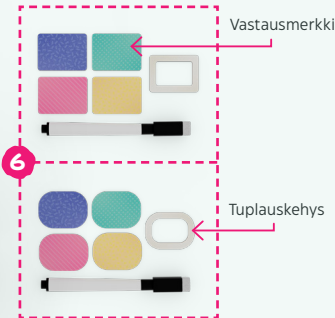
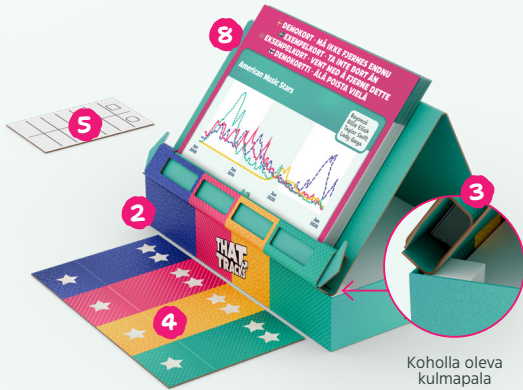




Katsokaa peliohjeet
videolta ja latakaa
THAT TRACKS -ajastin!

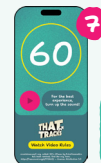
THAT TRACKS on peli, jossa 2 joukkuetta kilpailee siitä, kumpi osaa tarkemmin yhdistää 4 hakusanaa googlausmäärien perusteella joko 4:n eri väriseen trendikäyrän tai ympyräkaavion 4:n eri osan kanssa. Yksi kokonainen pelikerta sisältää 6 pelikierrosta. Jokaisella kierroksella joukkueet kirjoittavat arvauksiaan vuorotellen vastausmerkkeihin. Se joukkue voittaa, jolla on kuuden kierroksen jälkeen eniten pisteitä!

1 PELIN VALMISTELU



Sisältö:
1 stop-kortti
1 demokortti
41 kaksipuolista aihekorttia
1 korttiteline, 2 nuolta
1 pistetaulukko

1 vastauspohja
8 vastausmerkkiä
2 tuplauskehystä
2 kuivapyyhittävää tussia
2 ohjekorttia



Tarvitset:
1 kännykän (äänet päälle!)

1 **Ottakaa kaikki pelin osat** pois laatikosta. Varmistakaa ottaessanne, että kortit pysyvät niille tarkoitetussa telineessä.

2 Asettakaa **pelin laatikko** pöydälle siten, se on kaikkien näkyvillä.

3 Avatkaa sitten **kortit sisältävän korttitelineen** taitos siten, että voitte asettaa telineen pystyyn pelilaatikon sisäpuolelle. Korttiteline on laatikon päällä oikein päin silloin, kun vastausikkunat sisältävä reuna on pelilaatikon **kahden koholla olevan kulmapalan päällä. Älkää vielä ottako demokorttia pois.**

4 Laittakaa **vastauspohja pöydälle** laatikon nelivärisen reunan eteen siten, että vastauspohjan värit täsmäävät laatikon reunan värien kanssa.

5 **Pistetaulukon** voi laittaa sopivaan paikkaan pelin viereen.

6 Muodostakaa **kaksi joukkuetta** (1–3 pelaajaa per joukkue). Järjestäytykää pöydän ääreen siten, että joukkueet istuvat toisiaan vastapäätä. Valitkaa, kumpi joukkue on **teräväkulmainen** ja kumpi on **pyöreäkulmainen**. Kumpikin joukkue ottaa itselleen kyseistä muotoa vastaavat **4 vastausmerkkiä, yhden valkoisen tuplauskehyn** sekä **yhden kuivapyyhittävän tussin**.

7 **Skannatkaa oikeasta yläkulmasta löytyvä QR-koodi**, niin saatte käyttöön pelissä tarvittavan **THAT TRACKS -ajastimen**. Laittakaa kyseisestä puhelimesta äännet päälle ja asettakaa puhelin pöydälle joukkueiden väliin.

