

## SÄÄNNÖT LYHYESTI

1. Pelaaja nostaa pakasta kortin, joka antaa kierrokselle teeman.
2. Hän valitsee teemaan sopivan kappaleen ja soittaa sen.
3. Musiikin soidessa muut pelaajat arvostelevat valinnan yhdellä palkintolevyistään.
4. Seuraava pelaaja soittaa oman valintansa, jonka muut arvostelevat.
5. Kaikkien pelaajien soitettua teemaan sopivan kappaleen, palkintolevyt lasketaan ja kirjataan pistelaskupaperiin.
6. Pelataan toinen teemakortti (kohdat 1-5).
7. Neljän pelatun kortin jälkeen levyt ja levyjen antamat pisteet lasketaan yhteen ja voittaja on
  - A. eniten pisteitä kerännyt tai
  - B. eniten kultilevyjä kerännyt pelaaja

# SISÄLTÖ



6 X 6 PALKINTOLEVYÄ



39 TEEMAKORTTIA



4 PISTEYTYSLEHTIÖTÄ

Lisäksi tarvitaan kyniä sekä musiikkia soittava laite ja yhteys musiikin suoratoistopalveluun (tai CD-soitin ja kattava levykokoelma).



BILEIDEN SUURIN HITTI!

# SÄÄNNÖT

PELIKO®



martinex®

**Peliko / Martinex**  
Kuninkaanväylä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.martinex.fi](http://www.martinex.fi)  
[www.martinex.se](http://www.martinex.se)

© 2023 Martinex,  
All Rights Reserved

Original concept:  
Niklas Björkman

## PELIN TAVOITE

Pelissä soitetaan teeman mukaisia biisejä ja arvostellaan muiden valintoja. Pelin voittaa eniten pisteitä biiseillään takonut hittituottaja, ellei kultiklassikoita tehtäillut kultituottaja korjaa koko pottia!

## PELIVALMISTELUT

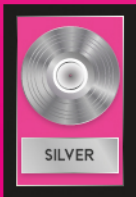
Kukin pelaaja ottaa itselleen yhdessä värissä neljä erilaista palkintolevyä: hopea-, kulta- ja platinalevy sekä kultiklassikko. (Huom! 5–6 pelaajan pelissä kukin ottaa kaikki kuusi palkintolevyä yhdessä värissä.) Lisäksi pelaajat ottavat itselleen pisteytyslehtiöstä yhden sivun sekä kynän ja kirjoittavat nimensä paperin yläreunaan. Teemakortit sekoitetaan ja asetetaan pinoon pelaajien keskelle taustapuoli ylöspäin.

Sovitään, miten pelin aikana soitetaan musiikkia, ja tehdään asianmukaiset valmistelut.

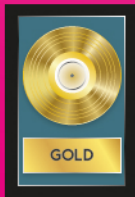
Kultiklassikko



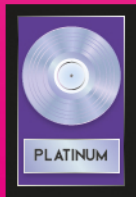
Hopealevy



Kultalevy



Platinalevy



## PELIN KULKU

Peli koostuu neljästä kierroksesta. Jokaisella kierroksella pelataan yksi teemakortti, eli yhden pelin aikana pelataan neljä korttia.

Pelin aloittaa viimeksi livemusiikia kuullut pelaaja.

Vuorollaan pelaaja kääntää korttipakan päällimmäisen kortin kaikkien näkyville. Pelaajalla on noin minuutti aikaa etsiä mielestään parhaiten teemaan sopiva kappale ja laittaa biisi soimaan.

Musiikin soidessa kappaleen soittaja kirjaa kappaleen ja esittäjän nimen pistelaskupaperiinsa. Samalla kukin muista pelaajista arvostelee valitun kappaleen. Arvostelijat harkitsevat, miten hyvin kappale sopii kierroksen teemaan ja ojentavat yhden palkintolevyistään kappaleen soittajalle kuvapuoli alaspäin. Palkintolevyjä ei saa katsoa vielä, ne paljastetaan kierroksen lopussa.

Kappaletta kuunnellaan noin minuutti, tai halutessa vaikka kokonaan.

Kuunnellessaan ja sopivaa palkintoa harkitessaan soittajan vasemmalla puolella oleva pelaaja valmistautuu valitsemalla samaan teemakorttiin sopivaa omaa biisiänsä. Kun edellinen kappale on soinut tarpeeksi, seuraava pelaaja laittaa oman valintansa soimaan ja muut pelaajat palkitsevat sen kuten edellä.

