

TUPLA

RAPPA KALJA

Tupla Rappakalja on nyt tuplasti hausempi huijauspele, jossa yritetään saada vastapelaajat uskomaan mitä hurjimpia ja todennäköisesti tekaistuja selityksiä. Pelin nimi juontaa juurensa suomenkielen rapakalja-sanasta, joka tarkoittaa huonoa pilsneriä. Sana on napattu ruotsinkieleen, jossa se tarkoittaa hillitöntä sekasotkua, mikä kuvaakin pelin henkeä varsin osuvasti. Rappakaljassa voit olla niin hullutteleva tai vakava kuin haluat, mutta yksi on varmaa: selitys, joka kuulostaa uskottavimmalta, ei yleensä ole sitä!

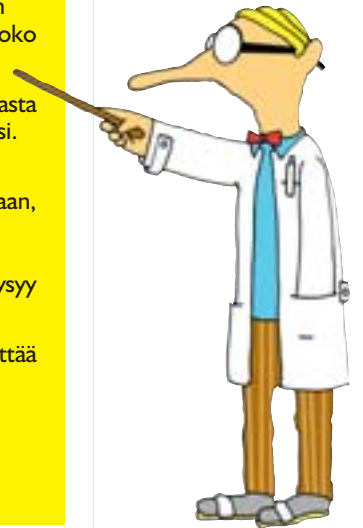
Villin viihdyttävä ja huvittavan hauska huijauspele!

SISÄLTÖ:

400 kaksipuolista korttia, kaksipuolinen pelilauta,
8 pelinappulaa, spinneri, lehtiö.

TUPLA RAPPAKALJA lyhyesti ja ytimekkäästi:

- Pelaajat päättävät yhdessä, kuka saa aloittaa ja olla ensimmäinen Hämy.
- Hämy ottaa kortin. Jos pelataan *keltaoransseilla korttipuolilla*, hän valitsee yhden viidestä kategoriasta ja lukee kyseisen kohdan kortista. Jos pelataan *siniharmailla korttipuolilla*, hän pyöryttää spinneriä ja kysyy kortista spinnerin osoittaman sanan.
- Kaikki kirjoittavat paperilapuilleen mahdollisimman tarkan selityksen sanasta, nimestä, laista, elokuvasta tai alkukirjaimista. Jos joku pelaajista tietää oikean vastauksen, hän kirjoittaa sen lapulleen.
- Tällä välin Hämy kirjoittaa oikean vastauksen omalle paperilapulleen.
- Hämy kerää kaikki laput itselleen (myös sen, jossa on oikea vastaus) ja lukee selitykset ääneen sattumanvaraisessa järjestyksessä.
- Pelaajat kertovat vuorotellen, mikä selityksistä heidän mielestään on oikea vastaus.
- Hämy kirjaa lapuille, kuka uskoo mihinkin selitykseen.
- Pisteet lasketaan ja pelinappuloita siirretään eteenpäin pelilaudalla. Jos pelaaja pysähtyy ruutuun, jossa on spinnerinuolen kuva, hän pyöryttää spinneriä ja siirtää nappulaansa joko eteen- tai taaksepäin.
- Hämyn vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta tulee nyt Hämy seuraavan kierroksen ajaksi.
- Jos pelataan *keltaoransseilla korttipuolilla*: kysymyksen kategoria määräytyy sen mukaan, missä ruudussa peliä johtavan pelaajan pelinappula on. Jos pelataan *siniharmailla korttipuolilla*: Hämy pyöryttää spinneriä ja kysyy kortista spinnerin osoittaman sanan.
- Peliä jatketaan, kunnes joku pelaajista ennättää maaliin!



