

DROP TRIVIA

13+

F9833
2+

15

SISÄLTÖ
Torni, 6 kiekkoa ja
60 kaksipuolista korttia

TAVOITE: Pudota vastauskiekot torniin oikeassa järjestyksessä, niin saat eniten pisteitä!

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

- Aseta paristot paikoilleen (katso viimeiseltä sivulta kohta Tietoja paristoista).
- Lue kohdat VALMISTELUT ja KIERROKSEN PELAAMINEN, niin pelin ajatus käy selväksi.

Paina ALOITUSPAINIKETTA vasta, kun kaikki on valmista ja peli voi alkaa.

VALMISTELUT

- Muodostakaa kaksi joukkuetta. Joukkueet asettuvat kahdelle puolelle pöytää.
- Käännä tornin takana oleva virtakytkin **PÄÄLLE**-asentoon.
- Taita jalusta esiin ja aseta torni kaikkien näkyville. Kummastakin joukkueesta ainakin yhden pelaajan täytyy ylettyä hyvin torniin.
- Sekoita kortit. Aseta kortit ja kuusi vastauskiekkoa tornin lähelle.

KORTTIKOODI

KIERROKSEN PELAAMINEN

Aloita peli painamalla ALOITUSPAINIKETTA. Peli koostuu neljästä kierroksesta, ja jokaisessa kierroksessa on enimmillään kolme vuoroa. Jokaisella kierroksella pelataan yksi kortti, ja joukkueet yrittävät vuorollaan pudottaa vastauskiekot torniin oikeassa järjestyksessä.

- VUORO 1 (60 sekuntia):** Torni kertoo, kumpi joukkue aloittaa.
- VUORO 2 (45 sekuntia):** Toisen joukkueen vuoro.
- VUORO 3 (30 sekuntia):** Aloittanut joukkue saa yrittää vielä kerran!

KORTTIKOODIN ANTAMINEN

- Nosta kortti** ja aseta se tornin yläosassa olevaan aukkoon. Lue ääneen aihe, asteikon ääripäät (esim. Eniten ja vähiten) sekä kuusi sekalaisessa järjestyksessä olevaa vastausta. *Oikea järjestys on merkitty kortin toiselle puolelle ylösalaisin. Eipäs kurkita!*
- Kun torni kehottaa antamaan korttikoodin**, pudota kortin yläreunassa näkyvät neljä vastauskiekkoa torniin (järjestyksessä vasemmalta oikealle).

Menikö koodi väärin? Pidä ALOITUSPAINIKETTA painettuna 3 sekunnin ajan.

- Vapauta kiekot** painamalla **pitkään** kolmion muotoista painiketta. Paina sitten ALOITUSPAINIKETTA.

KUN ON JOUKKUEENNE VUORO

- Painakaa ALOITUSPAINIKETTA. Torni aloittaa lähtölaskennan: "3, 2, 1, alkaa nyt!"
Älkää koskeko kiekkoihin, ennen kuin tornista kuuluu "Alkaa nyt!"
- Pudottakaa kiekot torniin siinä järjestyksessä, mihin vastaukset mielestänne kuuluvat.
- Kun kaikki kuusi kiekkoa on pudotettu torniin (tai aika on loppunut), torni pisteyttää vastaukset. Pisteet luetaan ylimmästä kiekkopaikasta alkaen (vaikka se olisi tyhjä), ja kuulette seuraavat äänet:
 - DING!** Vastaus on oikeassa kohdassa! **Ansaitsette yhden pisteen, jos kumpikaan joukkue ei ole vielä saanut pistettä tästä kohdasta.**
 - BZZZ!** Vastaus on väärässä kohdassa (tai kiekkopaikka on tyhjä). Ei hätää, pisteitä ei voi menettää.
- Vapauttakaa kiekot ja painakaa ALOITUSPAINIKETTA. Siirtäkää kiekot äkkiä toiselle joukkueelle (kun olette ensin sekoittaneet ne hyvin). Jos kaikki vastaukset olivat oikeassa järjestyksessä tai tämä oli kolmas vuoro, katsokaa viimeiseltä sivulta kohta KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN.

