



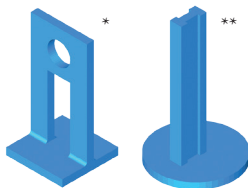
iKNOW

SUOMI

Kerää ensimmäisenä 20 pisteen arvosta pelimerkkejä sekä vastaamalla oikein kysymyksiin että veikkaamalla muiden pelimenestystä oikein!

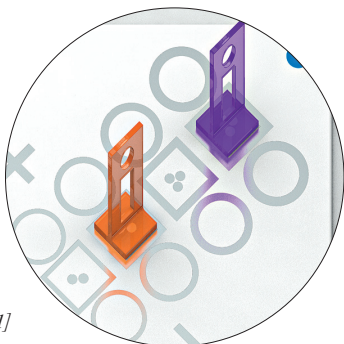
1. Pelin aloittaminen:

Aseta pelilauta pöydälle, ja jaa jokaiselle pelaajalle samanväriset *iKNOW**- ja *iBET*** -merkit, sekä yksi valkoinen pelimerkki.



2. Ensimmäinen kierros: Yksi pelaajista valitaan ensimmäisen kysymyksen lukijaksi, ja hän aloittaa pelin lukemalla ääneen kysymyksen valitsemastaan kategoriasta (merkitään pelilaudalla läpinäkyvällä kategoriamerkillä), mutta ei vielä yhtään vihjettä. Kysymyksen lukija ei lukijavuorollaan osallistu peliin *iKNOW*- tai *iBET*-merkeillään.

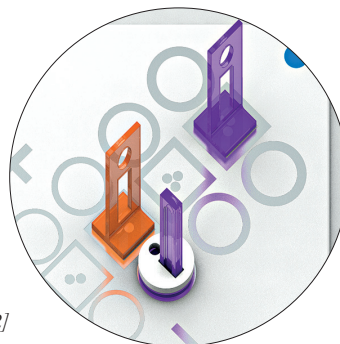
3. iKNOW: Lukijan vasemmalta puolelta alkaen jokainen pelaaja asettaa vuorollaan *iKNOW*-merkkinsä vapaaseen ruutuun pelilaudalla. Jos uskot osaavasi vastata kysymykseen oikein heti ensimmäisen vihjeen kuultuasi, aseta merkkisi kolmella pisteellä merkittyyn ruutuun. Jos taas haluat kuulla enemmän vihjeitä, aseta merkkisi kahdella tai yhdellä pisteellä merkittyihin ruutuihin. [Kuva 1]



[Kuva 1]

4. iBET: *iKNOW*-merkkinsä ylimmäksi asettanut pelaaja tekee ensimmäisenä veikkauksen siitä, kuka muista pelaajista vastaa kysymykseen oikein (+) – tai väärin (-), asettamalla *iBET*-merkkinsä haluamaansa vapaaseen ympyrään pelilaudalla. Hänen jälkeensä muut pelaajat, vastausjärjestyssä noudattaen, tekevät veikkauksensa jäljellä oleviin vapaisiin ympyröihin. [Kuva 2]

5. Vihjeet: Kun kaikki merkit on asetettu pelilaudalle ja veikkaukset tehty, lukija lukee kolmen pisteen vihjeen ääneen. Nyt kolmella pisteellä merkittyyn ruutuun *iKNOW*-merkkinsä asettaneet pelaajat vastaavat (merkkinsä ylempiä asettanut pelaaja vastaa ensin). Sitten luetaan ääneen kahden pisteen, ja lopulta yhden pisteen vihjeet – kunnes kaikki ovat vastanneet. Lopuksi lukija lukee ääneen oikean vastauksen.



[Kuva 2]

Kysymysten kategoriat:

Henkilöt



Ympäröivä maailma



Teokset ja tuotteet



Ilmiöt ja tapahtumat

6. **Tulosten tarkistus:** Kysymyksen lukija tarkistaa kuka vastasi oikein tai väärin, ja kuka veikkasi oikein tai väärin sekä jakaa ja kerää pelaajien voittamat tai häviämät pelimerkit, aloittaen kolmen pisteen tasolta. *iKNOW*- ja *iBET*-merkit poistetaan pelilaudalta ja palautetaan pelaajille sitä mukaa, kuin vastaukset ja veikkaukset tarkistetaan.

- **Pelimerkkien jako:** Jos vastasit kysymykseen oikein, voitat ruudun näyttämän määrän valkoisia pelimerkkejä, ja jos veikkasit toisen pelaajan vastauksesta oikein, saat yhden lisää. Jos vastasit väärin, et menetä yhtään merkkiä. Jos taas veikkasit väärin, menetät yhden merkin. Pelaaja jolla ei ole pelimerkkejä, ei tässä tilanteessa myöskään menetä yhtään merkkiä. Viimeisenä kysymyksen lukija saa aina kaksi merkkiä.



- **Seuraava kierros:** Ensimmäinen pelaaja, joka vastasi edelliseen kysymykseen oikein, saa valita alkavan kierroksen kategorian, ja laittaa kategoriamerkin sen kohdalle pelilaudalla. Uuden kysymyksen lukee edellisen lukijan vasemmalla puolella istuva pelaaja. Ellei kukaan vastaa oikein, kategoriamerkki siirretään myötäpäivään seuraavan kategorian kohdalle.

7. **Voittaja:** Pelin voittaja on se pelaaja, joka ensimmäisenä saa kerättyä pelimerkkejä 20 pisteen arvosta.

Tarkennuksia

1. Kahden pelaajan pelissä myös kysyjä osallistuu vastaamiseen. Hän peittää kortista kaikki vihjeet sekä vastauksen toisella kortilla, ja paljastaa niitä kierroksen edetessä. Lukija ei saa tällöin kahta ylimääräistä pelimerkkiä lukijavuorollaan.
2. Kun lukija on lukenut uuden kysymyksen ääneen, jokainen pelaaja voi arvioida osaako vastata kysymykseen suoralta kädeltä heti kolmostason vihjeen kuultuaan. Jos kysymys vaikuttaa vaikealta, kannattaa *iKNOW*-merkki asettaa alemmalle tasolle, jolloin saa enemmän vihjeitä vastaamista helpottamaan. Mikään ei estä pelaajia käyttämästä jo samaan kysymykseen annettuja vastauksia.
3. Pelimerkkejä voi voittaa myös veikkaamalla oikein toisten pelaajien menestystä. Jos uskot toisen pelaajan varmasti tietävän oikean vastauksen, kannattaa *iBET*-merkki asettaa pelilaudan (+)puolelle kyseisen pelaajan pelinappulan viereen. Toisaalta, jos uskot että joku toinen ei osaa vastata kysymykseen oikein – edes oman tasonsa vihjeen kuultuaan, kannattaa *iBET*-merkki taas sijoittaa tuon pelaajan *iKNOW*-merkin (-)puolelle. Jos itse uskot tietäväsi oikean vastauksen, ja merkkisi on kolmen pisteen tasolla, muut pelaajat saattavat myös käyttää sinun vastaustasi – siten saaden myös pisteitä oikeasta vastauksestaan. Tällöin *iBET*-merkki kannattaa ehkä asettaa toisen pelaajan (+)puolelle.
4. Valkoinen pelimerkki on yhden pisteen, ja musta viiden arvoisen. Pelin edetessä voitte vaihtaa 5 valkoista pelimerkkiä yhteen mustaan.



1 piste



5 pistettä



Somebody once said:
"Knowing is not everything."
I bet he is right.

MARKKU HELJAKKA
CEO
TACTIC GAMES