



2-5 pelaajalle
Yli 12-vuotiaille

Sisältö: pelilauta, 800 kysymystä, 1 korttipidike, 12 oljenkorsimerkkiä, 16 vastausmerkkiä, 4 poistumismerkkiä, 4 pelinappulaa, pistevihko ja pelisäännöt

PELI LYHYESTI

Nouse rahapuun pohjalta huipulle vastaamalla kysymyksiin oikein. Sinulla on kolme oljenkortta, jotka voit käyttää missä tahansa vaiheessa pelin aikana. Pelaaja, jolla on eniten rahaa, kun kaikki ovat olleet kerran pelinvetäjänä, voittaa pelin!

ÄLKUVALMISTELUT

Aseta kysymyskortit järjestyksessä paikoilleen pelikoteloon. Levein kolo on 100 euron kysymyksille. Valitkaa ensimmäinen pelinvetäjä. Pelinvetäjä kirjoittaa pelaajien nimet pistevihkon vasempaan sarakkeeseen (myös omansa) ja hän kirjoittaa pisteet ylös pelikierroksen aikana, kunnes on toisen pelaajan vuoro olla pelinvetäjä. Pelaajat (ei pelinvetäjä) asettavat pelinappulansa pelilaudalle rahapuun alapuolelle. Jokainen pelaaja ottaa 8 pelimerkkiä: 4 vastausmerkkiä (a, b, c, d), 3 oljenkortta ja yhden poistumiserkin.

Pelinvetäjä

Pelinvetäjällä on tärkeä rooli. Hän on isäntä, joka pitää huolta siitä, että kaikki tapahtuu ajallaan pelin aikana sekä ymmärtävät kysymyksen. Hän varmistaa että kaikki kuulevat vastauksen, laittavat pelimerkinsä esille, oljenkorret käsitellään oikeassa järjestyksessä, oikein vastanneet siirtävät pelinappuloitansa, pisteet merkitään ylös ja niin edelleen...

PELIN ALOITUS

Pelinvetäjä ottaa ensimmäisen 100 euron kortin ja asettaa sen korttipidikkeeseen. Hän lukee kysymyksen ja neljä vastausvaihtoehtoa ääneen. Jos pelaajat niin haluavat, pelinvetäjä näyttää kysymyksen heille ja lukee sen ja vastaukset uudestaan.

Oikea vastaus on kortin kääntöpuolella ja se näkyy korttipidikkeessä olevasta aukosta. Pelinvetäjän on varottava näyttämästä oikeaa vastausta pelaajille.



Kolme vastausvaihtoehtoa

Asetettu pelimerkki on lopullinen, joten mieti tarkkaan!

1. Aseta kirjainmerkki vastausruutuun (tyhjä soikea paikka rahapuun alapuolella)

Jos tiedät – tai luulet tietäväsi – oikean vastauksen, aseta vastausmerkki, jossa on oikea kirjain, vastausruutuun kirjainpuoli alaspäin.

2. Aseta oljenkorsi vastausruutuun

Jos et ole varma vastauksesta ja haluat apua, aseta haluamasi oljenkorsimerkki vastausruutuun kuvapuoli alaspäin. Jokaisen oljenkorren voi käyttää yhden kerran jokaisen pelikierron aikana. Yhteen kysymykseen voi käyttää ainoastaan yhden oljenkorren.

3. Aseta poistumismerkki vastausruutuun

Jos et tiedä vastausta etkä usko vastaavasi siihen oikein edes oljenkorren avulla, aseta poistumismerkki vastausruutuun kuvapuoli alaspäin. Näin varmistat jo keräämäsi rahasumman etkä jää pelikierrokselta pois ilman rahaa tai putoa edeltävälle takuutasolle.

Kaikki ovat valinneet vastausmerkkinsä

Kun pelaajat ovat asettaneet pelimerkkinsä vastausruutuun, pelinvetäjä kysyy: "Haluaako joku pelaajista käyttää oljenkorren?"

- Jos kukaan pelaajista ei halua käyttää oljenkortta, pelinvetäjä pyytää pelaajia kääntämään pelimerkkinsä. Pelinvetäjä paljastaa oikean vastauksen.
- Jos joku pelaajista haluaa käyttää oljenkorren, pelinvetäjä pyytää häntä/heitä kääntämään oljenkorsimerkkinsä. Oljenkorsi on välivaihe ennen lopullisen vastauksen eli kirjainmerkin tai poistumismerkkin valitsemista. Oljenkorsimerkin voi käyttää yhden kerran pelikierron aikana. Kun oljenkorsi on käytetty, se asetetaan pelilaudalle rahapuun vieressä olevalle paikalleen. Yhteen kysymykseen voi käyttää yhden oljenkorren.