ENITEN HAMPAITA (PUDOTETAAN VIIMEISENÄ)



VÄHITEN HAMPAITA (PUDOTETAAN ENSIMMÄISENÄ)



VINKKEJÄ

- Asetelkaa kiekot haluttuun järjestykseen pöydällä, ennen kuin pudotatte ne torniin.
- Ensimmäisenä pudotetaan kiekko, joka vastaa kortin alaosassa näkyvää määritettä (esim. "Vähiten"). Viimeisenä pudotetaan kiekko, joka vastaa kortin yläosassa näkyvää määritettä (esim. "Eniten").
- Vastauksista saa keskustella – muistakaa kuitenkin, että kello käy koko ajan.
- Kun kiekko pudotetaan torniin, kyseinen vastaus lukitaan paikalleen. **Älkää ottako kiekkoja pois tornista!**
- Vuoroaan odottavan joukkueen kannattaa olla hereillä!** Jos vuorossa oleva joukkue vastaa väärin, voitte yrittää napata pisteitä omalla vuorollanne.

PIKAOHJEET

Torni ohjaa pelin etenemistä. Pitäkää seuraavat asiat mielessä.

- Korttikoodi annetaan pudottamalla korttiin merkityt neljä kiekkoa torniin järjestyksessä vasemmalta aloittaen.
- Ensimmäisen vuoron saava joukkue vaihtuu joka kierroksella – kuunnelkaa tornia!
- Älkää pudottako kiekkoja torniin, ennen kuin tornista kuuluu "Alkaa nyt!". Tätä sääntöä rikkova joukkue menettää vuoronsa.
- Myös kiekkojen ottaminen pois tornista johtaa vuoron menetykseen!
- DING!** tarkoittaa, että vastaus on oikeassa kohdassa. Saatte yhden pisteen, jos kumpikaan joukkue ei ole vielä saanut pistettä tästä kohdasta.
- BZZZ!** tarkoittaa, että kohdassa on väärä vastaus. Ette saa (ettekä menetä) pistettä.
- Pisteet lasketaan yhteen. Pelin voittaa joukkue, joka on kerännyt eniten pisteitä neljän kierroksen jälkeen – ei eniten kierroksia voittanut joukkue.
- Muistakaa painaa ALOITUSPAINIKETTA aina, kun vapautatte kiekot tornista.

KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN

Torni kertoo, kumpi joukkue voitti kierroksen. Oletteko pelanneet neljä kierrosta?

- **Ei:** Vapauttakaa kiekot tornista, painakaa ALOITUSPAINIKETTA ja valmistautukaa seuraavaan kierrokseen.
- **Kyllä:** Peli päättyy! Torni kertoo, kumpi joukkue voitti pelin.

VOITTAMINEN

Kun neljä kierrosta on pelattu, torni laskee kierrosten aikana kerätyt pisteet yhteen. Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa! Jos peli päättyy tasapeliin, nauttikaa voitosta yhdessä tai pelatkaa uudelleen! Kun ette aio enää pelata, aseta virtakytkin POIS-asentoon ja vapauta kiekot tornista.

YKSINPELI

Haluatko pelata yksin tai haluatteko kokeilla yhteistyöpeliä? Aseta virtakytkin PÄÄLLE-asentoon ja pidä ALOITUSPAINIKETTA **painettuna** 3 sekunnin ajan. Torni ohjaa pelin etenemistä kuten tavallisestikin, mutta tällä kertaa pelissä on kolme eikä neljä kierrosta. Jos saat kiekot oikeaan järjestykseen kaikilla kolmella kierroksella, ansaitset täydet 18 pistettä!

USEIN KYSYTTYÄ

Mitä jos korttikoodi menee väärin?

Voit peruuttaa korttikoodin pitämällä ALOITUSPAINIKETTA painettuna 3 sekunnin ajan, jos ensimmäinen vuoro ei ole vielä alkanut. Vapauta sitten kiekot tornista ja pudota ne torniin korttikoodin mukaisessa järjestyksessä. Jos ensimmäinen vuoro on jo alkanut, peli täytyy aloittaa alusta.

Mitä jos torniin pudotetaan kiekko, kun lähtölaskenta on vielä kesken?

Vuoro päättyy, eikä siitä jaeta pisteitä. Kiekot vapautetaan tornista, ja vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle (paitsi jos kierros päättyy tähän).

Mitä jos joukkueeni vapauttaa kiekot tornista oman vuoronsa aikana?

Jos vapautatte kaikki kiekot tornista tai vedätte yhdenkin kiekon pois yläkautta, menetätte vuoronne! Pitäkää ALOITUSPAINIKETTA painettuna kolmen sekunnin ajan. Ette saa vuorolta pisteitä. Kiekot vapautetaan tornista, ja vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle (paitsi jos kierros päättyy tähän).

Mitä jos torni tunnistaa kiekon, jota ei ole vielä pudotettu?

