

## SULJE IKKUNA





### A-Ö säännöt

---

| [Pelin sisältö](#) | [Pelin tarkoitus](#) | [Pelin valmistelu](#) | [Pelin kulku](#) |  
| [Pelin voittaja](#) | [NOPEAT SÄÄNNÖT](#) |

#### **Pelin sisältö**

- 4 muovista kirjainlevyä
- 100 muovista peitenappia
- ajastin
- 55 aihekorttia
- arpakuutio (1-6)
- erikoisarpakuutio (15 ja 30 sekuntia sekä  ja  )



#### **Pelin tarkoitus**

Pelissä kilpaillaan siitä, kuka ensimmäisenä saa täytettyä kirjain-levynsä käyttäen aihekorttien aihealueiden mukaan lueteltujen sanojen alkukirjaimia.

#### **Pelivalmistelut**

Aihekortit asetetaan nurinpäin yhdeksi pinoksi pöydän keskelle. Jokainen pelaaja tai joukkue asettaa eteensä pöydälle kirjainlevyn ja 25 peitenappia. Pelin aloittaja ratkaistaan arpakuutiolla, suurimman luvun saanut aloittaa pelin ja hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja käynnistää ajastimen erikoisarpakuution näyttämän ajan mukaan.

#### **Pelin kulku**

Heitä arpakuutiota, jonka luku näyttää vaaditun aiheen aihekortista ja erikoisarpakuutiota, joka näyttää  ,  , 15 tai 30 sekuntia.

#### **Jos erikoisarpakuutio näyttää 15 tai 30 sekuntia**

Ajastimen aika asetetaan 15 tai 30 sekuntiin. Käännä esiin yksi kortti. Ajastin käynnistyy automaattisesti kun asetat sen pöydälle. Luettele mahdollisimman monta eri sanaa aihealueesta ennen ajan loppumista. Aseta peitenappi jokaisen hyväksytyyn (kanssapelaajat toimivat tuomareina) sanan alkukirjaimen päälle. Kun aika päättyy, pelivuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

#### **Esimerkki**

Aihe: <sup>2</sup>kaloja<sup>2</sup>, luettelet seuraavat kalat: ahven, hauki, särki ja kampela ja voit peittää kirjaimet A, H, S ja K.

**Jos erikoisarpakuutio näyttää **

Saat peittää napilla yhden kirjaimen omasta kirjainlevyystäsi valintasi mukaan. Samalla pelivuoro päättyy ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään.

**Jos erikoisarpakuutio näyttää **


Sinulla on 15 sekuntia aikaa poistaa peitenappeja toisen pelaajan kirjainlevyltä luettelemalla nostamastasi kortista arpakuution näyttämän aihealueen sanoja. Valitse pelaaja, jonka kirjainlevyltä aiot poistaa peitenappeja ja käynnistä ajastin.


**Pelin voittaja**

Pelaaja tai joukkue, joka ensimmäisenä on peittänyt kaikki kirjainlevynsä kirjaimet, on voittaja.

**NOPEAT SÄÄNNÖT**

1. Valitaan pelin aloittaja.
2. Vasemmalla oleva pelaaja käyttää ajastinta.
3. Heitä arpakuutiota, numero osoittaa kortista selitettävän aiheen.
4. Heitä erikoisarpakuutiota.

Jos erikoisarpakuutio osoittaa  , saat viidentoista sekunnin aikana poistaa mahdollisimman monta peitenappia valitsemasi pelaajan/joukkueen kirjainlevyltä saadun aiheen mukaan.

Jos erikoisarpakuutio osoittaa  , saat lisätä yhden napin valitsemallesi kirjaimelle kirjainlevylle.

5. Käänä kortti ja käynnistä ajastin. Luettele sanoja aiheen mukaan sekä peitä sanojen alkukirjain napilla kirjainlevystä.
6. Pelivuoro päättyy kun aika loppuu ajastimesta.
7. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.
8. Voittaja on se, joka ensimmäisenä on peittänyt kaikki kirjainlevyllään olevat kirjaimet.

**ONNEA PELIIN !****SULJE IKKUNA**