

UUDENLAINEN TIETOPELI!

ARVUUTIN

Johdanto

Olipa kerran ihmevehje nimeltään Arvuutin. Arvuuttimen uskottiin tietävän vastaus mihin vain mitä kukaan keksi kysyä. Päivittäin pitkä jono kansalaisia kävi esittämässä Arvuuttimelle kysymyksiään.

Konetta käyttivät kansan suuressa arvossa pitämät teknikot, eli arvuuttajat, jotka tunsivat koneen toiminnan salat ja sukupolvesta toiseen pitivät huolen koneen moitteettomasta toiminnasta. He ottivat vastaan kysymykset ja esittivät ne Arvuuttimelle. Kone kun oli, Arvuutin osasi vastata kysymyksiin vain numeroina, joita se tulosti monenkirjaville korteille.

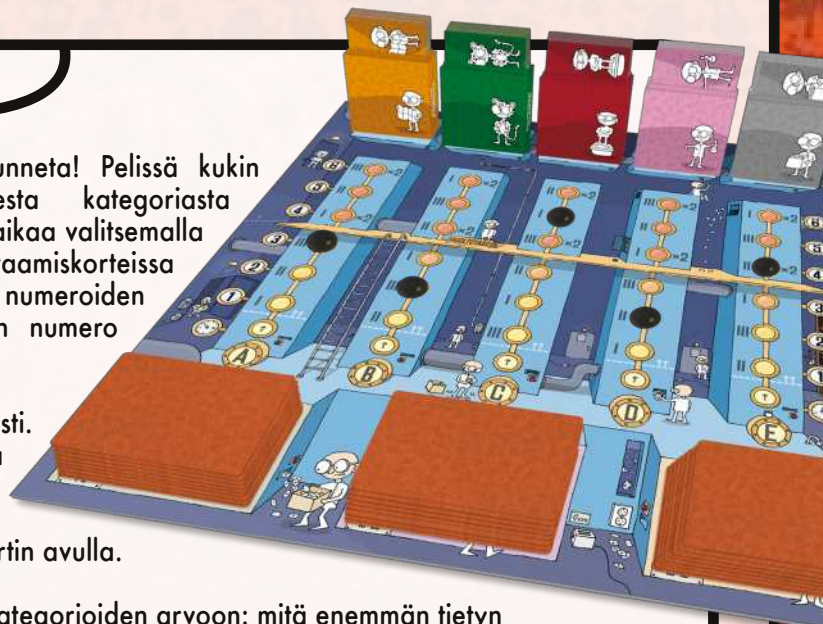
Arvuutin oli kuitenkin varsin nopea toimissaan ja sen antamat vastaukset menivät helposti sekaisin. Jokaiselle pelaajalle on siunaantunut arvuuttajan virka ja tehtävänänne on löytää koneen tuotoksista kysymyksiin oikeat vastaukset!

Tiivistelmä

Arvuutin on visailupeli, jossa luppoaikaa ei tunneta! Pelissä kukin pelaaja esittää vuorollaan vapaavalintaisesta kategoriasta kysymyksen, johon kaikki pelaajat vastaavat yhtä aikaa valitsemalla salassa sopivia vastaamiskortteja kädestään. Vastaamiskorteissa on numeroita ja pelaajan vastaus on valittujen numeroiden summa. Jokaisen kysymyksen oikea vastaus on numero yhden ja sadan väliltä.

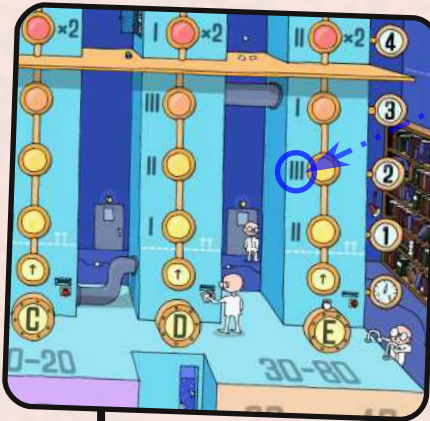
Pelaajien arvaukset paljastetaan samanaikaisesti. Lähimmäksi oikeaa lukua arvannut pelaaja voittaa kysymyskortin itselleen, mutta menettää pelaamansa vastaamiskortit. Pelaajat voivat kerätä uusia vastaamiskortteja käteensä passauskortin avulla.