Näin valmistaudut sanasotaan

Päätäkää yhdessä, haluatteko pelata korttien keltaoransseilla vai siniharmailla puolilla. Keltaoranssilla puolella on viisi eri kysymyskategoriaa, kun siniharmaalla puolella kaikki kysymykset kuuluvat samaan sanakategoriaan. Aseta pöydälle pelilauta se puoli ylöspäin, ja kortit se puoli alaspäin, jolla kulloinkin pelataan. Jaa jokaiselle pelaajalle nippu paperilappuja pelin mukana tulevasta lehtiöstä ja yksi kynä. Jokainen pelaaja ottaa itselleen pelinappulan ja asettaa sen START-ruutuun. Valitkaa keskuudestanne pelaaja, joka saa aloittaa ja olla Hämy ensimmäisen kierroksen ajan.



START-ruutu toimii myös maaliruutuna.








PELAAMINEN KELTAORANSSEILLA KORTTIPUOLILLA



Kierroksen aloitus – selitykset kehiin!

Hämy valitsee ensimmäisen kysymyksen kategorian. Hän ilmoittaa ääneen minkä kategorian on valinnut, nostaa pinosta kortin ja lukee kysymyksen ääneen. Tarvittaessa hän lukee kysymyksen useampaan kertaan tai kirjain kirjaimelta. Kysymyskorttien kategoriat ovat:

-  SANAT Mikä on tämän sanan määritelmä?
-  HENKILÖT Mistä tämä henkilö tunnetaan?
-  ELOKUVAT Elokuvan juoni lyhyesti!
-  ALKUKIRJAIMET Mistä sanoista nämä kirjaimet muodostuvat?
-  LAKI Täydennä tämä laki!

Muut pelaajat kirjoittavat sekä kysymyksen että mahdollisimman uskottavan selityksensä paperilapulle. Jokainen kirjaa lappuun myös nimikirjaimensa. Mikäli joku pelaajista tietää oikean vastauksen, hän kirjoittaa sen lapulleen. Tällä välin Hämy kirjoittaa kortista *oikean vastauksen* omalle paperilapulleen *omin sanoin*.

Hämy kerää laput ja tarkistaa, että kaikkien käsiala on ymmärrettävää. Hän tarkistaa myös, onko joku pelaajista antanut kysymykseen täysin tai melkein oikean selityksen. Tässä tapauksessa hän asettaa lapun syrjään lukematta sitä ääneen (oikean vastauksen kirjoittanut pelaaja saa automaattisesti pisteensä). Sitten Hämy lukee kaikki selitykset – myös omin sanoin kirjoittamansa oikean vastauksen – ääneen sattumanvaraisessa järjestyksessä.

Kierroksen loppuhuipennus – on arvausten aika!

Kun Hämy on lukenut kaikki selitykset, muut pelaajat arvaavat vuorotellen, mikä selityksistä on oikea vastaus. Hämyn vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa arvaamisen. Useampi pelaaja saa kannattaa samaa selitystä. Hämy kirjoittaa pelaajan nimikirjaimet sen lapun pistetaulukkoon, jonka selitystä pelaaja piti oikeana.

Pisteiden lasku ja pelilaudalla eteneminen – parhaat selitykset palkitaan!

- Pelaaja, joka on kirjoittanut lapulleen oikean vastauksen, saa 2 pistettä.
- Pelaaja, joka arvasi mikä selityksistä oli oikea vastaus, saa 1 pisteen.
- Pelaaja saa 1 pisteen jokaisesta arvauksesta, joka on annettu hänen tekaistulle selitykselleen.
- Hämy saa 2 pistettä, jos kukaan ei arvaa oikein tai anna paperilapullaan oikeaa vastausta.

Pelaajat siirtävät pelinappuloitaan yhtä monta ruutua eteenpäin kuin saivat pisteitä. Jos pelaajat haluavat, pelissä voidaan jakaa myös tyyli pisteitä. Kun varsinaiset pisteet on laskettu, voidaan äänestää esimerkiksi kierroksen hausimmasta, typerimmästä tai oudoimmasta selityksestä. Äänestyksen voittaja saa aina yhden lisäpisteen. Tyyli pisteitä ei ole pakko jakaa joka kierroksella.



