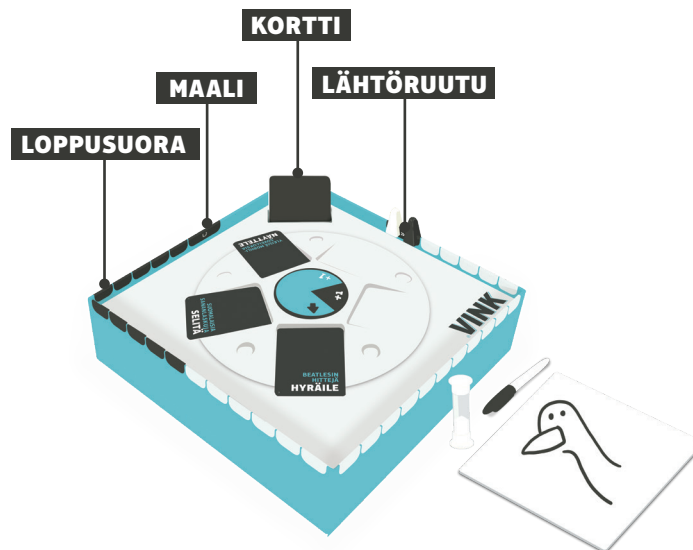


PELIN SÄÄNNÖT

MISTÄ PELISSÄ ON KYSE? VINK on peli, jossa VINKKAAJA antaa vinkkejä tiedossaan olevasta asiasta ja joukkuekaverit arvaavat, mikä kyseinen asia voisi olla. Vinkkaaminen tehdään puhumalla, piirtämällä, näyttämällä pantomiimina tai hyräilemällä. Mitä parempi olet vinkkaamaan, sitä nopeammin etenet. Varo kuitenkin sattumanvaraista arvailua, sillä joitakin arvauksia EI kannata sanoa ääneen! Joukkueet pelaavat vuorotellen, ja ensimmäisenä maaliin pääsyt voittaa.

ALKUVALMISTELUT. Asettakaa kolme korttia korttikiekkoon kuvan mukaisesti. Jakakaa pelaajat kahteen joukkueeseen. Kumpikin joukkue asettaa pelinappulansa lähtöruutuun. Joukkue, jossa on nuorin pelaaja, aloittaa vinkkaamisen.



PELIOHJEET

Suosittelimme, että aloitatte pelin heti ja pelaatte vuoroja läpi alla olevien ohjeiden avulla, kunnes pelaaminen onnistuu ilman ohjeita. Lisäohjeita löytyy tämän ohjeen kääntöpuolelta.

- 1 VALITKAA KORTTI PELIKIEKOSTA.** Jokaisen kortin aihe, samoin kuin sen laji (piirrä, näyttele, selitä, hyräile) näkyy kortin selkäpuolella. Älkää kuitenkaan kääntäkö korttia vielä.
- 2 VALITKAA VINKKAAJA.** Vinkkaaja kääntää kortin niin, että vain hän näkee sen, ja katsoo kortin sisältämät viisi asiaa, joita joukkue sitten yrittää arvata vinkkien perusteella. Vinkkaajan kannattaa myös huomioida kortissa mainittu kielletty asia, sillä sitä ei kannata vinkata.
- 3 KÄÄNTÄKÄÄ TIIMALASI JA ALOITAKAA! YKSI VINKKAA, MUUT JOUKKUEESTA ARVAAVAT.** Vinkkaaja piirtää, näyttelee pantomiimina, selittää tai hyräilee vinkkejä, tavoitteenaan saada joukkue arvaamaan mahdollisimman monta viidestä kortissa olevasta asiasta 90 sekunnin kuluessa. Huom: vinkkaajan pitää yrittää VÄLTÄÄ sitä, että joukkue arvaa kortista löytyvän kielletyn asian. Joukkue saa **1 pisteen** JOKAISESTA oikein arvatusista asiasta ja menettää **2 pistettä**, jos joukkuekaverit arvaavat kielletyn asian.
- 4 KUN AIKA ON LOPPU,** vastajoukkue voi yrittää arvata jonkin arvaamatta jääneen asian. Vastajoukkue saa yrittää arvaamista vain YHDEN kerran. Vastajoukkue saa **1 pisteen**, jos se arvasi oikein. Jos vastajoukkue sen sijaan arvaa kielletyn asian oikein, se saa **2 pistettä**. Vastajoukkue menettää **1 pisteen**, jos se arvasi väärin.
- 5 LIIKUTTAKAA PELINAPPULAA** myötöpäivään joukkueen saamien pisteiden mukaisesti.
- 6 KÄÄNTÄKÄÄ PELIKIEKKOA** yksi pykälä myötöpäivään. Jotkut kortit saattavat siirtyä bonussektoreille.
- 7 ASETTAKAA UUSI KORTTI** nuolen osoittamaan kohtaan. Näin yksi pelivuoro on pelattu loppuun, ja on vastajoukkueen vuoro vinkata. Jos vastajoukkue valitsee kortin turkoosilta bonussektorilta, se pääsee yhden ylimääräisen askeleen eteenpäin. Jos mustalla bonussektorilla on kortti, se on PAKKO ottaa. Myös silloin saa ottaa yhden ylimääräisen askeleen eteenpäin.