Pelin aikana pelaajat voivat vaikuttaa eri kysymyskategorioiden arvoon: mitä enemmän tietyn kategorian kysymyksiä on pelin aikana kysytty, sitä arvokkaampia sen kysymyskortit ovat. Pelin lopuksi sekä voitettut kysymyskortit että pelin alussa jaetut piilokortit pisteytetään. Se pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa pelin. Arvuuttamisen iloa, arvon arvuuttajat!



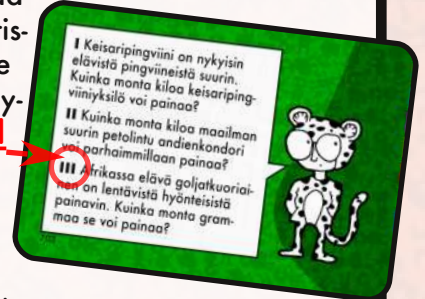
Pelin osat

- Pelilauta
- Viisi merkinappulaa
- 400 kysymyskorttia (50 jokaisesta kategoriasta)
- 107 vastaamiskorttia
- 8 rasiaa kysymyskortteille
- 20 **piilokorttia**
- 8 **passauskorttia**



Kysymyskortit

Pelin kysymyskortteissa on kussakin kolme kysymystä, joiden oikea vastaus on aina numero väliltä 1-100. Merkinappulan paikka laudalla määrää mikä kysymys kortista kysytään. Jos se on kohdassa III, kysytään kysymys III ja niin edelleen.



Kysymyskategoriat:

- Pallon pinnalla (maapallo, maat ja kansat)
- Hikeä ja kyyneliä (urheilua)
- Sirkushuvit (viihdettä ja kulttuuria)
- Ajan hammas (historiaa)
- Eliöiden elämää (eläimiä ja kasveja)
- Koeputkessa (luonnontieteitä)
- Oi maamme (kysymyksiä Suomesta)
- Mappi Ö (satunnaisia kysymyksiä)

Alkuvalmistelut

1. Pelin mukana tulee kahdeksan erilaista kysymyskategoriaa, joista jokaiseen pelikertaan valitaan viisi. Nuorin pelaaja valitsee ensin, minkä jälkeen valintavuoro kiertää myötäpäivään. Valitut kysymyslaatikot asetetaan pelilaudalle valintajärjestyksessä kirjaimilla A, B, C, D ja E merkityille **paikoille**.

2. Asetetaan merkinappulat kunkin kategorian **alimpaan ruutuun**.

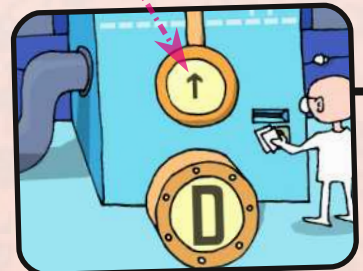
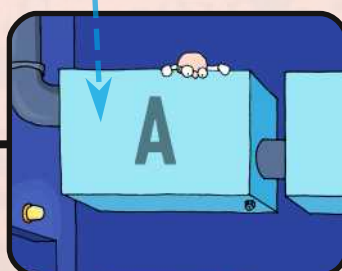
3. Sekoitetaan **vihreät**, **violetit** ja **ruskeat** vastaamiskortit omiin pinoihinsa pelilaudalle numeropuoli alaspäin.

4. Jaetaan kullekin pelaajalle:

- 3 vihreää vastaamiskorttia
- 2 violettia vastaamiskorttia
- 2 ruskeaa vastaamiskorttia
- yksi passauskortti
- kaksi piilokorttia*

* Nämä pidetään muilta salassa pelin ajan. Halutessaan pelaajat voivat tasoittaa peliä jakamalla eri määriä piilokortteja.

5. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.



