



## Alkuvalmistelut

- Yhdistä pelilaudan neljä osaa ja aseta pelilautaa keskelle pöytää.
- Aseta viivoitin ja kompassi pelilaudan viereen.
- Aseta nuolihiyrrä (laatikon kansi) pelilaudan viereen.
- Jokainen pelaaja ottaa itselleen pistevihkon sivun ja kynän (ei sisälly pakkaukseen).
- Jaa kortit viiteen eri pinoon ja sekoita ne huolellisesti.
- Jokainen pelaaja ottaa itselleen **yhden mustan matkakortin ja yhden lippukortin. HUOM! Älä lue kortteja!**
- Pelaaja, joka on ollut viimeksi ulkomailla, aloittaa pelin. Jos pelaajia on monta, pelatkaa joukkueittain. Pyöräytä nuolta ja seikkailu voi alkaa!



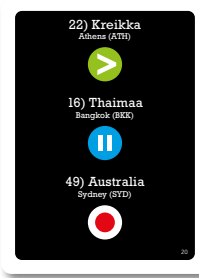
Kompassikortti



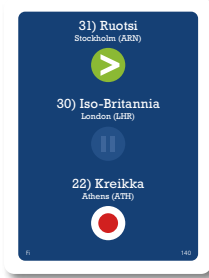
Kuvakortti



Lippukortti



Musta matkakortti



Sininen matkakortti  
(päätoskierrosta varten)

## Pelin neljä kategoriaa

**MATKAKORTTI:** Jokaisessa matkakortissa on kuusi kysymystä, joihin vastataan. Kun kaikki kysymykset on luettu, kortti on käytetty. Pelaaja näkee kortin etupuolelta mistä maasta hän lähtee liikkeelle, missä tekee välilaskun ja mihin päättää matkansa (kaikissa korteissa ei ole välilaskupaikkaa). Kysymykset liittyvät kortin etupuolen maihin. Korttien numerot ovat myös kartassa, joten pelaaja näkee helposti missä päin maailmaa hän on.

Kun kortin kaikki kuusi kysymystä on luettu, pelaaja asettaa kortin eteensä kysymyspuoli ylöspäin. Pelaaja nostaa uuden matkakortin pinosta, kun seuraavaksi on hänen vuoronsa. **Kun yksi pelaajista on käyttänyt kaksi kokonaista matkakorttia (12 kysymystä), peli päättyy.**

**Nuoli pysähtyy matkakortin kohdalle:** Pelaaja antaa matkakorttinsa oikealla puolellaan olevalle pelaajalle. Tämä lukee ensimmäisen kysymyksen kortista ja kertoo pelaajalle missä hän on (ilmoitetaan kortin etupuolella). Jos pelaaja osaa vastata kysymykseen **ilman vastausvaihtoehtoja**, kysytään häneltä heti seuraava kysymys. Kysymyskierron jatkuu niin kauan kuin pelaaja vastaa oikein ilman vastausvaihtoehtoja. Jos pelaaja vastaa oikein kaikkiin kuuteen kysymykseen ilman vastausvaihtoehtoja, kysymyskierron päättyy ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos pelaaja ei osaa vastata kysymykseen, hän voi pyytää apua ja saada kaksi vastausvaihtoehtoa. Kysyjä lukee ääneen molemmat vastausvaihtoehdot (A ja B). Oikea vastaus on lihavoitu. Jos vastausvaihtoehdot luetaan tai pelaaja vastaa väärin, vuoro siirtyy vastauksen jälkeen seuraavalle pelaajalle. Kun pelaaja pyöräyttää seuraavan kerran matkakortin, kysymyksiä jatketaan kesken jääneestä kortista. Jos kaikki kuusi kysymystä on luettu, pelaaja nostaa uuden matkakortin seuraavalla vuorollaan.

**Matkakortin pisteet:** Pelaaja saa 20 pistettä oikeasta vastauksesta, jos hän on vastannut ilman vastausvaihtoehtoja. Jos pelaaja sai vastausvaihtoehdot ja vastasi oikein, hän saa 10 pistettä. Väärästä vastauksesta saa 0 pistettä. Yhdestä kortista saa enintään 120 pistettä, jos pelaaja vastaa oikein ilman vastausvaihtoehtoja.

**Matkakortti + viivoitin:** Kun kortin kysymykset on luettu, pelaaja mittaa pelilaudalta matkansa pituuden (matka mitataan riippumatta siitä vastasiko pelaaja oikein vai väärin). Mittaa matkakohteiden välinen etäisyys (2 tai 3) ja kirjoita pisteet ylös. Viivoittimen asteikko näyttää matkan pituuden pisteinä. Mittaa punaisten ympyröiden ulkoreunasta ulkoreunaan. Pyöristä pisteet lähimpään tasalukuun ja kirjoita pisteet taulukkoon.



**KOMPASSIKORTTI:** Jokaisessa kompassikortissa on kaksi tehtävää, A ja B. Pelatkaa ensin kaikki A-tehtävät ja B-tehtävät vasta sen jälkeen. **Älä katso kortin takapuolella olevia vastauksia.**

**Nuoli pysähtyy kompassikortin kohdalle:** Pelaaja ottaa pinosta päällimmäisen kortin, kompassin ja siihen kuuluvat numerolaatat 1, 2, 3 ja 4 sekä kääntää kartan eteensä. Pelaaja päättää mikä kortin kohteista sijaitsee suhteessa toisiin pohjoisessa, etelässä, lännessä ja idässä. Esim. jos pelaaja uskoo Münchenin (nro 1) olevan lännessä, hän asettaa numerolaatan 1 kompassin vasempaan reunaan. Kun kaikki kohteet ovat paikoillaan, pelaaja kääntää kortin ympäri ja tarkistaa vastaukset. Kortti palautetaan pinon alimmaisiksi. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle/ joukkueelle, joka pyöräyttää nuolta.

**Kompassikortin pisteet:** Pelaaja saa 40 pistettä, jos kaikki neljä kohdetta ovat oikein. Kahdesta oikein asetetusta kohteesta saa 20 pistettä ja yhdestä oikeasta 10 pistettä (30 pistettä ei ole mahdollista saada).

**KUVAKORTTI:** Jokaisen kortin takapuolella on kuusi etupuolen kuvaan liittyvää kysymystä.

**Nuoli pysähtyy kuvakortin kohdalle:** Vuorossa olevan pelaajan oikealla puolella oleva pelaaja ottaa päällimmäisen kortin ja näyttää kuvaa. Hän kysyy kaksi ensimmäistä kysymystä (A ja B) riippumatta siitä vastaako pelaaja oikein vai väärin ensimmäiseen kysymykseen. Tämän jälkeen kortti palautetaan pinon alimmaisiksi. Kun sama kortti tulee vuoroon seuraavan kerran, luetaan kysymys 2 (A ja B) jne. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle/ joukkueelle, joka pyöräyttää nuolta.

**Kuvakortin pisteet:** Pelaaja saa 20 pistettä oikein vastatusta kysymyksestä (enintään 40 pistettä).

**LIPPUKORTTI:** Kaikki pelaavat samanaikaisesti ja voivat saada pisteitä. Kortissa on kolme lippua ja kortin takapuolella lukee mistä