

SANOJO SE SANA

**KYSY KIRJAINTA
KUNNIOTTAEN,**

**VASTAUKSET VÄHÄN
VAPAAMMIN**

SISÄLTÖ

- 80 kaksipuolista kysymyskorttia
- 30 kirjainkorttia
- pelilauta
- 6 pelinappulaa
- säännöt
- lisäksi tarvitaan ajastin, esimerkiksi puhelimesta

PELIN PERUSAJATUS

Joukkueen kysyjä saa kysymyskortin ja alku-kirjaimen kysymyksestä puuttuvalle sanalle. Kysyjä täydentää kysymyksen, johon joukkue vastaa. Pelivuoron aikana joukkue yrittää 45 sekunnissa saada mahdollisimman monta kysymys-vastausparia oikein. Viimeistele siis kysymys sanalla, joka tekee vastaamisesta mahdollisimman helppoa! Oikeat vastaukset auttavat eteenpäin pelilaudalla ja ensimmäinen maalissa voittaa.

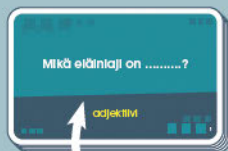
Kirjainkortit



Kirjainkorttien poistopino



Koottu pelilauta



Kysymyskortit pelilaudan läheisyyteen

Pelinappulat aloitusruutuun

ENNEN PELIN ALKUA

Pelilauta kootaan kuvan mukaisesti ja asetetaan pelialueen keskelle. Kirjainkortit sekoitetaan ja asetetaan kirjainpuoli ylöspäin pinoksi pelilaudan päähän merkittyyn kohtaan. Kysymyskortit sekoitetaan ja asetetaan pinoon pelaajien lähetyville. Ei ole merkitystä, kumpi puoli kysymyskorteista on ylöspäin: pelissä käytetään kulloinkin alaspäin olevaa puolta.

Pelaajat jakautuvat vähintään kahteen joukkueeseen. Joukkueiden ei tarvitse olla samansuuruisia. Kukin joukkue valitsee pelinappulansa ja asettaa sen pelilaudalle merkittyyn kohtaan. Joukkue, jossa on nuorin pelaaja, aloittaa pelin.

PELIN KULKU

Joku vuorossa olevan joukkueen pelaajista toimii vuorolla kysyjänä. Vaihdelkaa kysyjää joka vuorolla. Kysyjä kääntää kirjainpakan päällimmäisen kortin sivuun poistopinoksi. Näkyviin tullut kortti näyttää vuorolla käytettävän kirjaimen. Ajastimeen asetetaan 45 sekuntia. Kun kysyjä on valmis, ajastin käynnistetään ja kysyjä alkaa esittää joukkueetoverilleen korttien kysymyksiä.

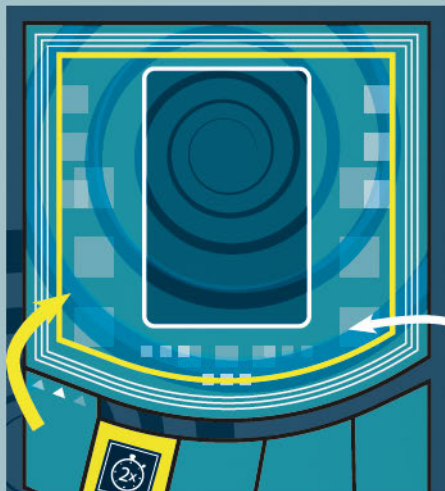
Jokaisesta kysymyksestä puuttuu osa. Puuttuva osuus on merkitty pisteillä. Kysyjän tulee suullisesti täydentää puuttuva osuus sanalla, jonka alkukirjaimen kirjainkortti osoittaa (tai sanoilla, joista ensimmäinen alkaa kyseisellä kirjaimella). Kysymyskortin alareunassa kerrotaan, millaista sanaa kysymykseen haetaan. Kysymyksestä kannattaa tehdä mahdollisimman helppo, jotta joukkueetoveri varmemmin osaa vastata siihen. **Huom!** Vastauksen ei tarvitse alkaa samalla alkukirjaimella.