Oljenkorret käsitellään tässä järjestyksessä:

1. 50:50

Jos useampi pelaaja haluaa käyttää 50:50-oljenkorren, ne käsitellään myötöpäivään siirtyvässä järjestyksessä. Pelinvetäjä peittää kaksi väärää vastausvaihtoehtoa ja näyttää muut vastaukset (toinen oikein, toinen väärin) pelaajalle. Toiset pelaajat eivät saa nähdä vastauksia. Pelaajalla on nyt suurempi mahdollisuus vastata oikein.

Jos useampi pelaaja haluaa käyttää oljenkorren, pelaaja asettaa pelimerkkinsä (kirjainmerkin tai poistumismerkkin) vastausruutuun kuvapuoli alaspäin. Jos kyseessä on viimeinen käsiteltävä oljenkorsi, pelimerkin voi laittaa heti esille. Käytetty oljenkorsimerkki laitetaan paikalleen raha-

puun vasemmalle puolelle. Jos useampi pelaaja käyttää 50:50 oljenkorren, pelinvetäjä voi peittää uudet vastaukset tai näyttää samat.

2. Soita ystävälle

Jos useampi pelaaja haluaa käyttää *Soita ystävälle* -oljenkorren, ne käsitellään myötöpäivään siirtyvässä järjestyksessä. Oljenkorren käyttävä pelaaja kääntyy sellaisen pelaajan puoleen, joka ei ole käyttänyt oljenkortta ja pyytää tätä näyttämään vastauksen. Ainoastaan oljenkorren käyttävä pelaaja saa nähdä vastauksen!

- Vastaus on ehkä kirjainmerkki. Pelaaja saa valita, luottaako hän vastaukseen vai ei.
- Vastaus on ehkä poistumismerkki. Siitä ei ole apua. Olipa huono tuuri!
- Pelaaja voi halutessaan kääntyä myös pelistä jo pudonneen pelaajan puoleen. Tämä näyttää sen kirjainmerkin, jonka uskoo olevan oikein.

Toisen pelaajan vastauksen nähtyään, pelaaja valitsee kirjainmerkin tai poistumismerkkin. Jos useampi pelaaja haluaa käyttää oljenkorren, pelaaja asettaa pelimerkkinsä (kirjainmerkin tai poistumismerkkin) vastausruutuun kuvapuoli alaspäin. Jos kyseessä on viimeinen käsiteltävä oljenkorsi, pelimerkin voi laittaa heti esille. Käytetty oljenkorsimerkki laitetaan paikalleen rahapuun vasemmalle puolelle.

