

SCOPE

EUROOPPA

PELIN TAVOITE

Pelaajan tehtävänä on löytää kysymyskortissa kysytty sijainti kartalta. Mitä lähemmäs oikeaa sijaintia hän veikkaa, sitä enemmän pisteitä on jaossa. Myös muut pelaajat voivat ansaita pisteitä arvaamalla, missä ilmansuunnassa etsitty kohde oikeasti on pelaajan vastaukseen nähden. Eniten pisteitä pelikierrosten aikana kerännyt pelaaja voittaa pelin!

VALMISTELUT

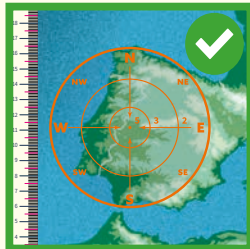
1. Pelilauta kootaan keskelle pöytää kaikkien ulottuville.
2. Kukin pelaaja ottaa itselleen pelinappulan ja 4 kompassikorttia valitsemassaan värisä. Pelinappulat asetetaan pelilaudalle pisteradan alkuun (SCOPE-ruutuun).
3. Kysymyskortit sekoitetaan ja asetetaan pinoksi pelilaudan viereen vastauspuoli alaspäin. Kysymyskortteissa on kaksi kysymystä kussakin, eri värisillä pohjilla (pl. kuvakortit). Pelaajat päättävät, kumman värisillä kysymyksillä peliä pelataan. Väreillä ei ole eroa vaikeustasossa.
4. Koordinaattimittari kootaan ja asetetaan pelilaudan päälle niin, että se liikkuu helposti pelilaudan mukaisesti (ks. kuva). Myös kohdemerkki asetetaan valmiiksi pelilaudalle.

PELIN KULKU

1. KYSYMYKSET

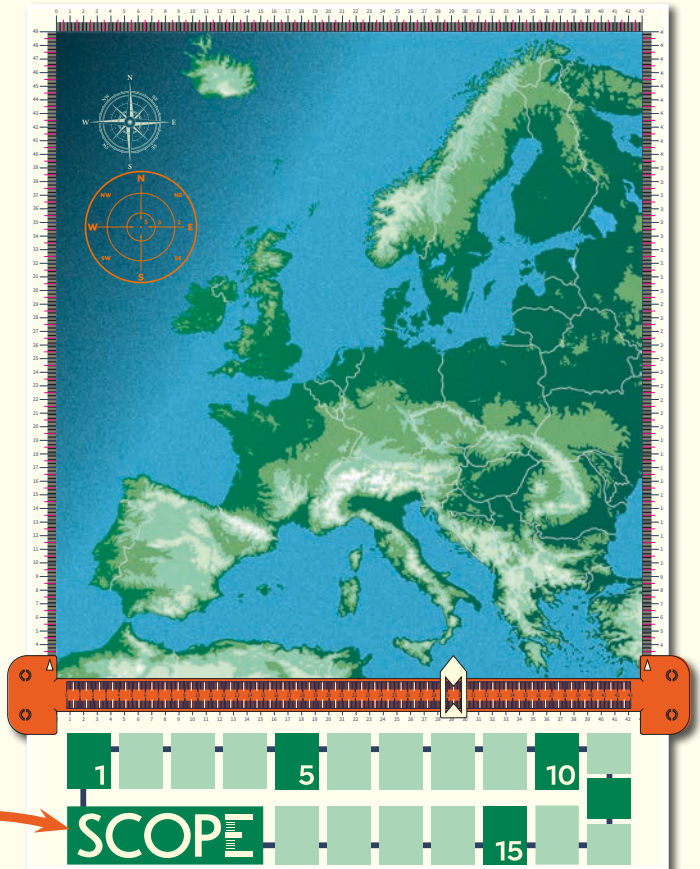
Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Hän nostaa pakasta päällimmäisen kysymyskortin ja lukee kysymyksen ääneen. Kysymyksissä etsitään sijaintia Euroopan kartalla. Jos kortissa on kuva, pelaajan tulee arvata, missä kuvan kohde sijaitsee. Korttia ei saa kääntää, sillä oikea vastaus on kortin takana.

Pelaaja vastaa kysymykseen asettamalla kohdemerkin pelilaudalle paikkaan, jossa uskoo oikean vastauksen sijaitsevan. Kohdemerkin keskipiste osoittaa pelaajan vastauksen. Varmista, että kohdemerkin akselit ovat pelilaudan suuntaisesti (ks. kuva). Mikäli vastaus sijoittuu pelilaudan reunan läheisyyteen, voi pelaaja käyttää vastaamiseen puolikasta kohdemerkkiä.



SISÄLTÖ:

- pelilauta (Euroopan kartta)
- 5 pelinappulaa
- 20 kompassikorttia
- 136 kysymyskorttia
- muovinen kohdemerkki (+puolikas kohdemerkki)
- koordinaattimittari (pohjois-etelä akselin viivain liikuteltavalla itä-länsi akselin nuoliosoitimella)



Koottu pelilauta, kohdemerkki sekä Scope koordinaattiviivain



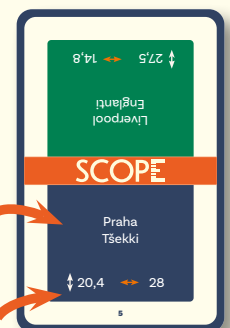
Kysymyspuoli

Kuvakysymykset
Missä kuvan kohde sijaitsee?