MITEN VINKATA JA ARVATA

Yksi joukkueen jäsenistä antaa vinkkejä eli vinkkaa. Vinkkaaminen on sitä, että yritetään piirtämällä, näyttämällä, selittämällä tai hyräilemällä saada joukkuekaverit arvaamaan mahdollisimman monta kortin viidestä asiasta 90 sekunnin aikana. Muistattehan, että vinkkaajan pitää yrittää VÄLTÄÄ sitä, että joukkue arvaa kielletyn asian. Asioita voi vinkata ja arvata missä järjestyksessä tahansa.

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

VLEISTÄ: Vinkkaaja voi kertoa tiimilleen, oliko joku tietty arvaus oikein vai väärin. Kirjaimia ei tule missään tilanteessa ilmaista tai sanoa. Numeroita voi sen sijaan ilmaista. Jos sääntöjä rikotaan, joukkue ei saa pistettä, vaikka arvaisi vinkattavan asian. Ajan loputtua vastajouk-

kuue saa esittää yhden arvauksen, josta se voi joko saada tai menettää pisteitä. Vastajoukkueen ei kuitenkaan ole pakko arvata.

Arvattava asia on lausuttava siinä muodossa kuin se on kortissa. Joskus saman asian voi hyväksyttävästi ilmaista kahdella eri tavalla. Tuolloin toinen tapa on sulkujen sisällä. Tällaisissa tapauksissa oikeaksi vastaukseksi lasketaan sulkujen ulkopuolisen version JA/TAI sulkujen sisällä olevan version mukainen arvaus.

PIIRRÄ: Vinkkaaja ei saa elehtiä eikä äännellä lainkaan. Kaikki vinkit pitää tehdä piirtämällä valkoiseen tauluun. Numeroiden lisäksi myös muita symboleja voi käyttää, ei kuitenkaan kirjaimia.

SELITÄ: Vinkkaaja ei saa elehtiä eikä sanoa ääneen kyseistä asiaa siten kuin se on korttiin kirjoitettu, sen

taivutusmuotoja tai mitään sen sisältämistä sanoista, mukaan lukien mahdolliset sulussa 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 asiassa. Vinkkaaja ei saa selittää kääntämällä asioita toiselle kielelle – ei myöskään selitettäviä englanninkielisiä sanoja suomeksi – tai hyödyntämällä rimmaavia sanoja (esim. holvi – polvi). Kun vinkkaaja selittää yhtä asiaa, hän voi kuitenkin vapaasti käyttää kortin muiden asioiden sisältämiä sanoja.

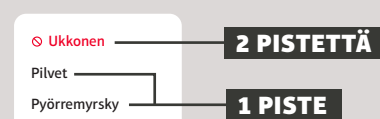
NÄYTTELE: Vinkkaaja ei saa äännellä lainkaan, mutta hän voi käyttää koko kehoaan näyttämiseen.

HYRÄILE: Vinkkaaja voi hyräillä, viheltää tai lallatella, mutta ei puhua eikä elehtiä lainkaan. Myös muita kuin kortissa mainittuja kappaleita saa kaikin mokomin hyräillä, jos se auttaa.

VASTAJOUKKUEEN ARVAUS

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

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**.



MITEN KORTTIKIEKKO TOIMII

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

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

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

ESIMERKKI



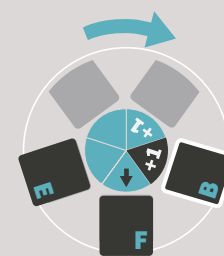
Pelaava joukkue valitsee kortin C.



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.



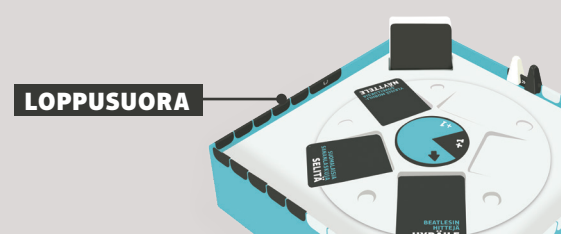
Joukkue kääntää korttikiekkoa yhden pykälän myötäpäivään ja laittaa uuden kortin kohtaan F. Seuraavana pelivuorossa olevan joukkueen on PAKKO ottaa kortti B, koska se on nyt mustalla +1-bonussektorilla.

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 pelikierroksia. Jos molemmat joukkueet pääsevät maaliin samalla määrällä pelikierroksia, molemmat valitsevat yhden ylimääräisen kortin suoraan pakasta vinkattavaksi. Kun aika on loppu, vastapuoli saa jälleen tehdä YHDEN arvauksen. Pelin 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 pöimitusta kortista.
- 2 pistettä jokaisen kielletyn asian arvaamisesta.

VASTAJOUKKUE

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

ESIMERKKI

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