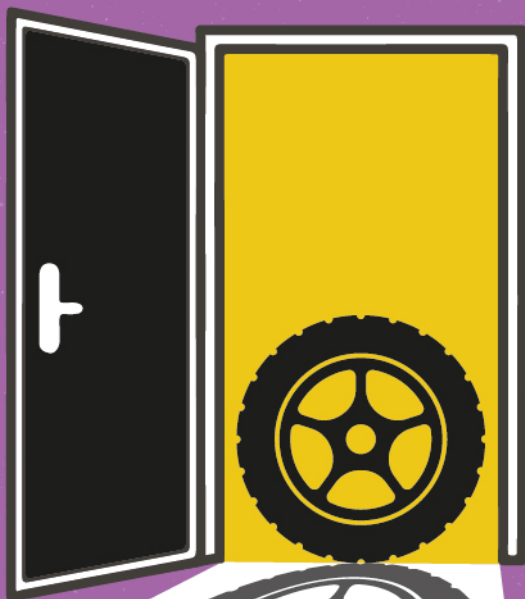


# WHEELS DOORS VS



# WHEELS DOORS VS



## SISÄLTÖ

- 6x5 panostusmerkkiä
- 1 jakajamerkki
- 120 PYÖRÄ- ja OVI-merkkiä
- 6 VS-korttia
- 150 kysymyskorttia
- säännöt



## SÄÄNNÖT

Kaikki ovat joskus pohtineet sitä. Kumpia on maailmassa enemmän, pyöriä vai ovia? Nyt on aika valita puolesi.

Voittaaksesi pelin, sinun täytyy vain kerätä **10 PYÖRÄ**-merkkiä tai **10 OVI**-merkkiä.



## ENNEN ALOITTAMISTA

Ennen pelaamista, irrota kaikki pelimerkit kehyksistä. Sekoita **PYÖRÄ** ja **OVI**-merkit sotkuiseksi kasaksi pöydälle, taustapuoli ylöspäin.

Erottele keltaiset **VS**-kortit pakasta ja aseta ne sivuun. Sekoita kysymyskortit ja aseta ne pinoon musta puoli ylöspäin kaikkien pelaajien ulottuville. Voit myös jakaa pakan kahdeksi pinoksi helpommin yletyttäväksi.

## VALITSE JOUKKUEESI

Peliä voi pelata yksilöpelinä, mutta mielestämme joukkuepeli on paljon hauskeempaa. Jakautukaa siis jopa kuudeksi joukkueeksi. Anna jokaiselle joukkueelle viisi panostusmerkkiä joukkueen haluamassa värissä, sekä kolme sattumanvaraista **PYÖRÄ** tai **OVI**-merkkiä pinosta. Kun merkit on poimittu sokkona, ne käännetään pöydälle kuva-puoli ylöspäin kaikkien näkyville.

## JAKAJA

Jokaisella vuorolla on nimetty jakaja. Joukkueesi päätyi lukemaan sääntöjä, joten olette ensimmäisenä jakajina. Tulevissa peleissä nopeimmin jakajamerkin napannut joukkue on ensimmäinen jakaja.

Ota valkoinen **JAKAJAMERKKI** ja aseta se eteesi pöydälle. Merkki siirtyy joka vuorolla myötöpäivään seuraavalle joukkueelle, joka toimii vuoron jakajina.



Jakajajoukkue panostaa aina **VIIMEISENÄ**. Jakajat ovat vastuussa voittojen ja häviöiden arvioimisesta, merkkien jakamisesta ja **VS**-kysymyksen asettelusta vuorollaan. Toisin sanoen, jakajat ovat vastuussa kaikesta omalla vuorollaan.