8 Kun olette lukeet pelin ohjeet, **pelatkaa kokeilukierros** käyttämällä pinkkiä demokorttia.

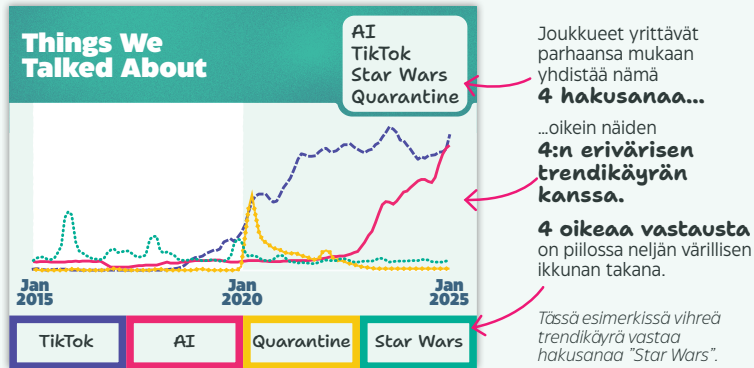
Käännä
ympäri 

2 KORTIT

Jokaisella kierroksella molemmat joukkueet lukevat kortin aiheen ja sen sisältämät 4 hakusanaa sekä katsovat niihin liittyvät 4 eriväristä käyrää tai ympyräkaavion 4 eriväristä osaa. Aihekortteja on kahdenlaisia:

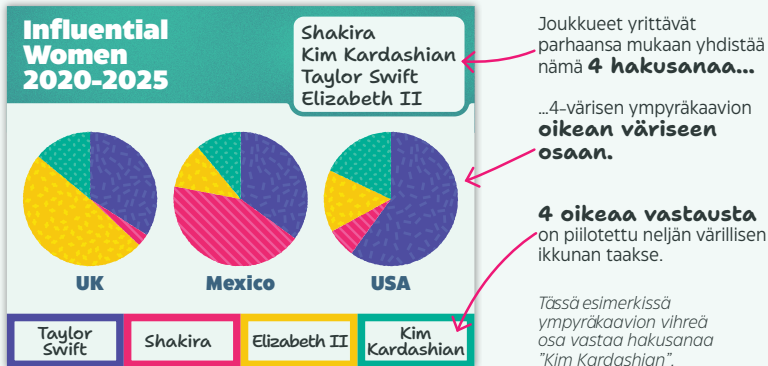
TRENDIKÄYRÄT

Mitä korkeammalle käyrä kohoaa, sitä enemmän kyseistä hakusanaa on googlattu kyseisenä ajanjaksona.



YMPYRÄKAAVIOT

Mitä suurempi on ympyräkaavion osa, sitä enemmän hakusanaa googlattiin kyseisenä ajanjaksona tai kyseisessä paikassa.



3 PELI-KIERROKSEN KUVAUS

Yksi THAT TRACKS -peli sisältää **6 pelikierrosta**.

Yhden pelikierroksen aikana molemmilla joukkueilla on **2 vuoroa**.

Yhden vuoron aikana kumpikin joukkue asettaa **2 vastausmerkkiä** vastauspohjalle.

Pyöreäkulmainen joukkue paljastaa aihekortin ja käynnistää ajastimen

Teräväkulmainen joukkue – 1. vuoro: Asettakaa 2 vastausmerkkiä vastauspohjalle ja...

...painakaa ajastinta

Pyöreäkulmainen joukkue – 1. vuoro: Asettakaa 2 vastausmerkkiä vastauspohjalle ja...

...painakaa ajastinta

Teräväkulmainen joukkue – 2. vuoro: Asettakaa 2 vastausmerkkiä vastauspohjalle ja...

...painakaa ajastinta

Pyöreäkulmainen joukkue – 2. vuoro: Asettakaa 2 vastausmerkkiä vastauspohjalle.

Paljastakaa sitten vastaukset ja laskekaa pisteet!



HUOM: Joka toisella pelikierroksella yksi joukkue on ensimmäisenä vastausvuorossa ja joka toisella pelikierroksella toinen.

THAT TRACKS perustuu albaanilain Google Trends -dataan. Mahdollisuuden mukaan peliin on valittu niitä Googlen aihehakuja, joiden tuleksiin sisältää myös saman aiheen eri tavoin ja eri kielillä kirjoitetut lauat. Esimerkiksi "Xlr Fryer" -haun tulokset sisältävät muunkielisiä termiä tehdyistä hakukäytännöistä, kuten "Trekora de are".

1. TERÄVÄKULMAISEN JOUKKUEEN 1. VUORO

1. vuorolla **teräväkulmainen joukkue** pääsee ensimmäisenä arvaamaan kahden hakusanan oikeaa sijoittumista kuvaajassa.