Kun joukkueoverit ovat vastanneet kysymykseen, kysyjä ottaa nopeasti uuden kysymyskortin ja esittää uuden kysymyksen. Kysymykseen täydennettävän sanan tulee alkaa samalla, kirjainkortin osoittamalla kirjaimella koko kysyjävuoron ajan. Tavoitteena on kysyä mahdollisimman monta kysymystä ja saada mahdollisimman monta oikeaa vastausta annetussa ajassa. Kysyjä laittaa oikein vastatut kysymykset yhteen pinnoon. Jos vastaus (tai kysymys) on väärä tai kysymys ohitetaan, kortti laitetaan eri pinnoon.

Kun aika loppuu, saa viimeiseen kysymykseen vastata, jos kysymys on esitetty kokonaisuudessaan eli puuttuva sana on jo täydennetty. Jos kysymyskortti on nostettu, mutta kysymys on täydentämättä puuttuvalla sanalla, vuoro päättyy välittömästi.

Vuoron lopuksi lasketaan oikein vastattujen kysymysten määrä ja joukkue liikuttaa pelinappulaansa pelilaudalla yhtä monta askelta eteenpäin. Käytetyt kysymyskortit laitetaan sivuun poistopinoon.

Vuoro päättyy tähän ja siirtyy seuraavalle joukkueelle, joka aloittaa vuoron nostamalla päällimmäisen kirjainkortin poistopinoon.



Maalialue

ERIKOISRUUDUT

Pelilaudalla on joitakin erikoisruutuja, jotka pelataan seuraavasti:



Tupla-aika: joukkue saa vuorolla aikaa 2x45 sekuntia



Tuplamatka: joukkue saa edetä jokaisesta oikeasta vastauksesta 2 askelta



Valitse kirjain: Toinen joukkue nostaa pinkasta kolme kirjainkorttia, joista valitsee vuorolla pelattavan kirjaimen. Valittu kirjain asetetaan pakan päälle, kaksi muuta korttia poistopinoon.

PELIN VOITTAMINEN

Kun jokin joukkue ylittää pelilaudalla maaliviivan päätyen maalialueelle, pelaavat muut joukkueet vielä tasoittavan kierroksen. Maaliin ei tarvitse päästä tasaluvulla eli viimeisellä kierroksellaan joukkue voi saada enemmän kysymyksiä oikein vastatuksi kuin maaliin päästäkseen tarvitsee.

Ensimmäinen maaliin päässyt voittaa pelin. Mikäli maaliin päässeitä joukkueita on tasoittavan kierroksen jälkeen useampia, on tuloksena tasapeli.

HUOMIOITA JA VINKKEJÄ

- Kerätkää käytetyt kysymyskortit pinoon käyttämätön puoli alaspäin. Jos kortit loppuvat, voidaan pelaamista jatkaa korttien toisella puolella.
- Jos kirjainkortit loppuvat, poistopakka sekoitetaan ja otetaan uudestaan käyttöön.
- Jos toinen joukkue epäilee jotakin toisen joukkueen vastauksista, voidaan vastaus tarkistaa vuoron lopussa, ennen pisteiden laskua.
- Kortista ei saa pisteitä, jos
 - kysymys täydennetään väärällä kirjaimella alkavalla sanalla tai vääränlaisella sanalla (esim. haetaan kaupunkia, kysyjä sanoo maan),
 - vastaus on väärin
 - täydentävän sanan keksiminen on hankalaa, ja kortti hypätään yli
- Edellä mainituissa tilanteissa pelaajat eivät saa kortista pisteitä, muita sanktioita ei ole.
- Voidaan sopia, että jos aika loppuu kesken vuoron viimeisen kortin, myös muut joukkueet saavat vastata kysymykseen. Nopeimmin oikein vastannut joukkue saa siirtyä yhden askeleen eteenpäin pelilaudalla.
- Kun mukana on nuorempia pelaajia, voi olla tarpeen tarkistaa muutaman pelissä käytetyn termin tutuus, kuten adjektiivi, superlatiivi, elokuvagenre, poliitikko...
- Peliä voi myös pelata yksilöpelinä, esimerkiksi kolmella pelaajalla. Tällöin kysymys esitetään aina myötapäivään seuraavalle pelaajalle, joka vastaa. Oikeasta vastauksesta molemmat pääsevät etenemään pelilaudalla.