## VS-KYSYMYKSEN VALITSEMINEN

Sekoita keltaiset **VS**-kortit ja käännä kaksi korteista näkyviin pöydälle. Aseta loput kortit käännettyjen korttien keskelle, **VS**-puoli ylöspäin. Sinulla on nyt vuoron vastakkainasettelupari. Nosta kysymyskorttipinon päällimmäinen kortti ja lue ääneen kortin mustalta puolelta ne kaksi vaihtoehtoa, joiden numerot ovat pöydällä. Katso esimerkki kuvasta.

Järjestyksessä jakajasta myötäpäivään, kaikki joukkueet asettavat nyt panoksesta yksi kerrallaan.



Tulivuoria veikanneet joukkueet häviävät panostamansa määrän **PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkejä.

Etanan hampaita veikanneet joukkueet voittavat panostamansa määrän **PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkejä

## PANOSTAMINEN

Kukin joukkue asettaa vuorotelleen haluamansa määrän panostusmerkkejä sille kortille, jonka vaihtoehtoa uskovat maailmassa olevan **ENEMMÄN**. Jakajajoukkue panostaa viimeisenä.

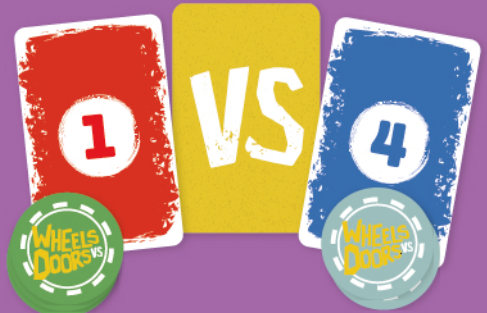
Kun kaikki panokset on asetettu, jakaja kääntää kortin ympäri ja lukee ääneen vaihtoehtojen vastaukset kortin valkoiselta puolelta.

## PISTEYTYYS

Oikealle vaihtoehdolle panostaneet joukkueet voittavat yhtä monta **PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkiä kuin panostivat vastaukselle. Merkit otetaan pinosta sattumanvaraisesti. Väärin arvanneet joukkueet häviävät yhtä monta **PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkiä kuin panostivat vastaukselle. Häviäjajoukkue saa päättää, mitkä merkeistään antavat pois. Häviytyt merkit sekoitetaan takaisin pinoon.

**TÄSSÄ ESIMERKISSÄ VASTAKKAIN-ASETTELUPARI ON 1 VS 4:**  
HAMPAITA ETANAN SUUSSA VS  
AKTIIVISIA TULIVUORIA

Kun panokset on asetettu, vastaukset tarkistetaan. Tässä tapauksessa etanan suussa on enemmän hampaita kuin on aktiivisia tulivuoria.



Jos joku joukkueista häviää kaikki **PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkinsä, he saavat edelleen panostaa kolme merkkiä seuraavilla kierroksilla, kunnes pääsevät takaisin mukaan peliin. Olemme sillä tavalla mukavia.

## KIERROKSET

Kierros päättyy, kun jakajamerkki on tehnyt yhden kokonaisen kierroksen joukkueiden läpi, eli kaikki joukkueet ovat toimineet jakajina yhdellä vuorolla.

Joka kierroksella voi panostaa enimmäismäärän merkkejä:

**KIERROS 1:**  3 merkkiä per VS

**KIERROS 2:**  4 merkkiä per VS

**KIERROS3+:**  5 merkkiä per VS

## VOITTAMINEN

Joukkue, joka ensimmäisenä saa kerättyä **10 PYÖRÄ-**merkkiä tai **10 OVI-**merkkiä voittaa pelin!

Jos kaksi joukkuetta saa **10 PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkiä samalla vuorolla, voittaja on joukkue, jonka kokonaismerkkimäärä on suurempi. Jos edelleen ollaan tasoissa, voittaa ensimmäisenä **12 PYÖRÄ-** tai **OVI-**merkkiä kerännyt joukkue.

Huom: Vanhan kunnan internetin mukaan kaikki tämän pelin tilastot pitivät paikkansa vuonna 2022. Jos ei toisin mainita, vastaus on pyörästetty maailman keskiarvo.