Kysymykset
Pelin alussa päätetään kumpaa väriä pelin aikana kysytään

Vastaus

Scope-koordinaatit,
joilla vastaus tarkistetaan



Vastauspuoli

2. KOMPASSIKORTIT

Vastaamisen jälkeen muut pelaajat saavat veikata, miten uskovat vuorossa olevan pelaajan vastauksen sijoittuvan kysymyksen oikeaan vastaukseen nähden. Pelaajat tekevät veikkauksensa pelaamalla yhden tai kaksi kompassikorttia kädestään eteensä kuvapuoli alaspäin (ks. esimerkki).

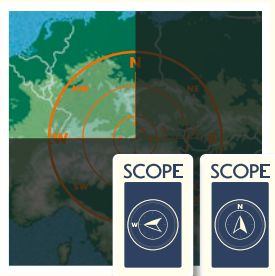
Yksi kompassikortti: Pelaaja uskoo, että oikea sijainti on kohdemerkin pohjoispuolella **N**, eteläpuolella **S**, idässä **E** tai lännessä **W**.

Kaksi kompassikorttia: Pelaaja uskoo oikean sijainnin olevan kohdemerkkiin nähden koillisessa **NE**, kaakossa **SE**, lounaassa **SW** tai luoteessa **NW**.



Esimerkki:

Essi uskoo, että oikea vastaus sijaitsee vastaajan asettaman kohdemerkin horisonttilinjan pohjoispuolella. Hän pelaa eteensä pohjoista N osoittavan kompassikortin kuvapuoli alaspäin.



Karri uskoo tietävänsä tarkan sijainnin, ja pelaa sekä pohjoisen N että läntisen W kompassikortin. Karri siis uskoo vastauksen olevan luoteessa NW kohdemerkin keskipisteeseen nähden.

3. RATKAISU

Kun veikkaukset on tehty, vuorossa oleva pelaaja kääntää kysymyskortin ja tarkistaa oikean vastauksen kortin takapuolelta. Vastaus on ilmoitettu numeroin, jotka vastaavat Scope-kartalla koordinaatteja (sijainti pohjois-etelä-akselilla , sijainti itä-länsi-akselilla ).

Pelaaja liikuttaa koordinaattimittarin oikeaan kohtaan kartalla, varoen liikuttamasta kohdemerkkiä. Koordinaattimittarin päädyissä olevat kohdistinmerkit kohdistetaan kartan reunoilla oikeaan pohjois-etelä akselin koordinaattiin.

Sitten hän siirtää vielä mittarin nuolen oikeaan itä-länsi akselin pisteeseen koordinaattimittarilla. **Nuolen kärki osoittaa nyt tarkan vastauksen sijainnin.**

4. PISTEYTYS

Jos koordinaattimittarin nuolen kärki osoittaa kohdemerkin sisimpään ympyrään, on vuorossa oleva pelaaja arvannut vastauksen oikein ja saa 5 pistettä. Jos vastaus osuu seuraavalle kehälle, saa pelaaja 3 pistettä. Kohdemerkin uloimmalta kehältä pelaaja saa 2 pistettä. Hän liikuttaa pelinappulaansa pisteradalla saamiensa pisteiden verran eteenpäin.

Seuraavaksi muut pelaajat paljastavat pelaamansa kompassikortit. Jos pelaaja **pelasi yhden kortin**, ja oikea vastaus oli kyseisessä ilmansuunnassa, saa hän **yhden pisteen**.

Jos hän **pelasi kaksi korttia**, ja kyseinen väli-ilmansuunta on oikein, saa hän **2 pistettä**. Jos vain toinen korteista on oikein, pelaaja ei saa pisteitä. Pelaajat merkitsevät pisteensä siirtämällä pelinappuloitaan pisteradalla.

Jos vuorossa oleva pelaaja on vastannut tismalleen oikein (koordinaattimittarin nuoli osuu kohdemerkin keskipisteeseen), saa hän viisi pistettä. Muut pelaajat jäävät tällöin pisteittä.

Pisteiden merkitsemisen jälkeen pelivuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle, joka aloittaa vuoronsa nostamalla pinosta seuraavan kysymyskortin.

Huom! Jos pelaaja saa enemmän kuin 20 pistettä, jatkaa hän pisteradalla uudelle kierrokselle.



Esimerkki: Samuli osui hieman sivuun arvioidessaan Wienin sijaintia kartalla. Hän saa vastauksestaan kolme pistettä, ja siirtää pelinappulaansa kolme askelta eteenpäin pisteradalla.

PELIN PÄÄTÖS

Peliä pelataan määrätty määrä kierroksia, jolloin kaikki pelaajat ovat asettaneet kohdemerkin kartalle yhtä monta kertaa.

- 2 pelaajaa – 5 kierrosta
- 3 pelaajaa – 4 kierrosta
- 4 tai 5 pelaajaa – 3 kierrosta

Kierrosten jälkeen eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Halutessa peliä voidaan pelata, kunnes joku pelaajista saa 20 pistettä, eli yksi kierros pisteradan ympäri.