



Tiedonhankinnan korttipeli 2-6 pelaajalle.

Peli on suunniteltu pelattavaksi osana opetustilannetta. Pelin jälkeen opettaja johtaa keskustelua pelin herättämistä ajatuksista ja kysymyksistä.

## Tavoite

Ensimmäinen pelaaja joka kerää 10 pistettä voittaa.

## Pelin osat

Kaksi korttipakkaa - pääpakka ja jokerikorttipakka. 60 värikästä pelimerkkiä.

## Aloitus

Sekoita molemmat pakat (erikseen) ja aseta jokerikorttipakka pöydälle selkäpuoli ylöspäin.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan kaksi korttia pääpakasta, loput pääpakasta asetetaan pöydälle selkäpuoli ylöspäin.

Laita pelimerkit keskelle pöytää.

Henkilö, joka on viimeksi lainannut kirjan kirjastosta, aloittaa. Pelijärjestys kulkee aina edellisestä pelaajasta vasemmalle (myötäpäivään).

## Pelin kulku

Jokaisella vuorollaan pelaaja päättää minkä kortin kädestään haluaa pelata, ja valitsee jonkun muista pelaajista vastaamaan kortin kysymykseen.

Jos valittu pelaaja vastaa oikein, hän saa kaksi pistettä. Jos vastaus on väärin, kysyjä saa kaksi pistettä.

Käytä pelimerkkejä pistetilanteen seuraamiseen.

Käytetty kortti laitetaan kysymyspuoli ylöspäin pääpakan viereen ja kortin pelannut pelaaja nostaa pääpakasta uuden kortin.

Jos kaikki kortit on pelattu, käytettyjen korttien pakka sekoitetaan, käännetään ympäri ja peliä jatketaan.

## Jokerikortit

Jotkut kortit käskyvät nostamaan kortin jokerikorttipakasta. Pelaaja voi myös joutua nimeämään jonkun toisista pelaajista. Tällöin toinen pelaaja nostaa itselleen jokerikortin.

Jos pelaat yhden näistä korteista, laita se käytettyjen korttien pinon ja ota uusi kortti.

Seuraa nostetun jokerikortin ohjeita, ja hylkää kortti kun se on käytetty.

## Tekijät:

Alkuperäisidea: Andrew Walsh

Toteutus: Tanya Williamson

Tukijat: The Indiegogo backers

Suomenkielinen toteutus: Nina Kivinen, Matti Lassila & Matti Rajahonka