lohien täytyy selvitä.

Peli on tehty yhteistyössä Latvian luonnontieteellinen museon, Riikan luonnontieteellisen koulun ja Nuorten ympäristö kerho 11:n (Youth Environmental Club „11”) kesken. Pelin alkuperäisestä ideoinnista vastaavat nuoret itse. Pelin taiteellisen toteutuksen on tehnyt Ilze Aulmane.

### Pelin säännöt

Peliin tarvitaan 2-6 pelaajaa. Pelin alussa kukin pelaaja saa 10 lohta (kortit) ja oman nimikkolohensa (pelinappula). Pelaajat liikkuvat pelialustalla heittämällä noppaa ja liikuttamalla nimikkolohtaan nopan silmäluvun osoittaman matkan verran. Peli alkaa heittämällä noppaa. Heittämällä nopan silmäluvun 2 tai 5 pelaaja saa luvan aloittaa matkan kohti kutualueita. Pelaaja, joka saapuu kutualueelle eniten lohia mukanaan, on voittaja.

Peliruutu	Este	Tehtävä
1,2,3	<b>Verkko</b>	<b>Pelaaja menettää 2 lohta.</b> Lohet jäävät saaliiksi rannikolla ja jokisuistoissa oleviin verkkoihin ja rysiin
4,5,6	<b>Hylkeet</b>	<b>Pelaaja menettää 1 lohen ja siirtyy 4 ruutua eteenpäin.</b> Hylkeet syövät lohia. Kala kuolee, mutta auttaa samalla hyljettä selviytymään, joten pelaaja on oikeutettu siirtymään eteenpäin
7	<b>Kalasääski</b>	<b>Pelaaja menettää yhden lohen ja saa ylimääräisen heittovuoron.</b> Lohi kuolee, mutta auttaa kalasääskeä selviytymään, joten pelaaja saa siirtyä eteenpäin
8,9,10	<b>Niitettyalue</b>	<b>Pelaaja siirtyy 3 ruutua eteenpäin.</b> Jokisuiston umpeenkasvu vähentää kalojen mahdollisuuksia lisääntyä

		ja kasvaa. Kun kasvillisuus niitetään, kalojen elinolot paranevat
	<b>Naaraslohi</b>	Kutuvaelluksen aikana lohet kohtaavat muita koiras- ja naaraslohia. <b>Anna oikealla puolellasi olevalle pelaajalle 1 lohi</b>
11,12,13	<b>Umpeenkasvanut paikka kaupungin läheisyydessä</b>	<b>Pelaaja menettää heittovuoron.</b> Yhdyskuntien jätevedet aiheuttavat vesistöjen rehevöitymistä ja umpeenkasvua. Samalla jätevedet heikentävät kalojen lisääntymismahdollisuuksia
14	<b>Suuri kivi</b>	<b>Pelaaja saa ylimääräisen heittovuoron.</b> Nousun aikana lohella on monia esteitä ja uiminen vie paljon voimia. Lohet lepäävät kivien takana olevissa kuopissa.
15	<b>Vesivoimalaitos: vedenkorkeus matalalla</b>	<b>Pelaaja menettää heittovuoron.</b> Matalan vedenkorkeuden vuoksi lohien on etsittävä syvempiä uomia ja odotettava vedenpinnan nousua. Vedenpinnan korkeuden nopealla vaihtelulla voimalaitosten läheisyydessä on negatiivisia vaikutuksia lohien liikkumiseen. Lohet yrittävät välttää paikkoja, joissa vedenkorkeus vaihtelee voimakkaasti
16,17	<b>Istutettuja lohia</b>	<b>Pelaaja menettää 2 lohta.</b> Istutetut lohet eivät selviä vaihtelevissa olosuhteissa, eivätkä löydä kelvollisia kutupaikkoja. Joskus istutetut lohet uivat jopa toisiin jokiin lisääntymään.
18, 19, 20	<b>Umpeenkasvanut paikka maatalan läheisyydessä</b>	<b>Pelaaja joutuu palaamaan 3 ruutua taaksepäin.</b> Maatalouden ravinnepäästöt aiheuttavat vesistöjen umpeenkasvua ja haittaavat kalojen lisääntymis- ja elinmahdollisuuksia
21	<b>Salakalastaja</b>	<b>Pelaaja menettää 5 lohta.</b> Laittomasti pyydytyt kutulohet ovat luonnolle liian suuri menetys.
22	<b>Kalastaja lohien lepopaikan läheisyydessä</b>	<b>Pelaaja menettää 1 lohen.</b> Lohet valitsevat joka vuosi samat lepopaikat. Kalastajat menevät saaliin toivossa näille vanhastaan tunnetuille paikoille
23	<b>Suuri kivi</b>	<b>Pelaaja saa ylimääräisen heittovuoron.</b> Nousun aikana lohella on monia esteitä ja uiminen vie paljon voimia. Lohet lepäävät kivien takana olevissa kuopissa.
	<b>Naaraslohi</b>	Kutuvaelluksen aikana lohet kohtaavat muita koiras- ja naaraslohia. <b>Anna oikealla puolellasi olevalle pelaajalle 1 lohi</b>

24	<b>Suuri kojamo (koiraslohi) lepokuopassa</b>	<b>Pelaaja joutuu palaamaan takaisin lähtöruutuun.</b> Suuret kojamat häätävät pienemmät lajikumppaninsa kauaksi omalta reviiriltään.
25	<b>Pato</b>	<b>Pelaaja menettää heittovuoron.</b> Paperitehtaan patoon on rakennettu lohien nousun mahdollistava kalaporras. Kalaporrasta pitkin lohet voivat ohittaa padon, mutta se vie aikaa.
	<b>Kutualue</b>	<p><b>Ensimmäisenä kutualueelle päässyt pelaaja saa takaisin 3 menettämänsä lohia,</b> sillä ensimmäiset lohet voivat valita parhaat lisääntymispaikat.</p> <p><b>Toisena kutualueelle päässyt pelaaja saa takaisin 2 ja kolmantena saapuva 1 menettämistään lohista.</b> Myöhemmin kutualueille saapuvat pelaajat eivät saa lohia, sillä parhaat kutupaikat ovat jo varattuja.</p> <p>Naaraat valitsevat kutupaikan, joka on sorapohjainen alue yleensä kosken ja hitaamman virran kynnyksellä. Naaras kaivaa kuopan pyrstöllään, jonka se puhdistaa ylimääräisestä hiekasta ja lietteestä. Naaras laskee kutukuoppaan noin 10 000 mätimunaa, jotka koiras hedelmöittää maidillaan. Lopuksi naaras peittää hedelmöitetty mätimunat huolellisesti soralla. Mätimunat hautoutuvat soran sisällä talven yli ja poikaset nousevat sorasta vapaaseen veteen touko-kesäkuussa.</p>