

# Trivoli

## SISÄLTÖ

5 karusellitasoa, keskusakseli, 2 x 8 kuvakiekkoo, 13 Trivoli-merkkiä, 1 Trivoli-kuutio

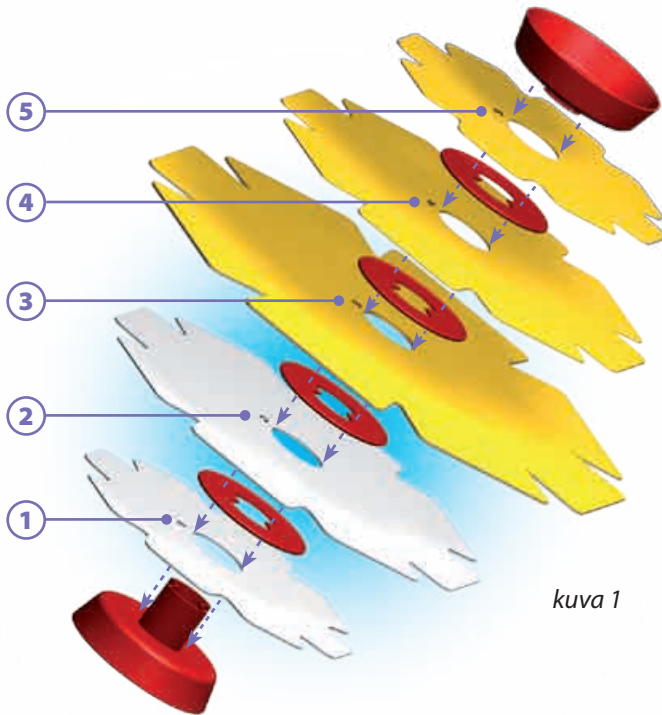
### TAVOITE

Pelaajat yrittävät omalla vuorollaan muodostaa oman salaisen kuvansa kolmesta karusellitasosta. Ensimmäisenä tässä onnistunut pelaaja saa Trivoli-merkin, ja kolme Trivoli-merkkiä kerännyt pelaaja on pelin voittaja.

### PELIVALMISTELUT

Irrottaa pelin pahviosat kehyksistään ennen ensimmäistä peliä. Kootkaa karuselli kuvan 1 mukaisesti. Asettaa se pöydälle haluttu kuvapuoli ylöspäin. Kääntämällä koko pelilaudan ylösalaisin voi vaihtaa kuvapuolta.

Laittaa Trivoli-merkit karusellin keskuskuppiin. Valittua puolta vastaavat kuvakiekot asetetaan kuvapuoli alaspäin



kuva 1

pöydälle. Kiekot sekoitetaan ja jokainen ottaa niistä yhden. Pelaaja tarkastaa kiekon kuvan, mutta varoo näyttämästä sitä muille. Käyttämättömät kiekot laitetaan sivuun katsomatta niitä.

Karusellin kolme tasoa sekoitetaan pyörittämällä niitä ja lopuksi varmistetaan, että kaikkien tasojen linjat ovat kohdallaan. **Mikään kokonainen kuva ei saa olla muodostettuna pelin aloitusvaiheessa.**

### PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Huom! Aloittava pelaaja ei saa muodostaa kuvaansa heti ensimmäisellä vuorollaan.

**Oman vuoronsa aikana saa pyörittää yhtä pelilaudan tasoa yhden pykälän verran joko myötä- tai vastapäivään.** Aloitettuasi pyörittämisen et saa enää muuttaa mieltäsi vaan sinun tulee viedä liike loppuun. **Seuraava pelaaja ei saa pyörittää sitä tasoa, jota juuri pyöritit.**



*Esimerkki:*

*Pelaaja 1 pyöritti sisintä tasoa.*

*Pelaaja 2:n täytyy pyörittää nyt jotakin toista tasoa ja valitsee keskimmäisen.*



*Pelaaja 3 ei saa nyt pyörittää keskimmäistä tasoa.*

## KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN JA UUSI KIERROS

Heti kun jonkun pelaajan kuva muodostuu karusellitasoille, hän huutaa "Trivoli!" ja paljastaa kiekkonsa (tämä voi siis tapahtua myös jonkun toisen pelaajan vuorolla). Tämä pelaaja ottaa itselleen Trivoli-merkin osoittamaan kierrosvoittoa.

Uusi kierros aloitetaan arpomalla pelaajille uudet kiekot (kaikkia kahdeksaa kiekkoa käytetään taas) ja sekoittamalla karuselli (muistakaa, ettei mikään yhdistelmä saa olla muodostettuna aloitustilanteessa). Edellisen kierroksen voittaja aloittaa uuden kierroksen.

## VOITTAJA

Kun joku pelaajista on voittanut kolme Trivoli-merkkiä, hän voittaa koko pelin! Halutessanne voitte pelata peliä myös pienemmällä tai suuremmalla määrällä Trivoli-merkkejä.

### VINKKI!

Käyttäkää Trivoli-kuutiota muistuttamaan, mitä tasoa seuraava pelaaja ei saa kääntää.

### VINKKI!

Jos haluatte pelin päättyvät nopeammin, jakakaa jokaiselle pelaajalle kaksi kiekkoa (2–4 pelaajan pelissä).

Valmistaja/Tillverkare: Nelostuote Oy, Pori, Finland  
Tactic® on Nelostuote Oy:n rekisteröimä tavaramerkki.  
Kaikki oikeudet pidätetään. © 2010 Nelostuote Oy



VAROITUS! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille.  
Tukehtumisvaara. Sisältää pieniä osia.

## PELIMUUNNELMIA

Voitte pelata peliä myös näillä tavoilla:

1. Pelatkaa ilman kuvakiekkoja. Voittaja on ensimmäinen pelaaja, joka muodostaa minkä tahansa eläimen.
2. Vuorossa oleva pelaaja pyöryttää yhtä tasoa vauhdikkaasti ja toivoo, että johonkin kohtaan muodostuu eläin (jos taso pysähtyy puoliväliin, sen voi asettaa kohdalleen jompaankumpaan suuntaan).
3. Käyttäkää Trivoli-kuutiota. Vuorossa oleva pelaaja arvaa, mitä tasoa kuutio tulee näyttämään ja heittää sitä kuin noppaa. Jos arvasit oikein, saat kääntää valittua tasoa niin monta askelta kuin haluat. Jos et arvannut oikein, käännä kuution osoittamaa tasoa myötäpäivään yhden askelen verran. Vinkki: kannattaa arvata sitä tasoa, jota kääntämällä johonkin kohtaan muodostuisi eläin.