- Pyöreäkulmainen joukkue** paljastaa kierroksen aihekortin poistamalla demokortin korttikotelosta. Siirtäkää demokortti korttipakan viimeiseksi kääntämättä sitä.
- Pyöreäkulmainen joukkue** painaa ajastimesta ▶.
- Teräväkulmaisella joukkueella** on nyt **60 sekuntia aikaa kirjoittaa arvauksensa kahteen vastausmerkeistään**. Ennen kuin ajastimen aika loppuu, joukkueen pitää ehtiä asettamaan nämä 2 vastausmerkkiään **niitä vastaavien värien 2 pisteen alueelle** vastauspohjalle. Vastausmerkit **täytyy aina laittaa** vastauspohjan samanväriseen kohtaan. Vuoronsa aikana **teräväkulmaisen joukkueen täytyy keskustella ajatuksistaan ääneen**. **Pyöreäkulmainen joukkue ei saa puhua eikä kirjoittaa mitään** vastausmerkkeihinsä ennen kuin heidän **oma vuoronsa alkaa**.
- Vastauksien valmistuttua tai ajan loputtua **teräväkulmainen joukkue painaa puolestaan ajastimesta ▶**, ja tuolloin vuoro siirtyy **pyöreäkulmaiselle joukkueelle**.



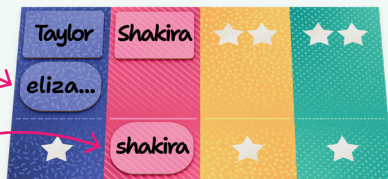
2. PYÖREÄKULMAISEN JOUKKUEEN 1. VUORO

Nyt **pyöreäkulmaisella joukkueella** on **60 sekuntia aikaa kirjoittaa arvauksensa kahteen vastausmerkkiinsä** ja asettaa nämä 2 merkkiä vastauspohjalle:

- Jos **pyöreäkulmaisen joukkueen** vastaus kuuluu jompaan kumpaan niistä väreistä, joihin vastajoukkue ei vielä laittanut merkkiä, joukkue laittaa vastausmerkinsä kyseisen värin **2 pisteen alueelle**.
- Jos **pyöreäkulmainen joukkue** on eri mieltä **teräväkulmaisen joukkueen** näkemyksestä ja kirjoittaa vastausmerkkiinsä eri vastauksen liittyen johonkin väriin, joukkue asettaa tämä erivärisen vastauksensa myöskin vastauspohjan **2 pisteen alueelle**, vaikka siellä onkin jo toinen vastausmerkki.
- Jos **pyöreäkulmainen joukkue** on samaa mieltä **teräväkulmaisen joukkueen** näkemyksestä jokin värin suhteen, pyöreäkulmaisen joukkueen täytyy asettaa vastausmerkinsä vastauspohjan 1 pisteen alueelle.

Vastauksien valmistuttua tai ajan loputtua **pyöreäkulmainen joukkue** painaa ajastimesta ▶, ja tuolloin vuoro siirtyy taas **teräväkulmaiselle joukkueelle**.

Esimerkki: **Teräväkulmaisen joukkueen** mielestä violetti kuvaa hakusanaa "Taylor Swift". Tällöin joukkue kirjoittaa violettiin vastausmerkkiinsä "Taylor Swift" ja sijoittaa sen vastauspohjan 2 pisteen alueen violettiin kohtaan.



Esimerkki: **Pyöreäkulmaisen joukkueen** mielestä violetti kuvaa hakusanaa "Elizabeth II". Tällöin joukkue kirjoittaa violettiin vastausmerkkiinsä "Elizabeth II" ja sijoittaa sen vastauspohjan violettiin kohtaan 2 pisteen alueelle.

3. TERÄVÄKULMAISEN JOUKKUEEN 2. VUORO

Teräväkulmainen joukkue kirjoittaa vastauksensa kahteen jäljellä olevaan vastausmerkkiinsä.

4. PYÖREÄKULMAISEN JOUKKUEEN 2. VUORO

Pyöreäkulmainen joukkue kirjoittaa vastauksensa kahteen jäljellä olevaan vastausmerkkiinsä.

Tuplauskehyksiä ja pistelaskua koskevat ohjeet löytyvät tämän kortin kääntöpuolelta.