**Huom!** Pelaaja voi antaa kunkin palkintolevyistään vain kerran kierroksen aikana. Seuraavat palkinnot annetaan siis kädessä jäljellä olevista levyistä.

Kierros jatkuu näin, kunnes jokainen pelaaja on soittanut kierroksen teemaan sopivan kappaleen ja saanut muilta palkintolevyt.

*Vinkki!* Voitte luoda yhteissoittolistan / jonon, jolloin seuraavan pelaajan valitsema kappale alkaa automaattisesti edellisen jälkeen.

## PALKINTOJEN LASKEMINEN

Kun kierroksen viimeinen pelaaja on saanut palkintolevynsä, tarkistetaan kierroksen palkinnot.

Tarkistus tehdään samassa järjestyksessä, jossa kappaleet

on soitettu. Pelaaja kertoo ensin soittamansa kappaleen ja sen esittäjän (halutessaan voi tässä vaiheessa myös perustella valintaansa) ja kääntää sitten saamansa palkintolevyt kuvapuoli ylöspäin kaikkien näkyville. Saatujen levyjen määrän pelaaja kirjaa pistelaskupaperiinsa, kappaleen nimen vasemmalle puolelle. Vuorotellen käydään läpi kunkin pelaajan kierrokselta saadut palkinnot.

Lopuksi palkintolevyt palautetaan omistajilleen (värien perusteella) ja valmistaudutaan seuraavaan kierrokseen.

## UUSI KIERROS JA PELIN LOPPU

Edellisellä kierroksella eniten platinalevypalkintoja saanut pelaaja aloittaa seuraavan kierroksen kääntämällä korttipakasta seuraavan kortin näkyville. (Tasatilanteessa verrataan kulta-levyjen määrää.) Kortin kääntäjä aloittaa soittokierroksen etsimällä parhaan kappaleen teemaan ja peli jatkuu samoin kuin edellä.

Peliä pelataan neljä korttia, eli kukin pelaaja soittaa neljä kappaletta. Kun kaikki ovat soittaneet kappaleensa ja viimeisen kierroksen palkinnot on kirjattu ylös, on aika selvittää voittaja.

## PISTEIDEN LASKEMINEN JA VOITTAMINEN

Aluksi pelaajat laskevat saamiensa kultiklassikkopalkintojen kokonaismäärän ja kirjaavat määrän pistelaskupaperinsa alareunaan. Samoin lasketaan myös hopea-, kulta- ja platinalevypalkintojen määrät.

Seuraavaksi selvitetään, ketkä ovat illan Kultituottaja ja Hittituottaja.

## KULTITUOTTAJA

Suurimman määrän kultiklassikkopalkintoja kerännyt pelaaja on Kultituottaja.

Jos kahdella pelaajalla on yhtä monta kultiklassikkoa, kokonaispistemäärältään suurempi on Kultituottaja. Jos kokonaispistemäärätkin ovat tasan, Kultituottajiksi tunnustetaan molemmat eli Legendaarinen Kultituottajakaksikko.

## HITTITUOTTAJA

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja on Hittituottaja.

Palkintolevyjen antamat pisteet lasketaan seuraavasti:

**Kultiklassikko – 0 pistettä**  
**Hopealevy – 1 piste**  
**Kultalevy – 2 pistettä**  
**Platinalevy – 3 pistettä**

Kukin pelaaja laskee yhteen pisteet saamistaan palkintolevyistä. Saatua tulos kirjataan pistelaskupaperin alareunaan.

## VOITTAJA

Lopuksi selvitetään vielä todellinen voittaja. Molemmat tuottajat vertailevat kultiklassikkopalkintojen ja platinalevyjen määriä toisiinsa.

Jos Kultituottajalla (tai kullakin Legendaarisen Kultituottajakaksikon jäsenellä) on enemmän kultiklassikoita kuin Hittituottajalla on platinalevyjä, Kultituottaja voittaa pelin.

Mikäli taas Hittituottajalla on platinalevyjä enemmän tai yhtä monta kuin Kultituottajalla kultiklassikoita, Hittituottaja on pelin voittaja.

NAME	DATE
Robin	4/3
2 # 1	SONG # 1 Dua Lipa - Physical
1   1   1 #	Atomic Swing - Stone me into the Groove
2 # 1	SONG # Iggy POP - The Passenger
1   1 # 1	SONG # Lynyrd Skynyrd - FREE BIRD
4 4 1 3 1 1 2 3 4 p 2 p 9 p	= 15 POINTS