Torni saattaa tunnistaa kiekon, jota pidetään pudotusalueella, vaikka kiekkoa ei olisi vielä pudotettu torniin. Jos tornista kuuluu pudotuksen äänimerkki, kyseinen kiekko täytyy pudottaa torniin. Ikävä kyllä kiekkoa ei voi ottaa takaisin.

Mitä jos aika päättyy ennen kuin joukkueeni on pudottanut kaikki kiekot torniin?

Se ei haittaa! Voitte silti ansaita pisteitä torniin pudotetuilla kiekkoilla. Tyhjät kohdat lasketaan vääriksi vastauksiksi.

Mitä jos joukkueeni ei kuullut vuoronsa pisteytystä?

~~Jos kiekkoja ei ole vielä vapautettu, pitäkää ALOITUSPAINIKETTA painettuna kolme sekuntia, niin kuulette oikeat ja väärät vastaukset. Tämän voi tehdä vain kerran vuoron aikana – ja vain omalla vuorolla – joten olkaa tarkkana!~~

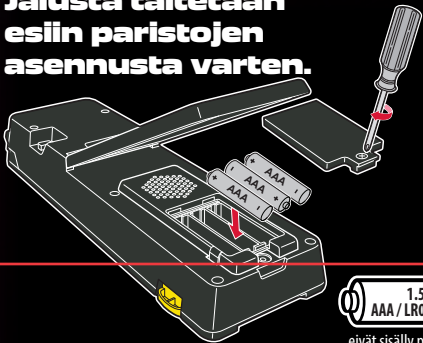
Mitä jos torni menee lepotilaan?

Torni menee lepotilaan, jos mitään ei ole tapahtunut viiteen minuuttiin. Herättäkää torni painamalla ALOITUSPAINIKETTA. Peli jatkuu siitä kohdasta, mihin se jäi.

Miten peli aloitetaan alusta?

Jos valitsitte väärän pelitilan tai haluatte muusta syystä keskeyttää käynnissä olevan pelin, kytkekää virta POIS ja sitten takaisin PÄÄLLE. **Yksittäisiä kierroksia tai vuoroja ei voi aloittaa alusta.**

Jalusta taitetaan
esiin paristojen
asennusta varten.



TÄRKEÄÄ: TIETOJA PARISTOISTA

Säilytä nämä tiedot mahdollista tulevaa tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa paristot.

⚠ HUOMIO:

Kuten kaikki pienet paristot, tässä tuotteessa käytettävät paristot on pidettävä pienten lasten ulottumattomissa, jotta ne eivät joudu lapsen suuhun. Jos paristo nielaistaan, on hakeuduttava välittömästi hoitoon tai soitettava hätänumeroon.

PARISTOJEN VUOTAMISEN ESTÄMINEN

1. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain mainitunlaisia paristoja ja aseta paristot paristokoteloon niin, että niiden navat (+) ja (-) ovat oikeinpaan.
2. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki-)paristoja ja alkaliparistoja keskenään.
3. Poista tyhjät ja loppuun käytetyt paristot tuotteesta.
4. Poista paristot tuotteesta, jos se on käyttämättömänä pitkän aikaa.
5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. LADATTAVAT PARISTOT: Älä sekoita näitä paristoja muuntyyppisten paristojen kanssa. Poista aina paristot tuotteesta ennen niiden lataamista. Paristot on ladattava aikuisen valvonnassa. ÄLÄ VRIITÄ LADATA MITÄÄN MUITA PARISTOJA KUIN LADATTAVIA PARISTOJA.

Jos tuote aiheuttaa sähköhäiriöitä tai muut laitteet aiheuttavat siihen sähköhäiriöitä, siirrä se kauemmas muista sähkölaitteista. Käynnistä lelu tarvittaessa uudelleen (sammuta ja käynnistä tai poista paristot ja aseta ne takaisin paikalleen).



Tämä tuote ja paristot tulee viedä erillisenä jätteenä paikalliseen kierrätyskeskukseen. Älä laita niitä kotitalousjätteen joukkoon.

13,56 MHz – < 42,0 dBµA/m @ 10 m

DROP TRIVIA, TRIVIAL PURSUIT ja HASBRO sekä kaikki niihin liittyvät tavaramerkit ja logot ovat Hasbro, Inc:n tavaramerkkejä. © 2024 Hasbro.

Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com
Edustaja: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. PUH (09) 5259 1173. hasbrodk@hasbro.dk



0524F9833109



VANHEMMAT: [HASBROGAMING.com](https://www.hasbrogaming.com)