

Suomi TIETOPELI



Pelin sisältö:

400 kysymyskorttia, pelilautaa, 6 tähteä, 36 pistenappulaa ja arpakuutio

Pelin tavoite

Suomi Tietopelissä on tarkoitus vastata kysymyksiin kuudesta eri aihe-alueesta. Pelaajat kiertävät pelilaudan reittiä ja vastaavat aina sen aiheeseen kysymykseen, missä ruudussa heidän pelinappulansa on. Tavoitteena on saada pistenappula jokaisesta eri aihealueesta vastaamalla oikein ja tämän jälkeen päästä lippuruutuun.

Kysymyskortit

Kysymykset on jaettu kuuteen eri aihealueeseen. Nämä ovat **Historia, Kulttuuri, Luonnontiede, Maantiede, Urheilu ja Yleistieto**. Jokaisesta kortista löytyy yksi kysymys jokaisesta aihealueesta. Kortissa olevien vinoneliöiden värit vastaavat pelilaudan ruutujen värejä ja kertovat pelaajille aihealueen (kuva 2). Oikea vastaus löytyy kortin kääntöpuolelta. Pelaajien tulee sopia etukäteen kuinka tarkkoja vastausten tulee olla. Riittääkö esim. pelkkä sukunimi nimeä kysyttäessä tai millä tarkkuudella vuosiluvut tulee tietää.

Pelivalmistelut

Kysymyskortit sekoitetaan ja asetetaan neljään pinoon pöydälle kysymyspuoli ylöspäin. Kukin pelaaja valitsee itselleen tähden ja asettaa sen haluamaansa leijonaruutuun (kuva 1). Useampi pelaaja voi aloittaa samasta leijonaruudusta. Seuraavaksi pelaajat heittävät arpakuutiota ja suurimman luvun saanut aloittaa. Tämän jälkeen vuoro siirtyy aina myötäpäivään.

Pelin kulku

Vuorollaan pelaaja heittää arpakuutiota ja siirtää tähteään niin monta ruutua kuin arpakuutio näyttää. Pelaaja saa valita kumpaan suuntaa kehällä liikkuu. Ruutu, johon pelaaja pysähtyy, kertoo mistä aihealueesta kysytään kysymys (kuva 2).

Jos pelaaja on leijonaruudussa, hän saa itse valita aihealueen. Vuorossa olevan pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja lukee aina kortista kysymyksen.

- Jos pelaaja vastaa väärin tai ei tiedä vastausta, hänen vuoronsa on ohi ja vuoro siirtyy seuraavalle.
- Jos pelaaja vastaa oikein, hän saa ottaa kysymyksen aihealueen värisen pistenappulan ja laittaa sen tähteensä. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.
- Jos pelaaja vastaa oikein sellaisen aihealueen kysymykseen josta hänellä jo on pistenappula, hän saa uuden vuoron ja heittää arpakuutiota uudelleen. Pelaajalla voi siis olla vain yksi pistenappula kutakin väriä. Pelaaja saa jatkaa vuoroaan niin kauan kun hän vastaa oikein tai saa pistenappulan. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

Kohti lippuruutua

Kun pelaaja on kerännyt kaikki kuusi eriväristä pistenappulaa, hän suuntaa matkansa kohti valitsemaansa leijonaruutua. Ruutuun ei tarvitse päästä tasaluvulla.

Seuraavalla vuorollaan pelaaja aloittaa siirtymisen kohti lippuruutua (kuva 4). Tässä vaiheessa pelaaja ei enää käytä arpakuutiota. Reitti lippuruutuun muodostuu kahdesta ruudusta ja lippuruutua ympäröivästä kehästä. Pelaajan tulee vastata ruudun osoittaman aihealueen kysymykseen.

- Jos hän vastaa oikein, hän saa siirtää tähtensä seuraavaan ruutuun ja seuraavalla vuorollaan vastata sen osoittaman aihealueen kysymykseen.
- Jos pelaaja vastaa väärin, hän ei siirrä pelinappulaansa vaan vastaa seuraavalla vuorollaan uuteen, saman aihealueen kysymykseen.

Pelin voittaja

Vastattuaan oikein molempien ruutujen osoittamiin kysymyksiin pelaaja siirtää pelinappulansa lippuruutua ympäröivälle kehälle (kuva 3). Seuraavalla vuorollaan pelaaja vastaa yhteen kysymykseen, jonka aihealueen päättää hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja. Aihealue tulee valita katsomatta kysymyksiä etukäteen.

Mikäli pelaaja vastaa oikein hän siirtää pelinappulansa lippuruutuun (kuva 4) ja on pelin voittaja.

Mikäli hän vastaa väärin, pelaaja jää odottamaan kehälle ja vastaa seuraavalla vuorollaan jälleen vasemmalla istuvan pelaajan valitseman aihealueen kysymykseen.

Muunnelmia säännöistä

1. Pelaajat kiertävät ainoastaan uloimmaista kehää (kuva 1) ja jokaisesta oikeasta vastauksesta saa pistenappulan. Peli päättyy, kun kaikki pistenappulat on kerätty. Pelaaja, jolla on eniten pistenappuloita, voittaa.
2. Pelkien kysymyskorttien käyttäminen: Vuorollaan pelaaja heittää arpakuutiota ja numero kertoo minkä aihealueen kysymykseen vastataan. Pelaaja voittaa kortin, mikäli hän vastaa oikein. Eniten kortteja sovittuna aikana kerännyt voittaa.
3. Pelilaudalla saa liikkua vain myötäpäivään.
4. Suomi Tietopeliä voidaan pelata myös joukkueissa. Sopikaa vastaako aina yksi jäsen joukkueesta vuorollaan vai saako joukkue neuvotella vastauksista keskenään.



Kuva 1



Kuva 2



Kuva 3



Kuva 4