



PELIN SISÄLTÖ:

72 kuviokorttia, 150 kaksipuolista tehtäväkorttia, 80 pelimerkkiä, tiimalasi, erikoisarpakuutio (jossa numerot 1,2,3,1,2,3)

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on ansaita eniten pelimerkkejä muodostamalla ja arvaamalla kuviokorteista muodostettuja kuvioita.

PELIVALMISTELUT

Levitä kuviokortit pöydälle kuviopuoli ylöspäin siten, että kaikki kortit ovat näkyvissä. Ota osa tehtäväkorteista esiin, sekoita ne ja aseta pakaksi pöydälle. Sopikaa, miten tarkkoja vastausten pitää olla sekä kuinka monta kierrosta aiotte pelata (viereisestä taulukosta voi katsoa suositellun peli-kierrosten lukumäärän, joka vaihtelee pelaajien määrän mukaan).



Pelaajien lukumäärä	Kierrosten määrä
3 – 4	4
5 – 6	3
7 – 8	2

PELIN KULKU

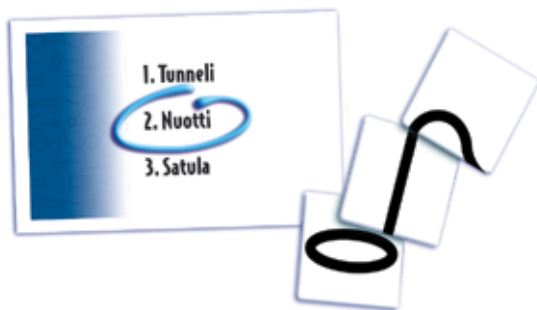
Kuvion muodostaminen

Nuorin pelaaja muodostaa ensimmäisen kuvion, vuoro vaihtuu aina myötäpäivään. Kun olet kuvion muodostajana, heitä arpakuutiota, joka osoittaa, mikä tehtäväkortin kolmesta sanasta sinun tulee kuviokorteista muodostaa. Sama luku kertoo myös sanan vaikeusasteen (1 = helpoin ja 3 = vaikein) ja oikeasta arvauksesta saatavien pelimerkkien määrän. *Mitä suurempi luku, sitä vaikeampi sana on muodostaa – ja sitä enemmän pelimerkkejä saat arvattessasi oikein!*

Ota pakasta päällimmäinen tehtäväkortti ja katso sen kääntöpuolelta arpakuution luvun osoittama sana (1, 2 tai 3) niin, että kukaan muu ei näe sanaa. Aseta sitten kortti erilliseen poistettujen korttien pinnoon samoin päin kuin se oli nostopakassakin. Tämän jälkeen vasemmalla puolellasi istuva pelaaja kääntää tiimalasin, ja voit aloittaa kuvion rakentamisen!



Sinun tehtäväsi on muodostaa pöydällä olevien kuviokorttien avulla kuvio, joka esittää tehtäväkortista lukemaasi sanaa. Helpottaaksesi kuvion arvaamista voit kertoa muille pelaajille, mistä suunnasta kuviota tulisi katsoa.

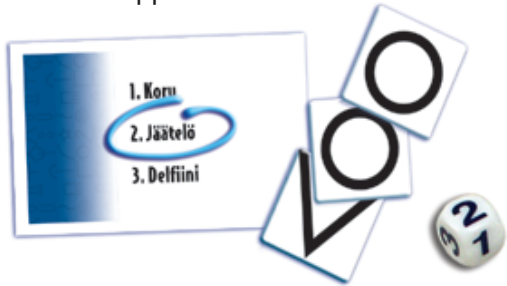


Saat käyttää kuvion muodostamisessa niin montaa kuviokorttia kuin haluat. Saat myös sanoa "kyllä" tai "ei", mutta muu vihjailu sanojen tai eleiden avulla on kielletty. Lisäksi voit liikuttaa ja elävöittää kuviota arvaamisen helpottamiseksi, mutta korttien on kuitenkin koko ajan kosketettava pöydän pintaa.

Arvaaminen

Heti, kun olet asettanut ensimmäisen kuviokortin pöydälle, muut pelaajat saavat aloittaa arvaamisen. Arvata saa niin monta kertaa kuin haluaa. Saat jatkaa kuvion muodostamista niin kauan, kunnes joku arvaa oikein – tai kunnes aika loppuu.

Kuvion muodostaja ja sen oikein arvannut pelaaja saavat molemmat yhtä monta pelimerkkiä. Pelimerkkejä annetaan arpakuution luvun mukaisesti.



Esimerkiksi: Jos arpakuutio osoittaa lukua 2, sekä kuvion muodostaja että oikein arvaava pelaaja saavat molemmat 2 pelimerkkiä!

Vuoro vaihtuu ja peli jatkuu edellä mainitulla tavalla, kunnes pelin alussa päätetty kierrosmäärä tulee täyteen. Kierros on täynnä, kun jokainen pelaaja on toiminut kuvion muodostajana.

PELIN VOITTAJA

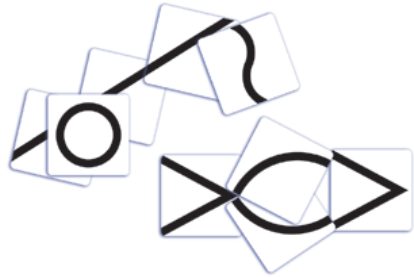
Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pelimerkkejä. Tasapelin sattuessa molemmat pelaajat voittavat.

VINKKEJÄ ARVA A KUVIO -PELIN PELAAMISEEN

Kuvion muodostamiseksi saat asettaa kuviokortteja osittain päällekkäin ja limittäin. Lisäksi voit käyttää kuviokorttien tyhjää puolta peittämään ei-toivottuja linjoja.



Kuvioiden arvaaminen on helpompaa, jos kuvioon lisää myös jotakin varsinaiseen sanaan liittyvää. Esimerkiksi virvelin tunnistaa paremmin, jos sen viereen on muodostettu myös kalan kuva. Muista, että myös silmien siristäminen voi auttaa kuvion tunnistamisessa!



VAIHTOEHTOISIA PELITAPOJA

Helpompi Arvaa kuvio

Voit helpottaa pelaamista jättämällä arpakuution pois pelistä ja sopimalla, että jokainen pelaaja muodostaa tehtäväkortista aina 1. kohdan mukaisen kuvion. Sekä kuvion muodostaja että oikein arvaava pelaaja saavat aina yhden pelimerkin kumpikin.

Haastavampi Arvaa kuvio

Jos kaipaat lisää haastetta, voit pelata Arvaa kuviota muodostamalla tehtäväkorteista pelkästään 2. ja/tai 3. kohdan mukaisia kuviota.

Asteittainen Arvaa kuvio

Jätä arpakuutio pois pelistä ja ala muodostaa tehtäväkortin 1. kohdan mukaista kuviota. Kun kuvio on tunnistettu, ala muodostaa saman tehtäväkortin 2. kohdan ja sitten 3. kohdan mukaista kuviota. Saat jatkaa kuvioiden muodostamista korteista, kunnes tiimalasin hiekka on valunut loppuun. Tämän jälkeen sinä ja oikein arvanneet pelaajat saatte ansaitsemanne pelimerkit ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

ONNEA PELIIN!