Vuoron kulku

1. Vuorossa oleva pelaaja valitsee kategorian, josta seuraava kysymys esitetään. Pelaaja siirtää kategorian merkinappulaa yhden pykälän ylöspäin pelilaudalla.
2. Vuorossa oleva pelaaja nostaa kortin valitun kategorian kysymyslaatikosta ja lukee kysymyksen kuuluvaan ääneen. Kysyttävän kysymyksen järjestysnumero määräytyy kyseisen kategorian merkinappulan paikan mukaan pelilaudalla.
3. Kaikki pelaajat muodostavat vastauksensa kädessään olevista vastaamiskorteista ja asettavat ne nurin eteensä pöydälle. Vastaus on valittujen korttien lukujen yhteenlaskettu summa.
4. Kun kaikki ovat saaneet vastauksensa valmiiksi, eli asettaneet valitsemansa kortit pöydälle eteensä, paljastetaan ne yhtä aikaa.
5. Pelaaja, jonka vastaus on lähinnä kysymyskortin kääntöpuolella lukevaa oikeaa vastausta, voittaa kierroksen ja ottaa juuri käytetyn kysymyskortin tämän merkiksi eteensä.
6. Voittanut/voittaneet pelaajat menettävät käyttämänsä vastaamiskortit ja ne pistetään poistopakkaan. Muut pelaajat nostavat käyttämänsä kortit takaisin käteensä.
7. Tämän jälkeen kysymisvuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

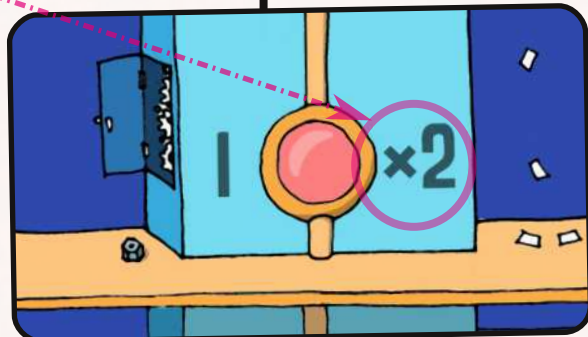
Muita seikkoja

- Huipputietobonus: Jos pelaaja sai vastauksensa täsmälleen oikein, saa hän pitää käyttämänsä vastaamiskortit.
- Jos useampi kuin yksi pelaaja osuu yhtä lähelle oikeaa vastausta, saavat he kaikki yhden kysymyskortin. Ensimmäinen saa juuri käytetyn kysymyskortin ja loput ottavat kyseisen kategorian kysymyslaatikosta omansa.
- Jos kysymys esitettiin merkinappulan ollessa **x2**:lla merkityssä ruudussa, saa voittaja/voittajat yhden sijaan kaksi kysymyskorttia. Ylimääräiset kortit otetaan kyseisen kategorian kysymyslaatikosta.
- Voitetut kysymyskortit pidetään kaikkien nähtävillä pelaajien edessä.
- Jos joku vastaamiskorttien nostopakasta loppuu, kerätään poistopakasta tämän väriset kortit ja sekoitetaan uudeksi nostopakaksi.

Passauskortti

Mikäli pelaaja sisällytti valitsemiensa vastaamiskorttien joukkoon passauskortin, ei hänen vastaustaan huomioida kysymyksen voittajaa määritettäessä. Sen sijaan pelaaja saa poimia kaikki sillä kierroksella esittämänsä kortit takaisin käteensä ja lisäksi poimia kolme uutta vastaamiskorttia vapaaehtoisista pinoista*.

*Vihreässä pinossa on kortteja väliltä 1-9, violetissa väliltä 10-20 ja ruskeassa 30-80.



Pelin päätyminen ja pistelasku

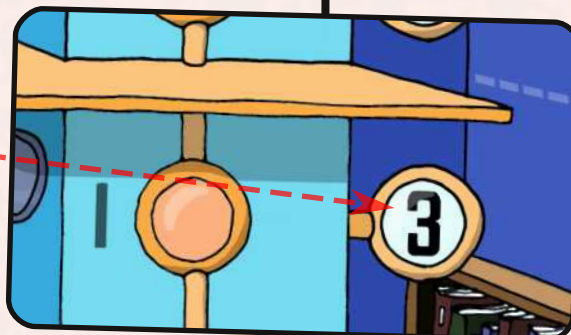
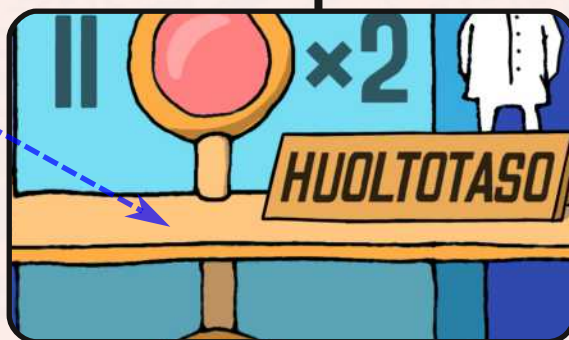
Peli päättyy, kun kolmas viidestä kysymyskategorian merkinappulasta nousee huoltotasoon yläpuolelle. Tästä kategoriasta esitetään vielä viimeinen kysymys, joka on poikkeuksellisesti kolmen kortin arvoinen.