Kun saavut ruutuun, jossa on nuoli, pyöräytä spinneriä!

Spinneri

Aina kun pysähdyt ruutuun, jossa on spinnerinuolen kuva, pyöräytä spinneriä ja siirrä pelinappulaasi spinnerin *sisäkehän* osoittaman luvun verran joko eteenpäin (+) tai taaksepäin (-). Jos päädyt toiseen ruutuun, jossa on spinnerinuolen kuva, et saa enää pyöräyttää spinneriä vaan peli jatkuu normaalisti.

Erikoistapaukset

Jos annat paperilapullasi täysin tai melkein oikean vastauksen, ilmoittaa Hämy sinulle tästä ennen muiden vastausten lukemista ja saat välittömästi 2 pistettä. Siirrä pelinappulaasi 2 askelta eteenpäin ennen vastauskierroksen aloittamista.

Jos kaksi tai useampia pelaajia antaa täysin tai melkein oikean vastauksen tai samanlaisen tekaistun selityksen, kierros keskeytetään ja Hämy nostaa pakasta uuden kortin. Oikein vastanneet pelaajat saavat kukin 2 pistettä ja liikuttavat pelinappuloitaan eteenpäin ennen siirtymistä seuraavaan selitystehtävään.



VAPAA VALINTA –ruutu

Uusi kierros käyntiin

Kun kaikki ovat siirtäneet pelinappuloitaan (ja tarvittaessa pyöräyttäneet spinneriä sekä siirtäneet uudelleen) alkaa uusi kierros. Hämyyn vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta tulee uusi Hämy ja hän aloittaa kierroksen nostamalla pakasta kortin.

Huomaa! Jos kierros keskeytyy usean oikean vastauksen tai usean samanlaisen tekaistun selityksen vuoksi, sama Hämy saa jatkaa ja nostaa uuden kortin pakasta. Hämy vaihtuu aina vasta kokonaisen kierroksen päätyttyä.

Kysymyksen kategoria määräytyy aina sen mukaan, missä ruudussa peliä *johtavan pelaajan* (tai pelaajien) pelinappula on uuden kierroksen alkaessa. Jos johdossa olevan pelaajan pelinappula on Vapaa valinta –ruudussa (ks. kuva), Hämy saa valita minkä tahansa viidestä kategoriasta.

Neuvoja superhujareille

Pelaaja voi 'arvata' oman vastauksensa oikeaksi, jos hän haluaa harhaanjohtaa muita pelaajia. Hän ei kuitenkaan saa pisteitä omasta arvauksestaan. Pelaajat saavat nauraa maha vääränä toistensa selityksille, mutta eivät missään nimessä saa paljastaa mikä selityksistä on heidän omansa.

Hyviä selityksiä

Selitykset saavat olla kaikkea maan ja taivaan väliltä. Selitystapa vaihtelee sen mukaan, mistä kategoriasta on kysymys. Esimerkiksi sanojen kohdalla selitykset voivat vaihdella pelkästä synonyymistä suhteellisen perusteellisiin määritelmiin. Voit myös keksiä hyvin tarkalta kuulostavia selityksiä, vaikka sinulla ei olisi aavistustakaan mistä asiasta puhut. **Huomaa!** Alkukirjaimet-kategoriassa kirjainlyhenne voi muodostua yhdyssanan eri sanojen alkukirjaimista.

Rappakaljassa on mahdoton välttyä sanoilta, joille on kortissa annettu liian suppea määritelmä. Murre sanojen merkitys taas saattaa vaihdella suurestikin eri puolilla maata. Mukaan on myös saattanut livahtaa sanoja, joille löytyy useampiakin oikeita määritelmiä, joita ei kaikkia ole tässä pelissä tilan vähyyden vuoksi otettu huomioon. Pelaamisen kannalta oikeita vastauksia ovat vain ne, jotka Rappakalja-korteissa on annettu.

