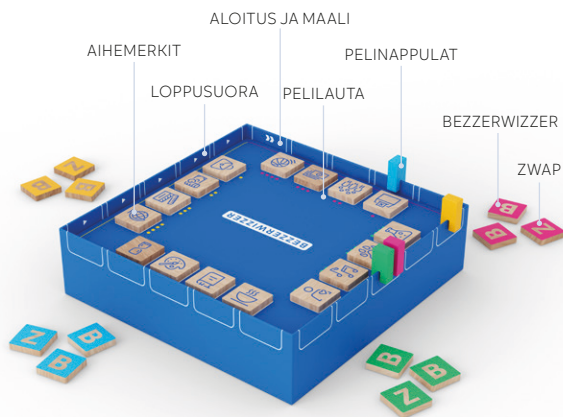


PELIOHJEET



JOS KATSOT OHJEET
MIELUUMMIN VIDEOLTA,
SKANNAA TÄMÄ QR-KOODI!

1 ENNEN PELIN ALOITTAMISTA



SISÄLTÖ:
1 PELILAUTA
20 AIHEMERKKIÄ
8 BEZZERWIZZER-MERKKIÄ
4 ZWAP-MERKKIÄ
4 PELINAPPULAA
1 KORTTILAATIKKO
147 KYSYMYSKORTTIA
1 PUSSI
1 PELIOHJE

- Pelaajat muodostavat kaksi, kolme tai neljä joukkuetta. Joukkueessa voi olla yksi tai useampi pelaaja.
- Valitse joukkueen väri ja samanvärisen pelinappula.
- Valitse joukkueesi värin mukaisesti kaksi BEZZERWIZZER-merkkiä ja yksi ZWAP-merkki.
- Laita aiheimerkit pussiin ja aseta pelinappulat aloituskohtaan.

2 PELIN KULKU

Peliä pelataan kierroksittain. Jokainen joukkue ottaa pussista neljä aiheimerkkiä ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin neljän ruudun päälle omalle puolelleen pelilautaa. Oikeista vastauksista saa **1, 2, 3** tai **4 pistettä** ruutujen yläpuolella olevien pisteiden mukaisesti, joten kannattaa miettiä tarkkaan, mihin järjestykseen aiheimerkit asettaa. Yksi piste vastaa yhtä pelilaudan reunaa pitkin kiertävän radan askelta.

Päätäkää ensimmäisen kierroksen aloittava joukkue. Aloitusvuoron saanut joukkue aloittaa vastaamalla yhden pisteen kysymykseen, jonka jokin toinen joukkue lukee ääneen. Oikeasta vastauksesta joukkueelle annetaan **yksi piste**, ja pelinappulaa siirretään peliradalla **yhden askeleen verran** eteenpäin. Jos joukkue ohittaa kysymyksen tai vastaa väärin, pelinappula jää paikalleen.

Kummassakin tapauksessa kyseinen aiheimerkki käännetään kysymyksen esittämisen ja siihen vastaamisen jälkeen kuvapuoli alaspäin sen meriksi, että aihe on suljettu. Nostetaan uusi kortti, ja vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle joukkueelle, kunnes kaikki joukkueet ovat vastanneet yhden pisteen kysymykseen.

Sen jälkeen peliä jatketaan **kahden, kolmen** ja lopuksi **neljän pisteen** kysymyksillä (liikkuen pistemäärän mukaisesti **kaksi, kolme** tai **neljä** askelta eteenpäin). Joka kysymykseen nostetaan uusi kysymyskortti.

Näin päättyy ensimmäinen kierros.

Kaikki aiheimerkit laitetaan takaisin pussiin ja seuraava kierros alkaa. Aloitusvuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle joukkueelle.

3 TAKTIikka

Pelissä on kaksi erilaista taktista merkkiä, joiden avulla voi hidastaa vastapuolen joukkuetta tai ansaita omalle joukkueelle lisäpisteitä.

B **BEZZERWIZZER:** Jos luulet joukkueesi osaavan vastata toiselle joukkueelle esitettyyn kysymykseen, voit kokeilla saada pisteitä käyttämällä BEZZERWIZZERiä. Joukkue voi käyttää BEZZERWIZZERiä vain toisen joukkueen vastausvuorolla.

Z **ZWAP:** Joukkueet voivat käyttää ZWAPia omalla vuorollaan ja vaihtaa kaksi aiheimerkkiä pelilaudalla.

Lisätietoja BEZZERWIZZER- ja ZWAP-merkeistä on seuraavalla sivulla.

Yhtä taktista merkkiä voi käyttää vain kerran kullakin kierroksella, eli joukkue saa käytetyt taktiset merkit takaisin käyttöönsä seuraavan kierroksen alkaessa. Joukkueen ei ole pakko käyttää taktisia merkkejä.

4 PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun yksi joukkueista pääsee maaliin. Maaliruutu on sama kuin aloitusruutu.

Jos joltain joukkueelta on kysytty vähemmän kysymyksiä kuin maaliin päässeeltä joukkueelta, kyselykierrosta jatketaan, kunnes kaikilta on kysytty yhtä monta kysymystä. Joukkueiden ei tarvitse päästä maaliin tasapisteillä, eli esimerkiksi yhden askeleen päässä maalista oleva joukkue pääsee maaliin myös kahdella tai kolmella pisteellä.

Jos useampi joukkue on päässyt maaliin samalla kierroksella, seuraa pudotuspeli. Kaikki aiheimerkit asetetaan takaisin pussiin. Maaliin päässeet joukkueet nostavat kukin pussista yhden aiheimerkin ja vastaavat ko. aiheen kysymykseen. Jos jokainen joukkue vastaa oikein, pelataan uusi kierros. Näin jatketaan, kunnes enää yksi joukkueista on jäljellä.

Tämä joukkue on BEZZERWIZZERin voittaja!