Käännä ympäri

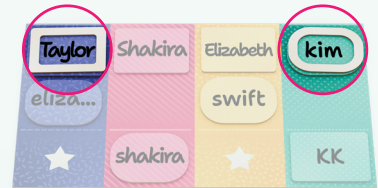
5. MUUTAMA TÄRKEÄ HUOMIO

- Joukkue voi asettaa **korkeintaan 2 vastausmerkkiä per vuoro** riippumatta siitä, kuinka monta vastausmerkkiä joukkue edellisellä vuorolla asetti.
- Joukkue voi myös **kirjoittaa saman vastauksen** kahdelle eri vastausmerkille, esim. jos joukkueen näkemys muuttuu 1. ja 2. vuoron välillä.
- Joukkue voi vuoron aikana myös ottaa pois** yhden tai molemmat asettamansa vastausmerkit ja korvata ne toisilla vastausmerkeillä (jos merkkejä on jäljellä), kunhan kaikki vastausmerkit on asetettu ennen kuin aika loppuu. 2. vuorolla ei kuitenkaan saa vaihtaa **1. vuoron aikana asetettujen vastausmerkkien tekstejä eikä näitä merkkejä saa siirtää toiseen paikkaan** vastauspohjalla.
- Sillä ei ole väliä, onko **hakusana kirjoitettu vastausmerkkiin täysin oikein**. Vastauksen tekstin on ainoastaan oltava sen verran luettava, että kaikille pelaajille on täysin selvää, mihin hakusanaan vastaus viittaa.
- Joukkue voi **painaa** **myös ennen kuin ajastimen aika loppuu**.
- Jos joukkue unohtaa painaa ajastinta, silloin vastajoukkue **saa tietenkin enemmän aikaa** pohtia arvauksiaan.

6. TUPLAUSKEHYKSET

Kummallakin joukkueella on 1 tuplauskehys, jota **voi käyttää vain yhden kerran per pelikierros**. Joukkue voi laittaa tuplauskehysten jonkun vastauksensa päälle jommalla kummalla pelivuorolla. Jos joukkue käyttää tuplauskehystä 1. vuorolla, sitä ei 2. vuorolla saa siirtää. Jos joukkue käyttää tuplauskehystä 2. vuorolla, sen voi laittaa minkä tahansa oman vastauksen päälle riippumatta siitä, kummalla vuorolla vastaus on asetettu.

Jos tuplauskehystetty vastaus on oikein, **sen osoittama pistemäärä tuplaantuu**. Jos vastaus osoittautuu vääräksi, joukkue ei saa eikä menetä pisteitä. Jokaisen kierroksen jälkeen **tuplauskehukset palautuvat takaisin joukkueille**.



7. VASTAUSTEN PALJASTAMINEN JA PISTEYTYS

Paljastakaa 4 vastausta **vetämällä nuolista yksi kerrallaan**. Sitä mukaa, kun vastaukset paljastuvat, **ottakaa pois** ne vastausmerkit, joissa oli väärä vastaus.

- Oikeasta vastauksesta** 2 pisteen alueella joukkueelle annetaan **2 pistettä**.
- Oikeasta vastauksesta** 1 pisteen alueella joukkueelle annetaan **1 piste**.
- Väärästä vastauksesta** ei tule miinuspisteitä.
- Muistakaa huomioida pistelaskussa, että tuplauskehystettyjen oikeiden vastausten pistemäärä lasketaan **kaksinkertaisena**.

Merkitkää kummankin joukkueen saamat pisteet pistetaulukkoon.

Palauttakaa vastausmerkit takaisin joukkueille ja pyyhkikää vanhat vastaukset niistä pois. **Työntäkää nuolet** takaisin paikoilleen. Sitten olette valmiita aloittamaan 2. pelivuoron!

8. VUOROT 2-6

Teräväkulmainen joukkue aloittaa 2. pelivuoron **ottamalla 1. pelivuoroa koskevan aihekortin pois**, laittamalla sen (kääntämättä sitä) korttipinon viimeiseksi ja **painamalla** **Nyt on pyöreäkulmaisen joukkueen vuoro vastata ensimmäisenä**. Loput kierrokset pelataan samalla tavalla kuin 1. ja 2. pelikierros, eli joukkueet ovat vuorotellen ensimmäisenä vastausvuorossa.



5 PELIN VOITTAMINEN

Peli päättyy 6 pelikierroksen jälkeen. Se joukkue voittaa, jolla on lopussa eniten pisteitä! Jos joukkueilla on yhtä paljon pisteitä, peli päättyy tasapeliin.