Melkein oikeat vastaukset

Melkein oikea vastaus on selitys, joka osuu niin lähelle oikeaa vastausta, että se voidaan hyväksyä oikeana vastauksena. Mahdollisimman monipuoliset selitykset ovat suuremmalla todennäköisyydellä melkein oikeita vastauksia! Huumorin käyttö on sallittua pisteidenjakotilanteessa: Hämyyn tulee antaa pisteitä mieluummin liian usein kuin liian harvoin, sillä Rappakaljassa on tarkoitus pitää hauskaa.

Hoh hoijaa eli tylsät ja puutteelliset vastaukset

Jos joku pelaajista antaa Hämylle vastauslapun, jossa lukee esimerkiksi 'musiikkitermi', Hämyllä on oikeus palauttaa lappu takaisin pelaajalle ja pyytää yksityiskohtaisempaa selitystä, koska musiikkitermi ei sinänsä ole mikään selitys.

Kolmen tai neljän pelaajan Rappakalja

Kun Rappakaljaan osallistuu ainoastaan kolme tai neljä pelaajaa, voidaan sopia, että Hämy voi ujuttaa oikean vastauksen ja muiden pelaajien selitysten sekaan myös oman tekaistun selityksensä. Näin Hämykin pääsee mukaan bluffaamaan ja valinnan mahdollisuudet lisääntyvät.

Kuka on paras rappari eli kuka voittaa?

Pelin voittaja on tietenkin se, joka ehtii ensimmäisenä maaliin. Jos kaksi tai useampia pelaajia saapuu maaliin samalla kierroksella, pelin voittaa se pelaaja, joka siirtää pelinappulansa ensimmäisenä maaliin ottaen Pisteiden lasku ja pelilaudalla eteneminen –kohdassa mainittujen sääntöjen mukaisesti. Tasapeli ei ole Rappakaljassa mahdollinen.



PELAAMINEN SINIHARMAILLA KORTTIPUOLILLA



Siniharmailla korttipuolilla pelataan hieman eri tavalla kuin keltaoransseilla puolilla. Suurin ero on se, että kortista kysyttävä sana valitaan spinnerillä eikä sen mukaan, missä ruudussa peliä johtavan pelaajan pelinappula on kierroksen alkaessa. Alla lueteltuja sääntöjä lukuun ottamatta säännöt ovat samanlaiset kuin edellä.

Hämy nostaa aina pinosta päällimmäisen kortin ja valitsee siitä sanan spinneriä pyöryttämällä. Spinnerin *ulkokehän* numerot 1-5 vastaavat kortin kysymysten numeroita ja 'jokeri' tarkoittaa sitä, että Hämy saa vapaasti valita kortista kysymyksen.

Erikoistapaukset

Jos annat paperilapullasi täysin tai melkein oikean vastauksen, ilmoittaa Hämy sinulle tästä ennen muiden vastausten lukemista ja saat välittömästi 3 pistettä. Siirrä pelinappulaasi 3 askelta eteenpäin ennen vastauskierroksen aloittamista. Jos kaksi tai useampia pelaajia antaa täysin tai melkein oikean vastauksen tai samanlaisen tekaistun selityksen, kierros keskeytetään ja Hämy nostaa pakasta uuden kortin. Oikein vastanneet pelaajat saavat kukin 3 pistettä.

Pisteiden lasku ja pelilaudalla eteneminen

- Pelaaja, joka on kirjoittanut lapulleen oikean vastauksen, saa 3 pistettä.
- Pelaaja, joka arvasi mikä selityksistä oli oikea vastaus, saa 2 pistettä.
- Pelaaja saa 1 pisteen jokaisesta arvauksesta, joka on annettu hänen tekaistulle selitykselleen.
- Hämy saa 3 pistettä, jos kukaan ei arvaa oikein tai anna paperilapullaan oikeaa vastausta.

...ja nyt pelaamaan, sillä Tupla Rappakalja on USKOMATTOMAN hauska peli!



TACTIC toivottaa huisinhauskoja pelihetkiä maailman parhaan selityspelin seurassa!