

VIHJEIDEN ANTAMINEN JA ARVAILEMINEN

Valitkaa joukkueesta senkertainen vihjeiden antaja. Kortista riippuen hän piirtää, selittää, näyttää tai hyräilee, ja muiden tehtävänä on arvata oikein niin monta kortin viidestä asiasta kuin 90 sekunnin aikana ehtivät. Muistatthan, että vihjeiden antajan pitää yrittää VÄLTÄÄ sitä, että joukkue arvaa kielletyn asian. Asioita voi vihjata ja arvata missä järjestyksessä tahansa.

Joukkue saa **1 pisteen** jokaisesta oikein arvatusta asiasta. Jos joukkue arvaa kielletyn asian, se menettää **2 pistettä**.

YLEISTÄ: Vihjeiden antaja saa ilmaista joukkueelle, oliko jokin tietty arvaus oikein vai väärin. Kirjaimia ei tule missään tilanteessa kirjoittaa tai muutoin ilmaista. Numeroita ja symboleita voi sen sijaan ilmaista. Jos sääntöjä rikotaan, joukkue ei saa pistettä, vaikka olisi arvanut asian oikein.

VASTAJOUKKUEEN ARVAUS

Kun aika on loppu, vastajoukkue saa halutessaan yrittää arvata jonkin asian, jota pelaava joukkue ei arvanut. Yhdellä

MITEN KORTTIKIEKKO TOIMII

Jokaisen vuoron alussa korttikiekkossa pitää olla kolme korttia. Uusi kortti laitetaan aina nuolen osoittamaan kohtaan.

Jos joukkue valitsee kortin turkoosilta +1-bonussektorilta, sen pelinappula pääsee heti yhden ylimääräisen askeleen eteenpäin.

Kun mustalla +1-bonussektorilla on kortti, seuraavan joukkueen on PAKKO poimia se vuorollaan. Samalla joukkueen pelinappula pääsee heti yhden ylimääräisen askeleen eteenpäin.

LOPPUSUORA JA MAALI

Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa.

Kun joukkueen pelinappula on loppusuoralla, peli kovenee, sillä vastajoukkue saa valita loppusuoraa kulkevan joukkueen kortin joka vuorolla. Ainoa poikkeus tähän on tilanne, kun mustalla bonussektorilla on kortti, sillä se on aina pakko poimia heti.

Molemmilla joukkueilla on oikeus yhtä suureen määrään

Arvattava asia on lausuttava siinä muodossa kuin se on kortissa, etlette yhteisesti ennen peliä sovi, että myös muut sanamuodot kelpaavat, jos asia on oikein. Joskus saman asian voi hyväksyttävästi ilmaista kahdella eri tavalla. Tuoloin toinen tapa on sulkujen sisällä. Tällaisissa tapauksissa oikeaksi vastaukseksi lasketaan sulkujen ulkopuolisen version JA/TAI sulkujen sisällä olevan version mukainen arvaus.

NÄYTTELE: Vihjeiden antaja ei saa äänellä lainkaan, mutta hän voi käyttää koko kehoaan näyttelymiseen.

SELITÄ: Vihjeiden antaja ei saa elehtiä eikä sanoa ääneen kyseistä asiaa siten kuin se on korttiin kirjoitettu, sen taivutusmuotoja tai mitään sen sisältämistä sanoista, mukaan lukien mahdolliset suluissa olevat sanat. Kokonaisia lauseita selittäessä yleiset ja normaalille puheelle välttämättömät sidossanat kuten "se", "on", "mutta" ja "kuin" ovat kuitenkin sallittuja, vaikka ne olisi mainittu arvattavassa

vuorolla vastajoukkue voi arvata vain YHDEN kerran. Joukkue saa **1 pisteen**, jos arvaus meni oikein. Kielletyn asian arvaaminen oikein on hyödyllistä, sillä siitä saa **2 pistettä**. Jos arvaus meni väärin, vastajoukkue menettää **1 pisteen**.

asiassa. Vihjeiden antaja ei saa selittää kääntämällä asioita toiselle kielelle – ei myöskään selitettäviä englanninkielisiä sanoja suomeksi – tai hyödyntämällä rimmaavia sanoja (esim. holvi – polvi). Kun vihjeiden antaja selittää yhtä asiaa, hän voi kuitenkin vapaasti käyttää kortin muiden asioiden sisältämiä sanoja.

PIIRRÄ: Vihjeiden antaja ei saa elehtiä eikä äänellä lainkaan. Kaikki vinkit pitää tehdä piirtämällä valkoiseen tauluun.

HYRÄILE: Vihjeiden antaja voi hyräillä, viheltää tai lallatella, mutta ei puhua eikä elehtiä lainkaan. Hyräillessä voi tapailla laulun tai melodian lisäksi myös mitä tahansa kappaleen instrumenttejä. Myös muita kuin kortissa mainittuja kappaleita saa kaikin mokomin hyräillä, jos se auttaa.



ESIMERKKI



Pelaava joukkue valitsee kortin **C**.



Joukkue kääntää korttikiekkoa yhden pykälän myötäpäivään ja laittaa uuden kortin kohtaan **D**. Seuraava joukkue valitsee kortin **A**.



Joukkue kääntää korttikiekkoa yhden pykälän myötäpäivään ja laittaa uuden kortin kohtaan **E**. Seuraava joukkue valitsee kortin **D**.



Joukkue kääntää korttikiekkoa yhden pykälän myötäpäivään ja laittaa uuden kortin kohtaan **F**. Seuraavana pelivuorossa olevan joukkueen on PAKKO ottaa kortti **B**, koska se on nyt mustalla +1-bonussektorilla.

pelikierroksia. Jos molemmat joukkueet pääsevät maaliin samalla määrällä pelikierroksia, molemmat valitsevat yhden ylimääräisen kortin suoraan pakasta vihjailtavaksi ja arvailtavaksi. Kun aika on loppu, vastapuoli saa jälleen tehdä YHDEN arvauksen. Peliin voittaa se joukkue, joka saa näistä finaalikorteista enemmän pisteitä aiemmin kuvatun laskentatavan mukaisesti. Jos ensimmäiset finaalikortit pelataan pisteiden puolesta tasan, pelataan uusia kortteja, kunnes voittajajoukkue löytyy.

LIKKUMINEN

PELAAVA JOUKKUE

- +1 piste jokaisesta oikein arvatusta asiasta.
- +1 piste jokaisesta bonussektorilta poimitusta kortista.
- 2 pistettä jokaisen kielletyn asian arvaamisesta.

VASTAJOUKKUE

- +1 piste oikein arvatusta asiasta.
- +2 pistettä kielletyn asian arvaamisesta.
- 1 piste väärin arvatusta asiasta.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

ESIMERKKI

Pelaava joukkue poimii kortin bonussektorilta (+1) ja arvaa oikein 4 asiaa (+4), mutta myös kielletyn asian (-2). Joukkue saa siis **3 pistettä** ja etenee 3 askelta eteenpäin ($1 + 4 - 2 = 3$). Ajan loputtua vastajoukkue onnistuu arvaamaan kortilta asian, jota pelaava joukkue ei arvanut. Vastajoukkue saa **1 pisteen** ja etenee näin yhden askeleen verran.

Sisältö: 1 HINT-korttikiekkoo, 2 pelinappulaa, 360 korttia, 1 valkoinen piirustustaulu, 1 kynä, 1 tiimalasi (90 sekuntia), 1 peliohje.

LOPPUSUORA