Kun viimeinen kysymys on esitetty ja sen voittaja ratkaistu, lasketaan pisteet.

Pelaajat saavat pisteitä voittamistaan kysymyskortista. Kunkin kategorian kortin pistearvon näkee kategorian merkinappulan paikasta. Esimerkiksi jos merkinappula on pelin lopussa tasolla 3, saa jokaisesta sen kategorian kysymyskortista kolme pistettä.

Lisäksi pelaajat saavat pisteitä pelin alussa jaetuista piilokortista. Näihin kortteihin on merkitty yksi viidestä kategorialinjasta (A, B, C, D ja E) ja nämä kortit ovat saman arvoisia pisteissä kuin kyseisen kategorian kysymyskortit.

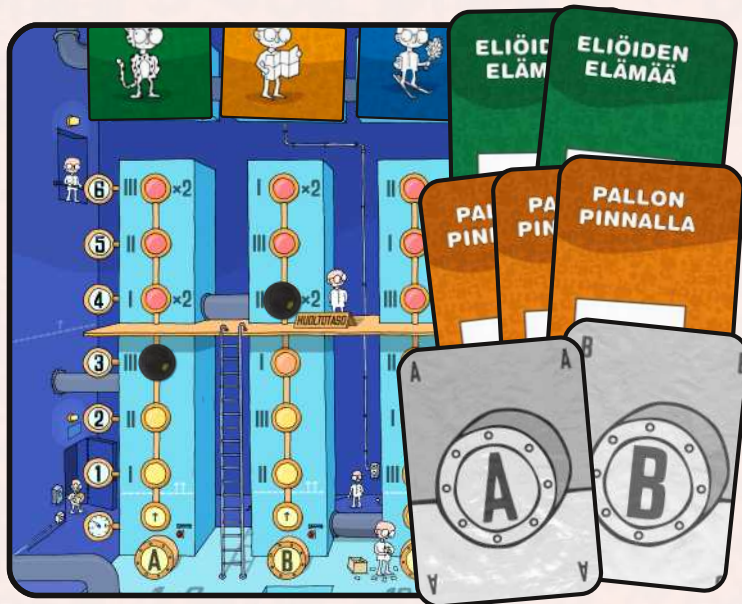
Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin!



Esimerkki

Pelaaja on pelin aikana voittanut kuvassa näkyvät kysymyskortit, ja on loppupisteytyksen aika. Pelaajan keräämät kaksi Eliöiden elämää -korttia ovat molemmat kolmen pisteen arvoisia, koska categoria on pystyrivissä A ja sen merkinappula on tasolla kolme. Vastaavasti kolme Pallon pinnalla -korttia ovat kukin neljän pisteen arvoisia. Kaiken kaikkiaan pelaaja saa siis $2 \times 3 + 3 \times 4 = 18$ pistettä kerätyistä kysymyskortista.

Pelaaja paljastaa myös piilokorttinsa, jotka ovat varustettu kirjaimilla A ja B. Pelaaja saa A-kortista 3 pistettä ja B-kortista 4 pistettä. Yhteensä pelaajan pisteet ovat siis $3 + 4 + 18 = 25$.



Tekijät

Pelisuunnittelu	Touko Tahkokallio
Kuvitus	Sampo Sikiö
Säännöt	Ossi Lehtinen
Kysymykset	Touko Tahkokallio Teemu Ojanne Tuukka Paavola Ossi Lehtinen Kristiina Rembel Jaakko Tahkokallio Jussi Kurki Annika Tahkokallio ja Antti Gorski

Kiitokset kaikille

Kiitokset kaikille pelitestaajille!
Erityiskiitokset arvokkaista kommentista Stefan Engblomille, Anttoni Huhtalalle, Jussi Kurjelle, Tuukka Paavolalle ja Annika Tahkokalliolle.