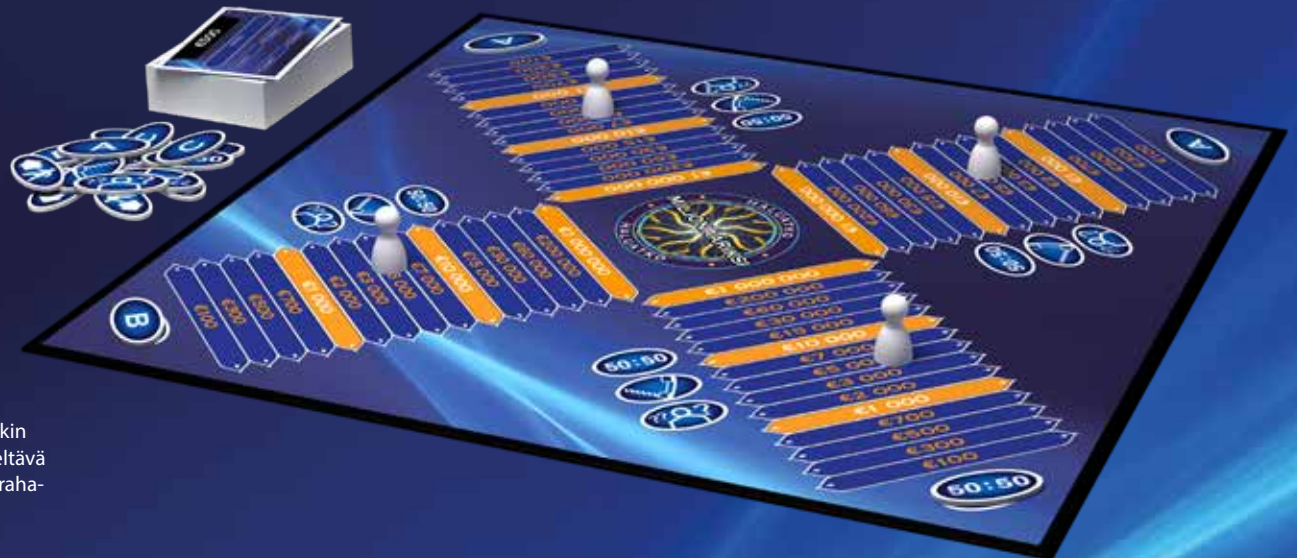
3. Kysy yleisöltä

Jos useampi pelaaja haluaa käyttää tämän oljenkorren, ne käsitellään samanaikaisesti. Pelinvetäjä pyytää toisia pelaajia näyttämään vastaukset (a, b, c, d tai poistumismerkki).

Kysy yleisöltä -oljenkorren valinneet pelaajat valitsevat nyt vastauksensa ja laittavat vastausruutuun joko kirjainmerkin tai poistumismerkkin. Jos tämän oljenkorren käyttäviä on useampi kuin yksi, vastausmerkit laitetaan kuvapuoli alaspäin kunnes kaikki ovat valinneet vastauksensa. Käytetty oljenkorsimerkki asetetaan rahapuun vasemmalla puolella olevalle paikalleen.

4. Kaikki pelaajat haluavat käyttää oljenkorren

Pelinvetäjä käsittelee oljenkorret oikeassa järjestyksessä. Pelaajien on oltava tarkkoina ja varottava paljastamasta vastauksiaan liian aikaisin.



Pelinvetäjä paljastaa oikean vastauksen

- Pelinvetäjä pyytää oikein vastanneita siirtymään pelilaudalla juuri vastatulle tasolle.
- Kysymykseen väärin vastanneet pelaajat putoavat pois pelikierrokselta ja odottavat seuraavaa pelikierrosta (eli pelinvetäjän vaihtumista).
 - Jos pelaaja ei ole päässyt ensimmäiselle takuutasolle (1000 €), hän ei saa kierrokselta yhtään rahaa. Pelinvetäjä merkitsee pistevihkoon luvun 0.
 - Jos pelaaja on päässyt takuutasolle tai sen yli, pelinvetäjä merkitsee pistevihkoon takuutason summan.
- Pelaaja, joka on valinnut poistumismerkin, varmistaa sen tason, jolla hän on parhaillaan. Pelinvetäjä merkitsee summan pistevihkoon.

Pelikierrokselta pudonnut pelaaja

Vaikka pelaaja vastaa väärin ja putoaa pois pelikierrokselta, hän on yhä mukana pelissä:

- *Soita ystävälle* -oljenkorren käyttävä pelaaja voi pyytää apua tältä pelaajalta. Pelaaja valitsee sen kirjainmerkin, jonka uskoo olevan oikea vastaus kysymykseen.
- Kun joku pelaajista käyttää *Kysy yleisöltä* -oljenkorren, pelaaja on mukana ja valitsee sen kirjainmerkin, jonka uskoo olevan oikea vastaus kysymykseen.

Yhtä monta kierrosta kuin pelaajia

Pelinvetäjä jatkaa kokonaisen pelikierroksen ajan eli kunnes kaikki pelaajat ovat pudonneet pois pelistä tai yksi tai useampi pelaaja on saavuttanut 1 000 000 -tason. Tämän jälkeen pelinvetäjä vaihtuu ja vuoro siirtyy pelinvetäjän vasemmalla puolella olevalle pelaajalle. Pelilautaa pyöräytetään yksi askel myötäpäivään. Uusi pelinvetäjä antaa pelinappulansa ja pelimerkinsä pelinvetäjän pestin jättävälle pelaajalle ja ottaa itselleen korttipidikkeen, pistevihkon ja kynän. Uusi pelikierros alkaa.

KUKA VOITTAA?

Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat olleet pelinvetäjänä pelikierroksen ajan. Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten rahaa pistevihkon mukaan. Kenestä tuli miljonääri?

PELISÄÄNNÖT KAHDELLE PELAAJALLE

Toinen pelaajista aloittaa pelinvetäjänä. Hän kysyy kysymykset ja toinen pelaaja siirtää pelinappulaansa rahapuuta pitkin vastaamalla oikein kysymyksiin. Pelin säännöt ovat muuten samat kuin yllä, mutta oljenkorsista käytetään ainoastaan 50:50 -oljenkortta. Pelinvetäjä vaihtuu. Peli jatkuu, kunnes molemmat ovat olleet kaksi kertaa pelinvetäjänä. Pelaaja, jolla on lopussa eniten rahaa, voittaa pelin.



Kaikki pelaavat Algan pelejä