



Rännak läbi Euroopa Liidu

Avastusretk

Mängujuhend



Sisukord

0. Sissejuhatus	3
1. Mängu alustamine	3
2. Vali tase	3
3. Vali riik	5
4. Mängi riik läbi.....	5
4.a. Klotside sobitamise mäng.....	6
4.b. Viktoriin	7
4.c. Boonusring	7
5. Riigi läbimängimine	7
6. Taseme läbimängimine	7
7. Seadistused.....	8
Lähtestamine	
Juhised	
8. Tehniline kirjeldus.....	8

0. Sissejuhatus

Tere tulemast!

See mäng viib sind reisile läbi Euroopa. Reisi käigus külastad eri riike, mis juba on Euroopa Liidu (EL) liikmed, ja riike, mis loodavad ELiga tulevikus ühineda. Sa vastad küsimustele riikide kohta, millest läbi reisisid, ja saad nende kohta rohkem teada. Lisaks saad mängida klotside sobitamist, et võita jokkereid, kes aitavad sul oma reisirad edasi liikuda.

Valmis? Läksime!

Mängijate arv: individuaalne

Kestus: umbes 10 minutit riigi kohta

Mängitavad riigid:

- Euroopa Liidu 28 liikmesriiki
- Kandidaatriigid ja potentsiaalsed kandidaatriigid (riigid, mis loodavad ELiga tulevikus ühineda): Bosnia ja Hertsegoviina, Serbia, Montenegro, Kosovo*, Albaania, endine Jugoslaavia Makedoonia vabariik ja Türgi

Mäng lõpeb, kui kõik riigid on läbi mängitud.

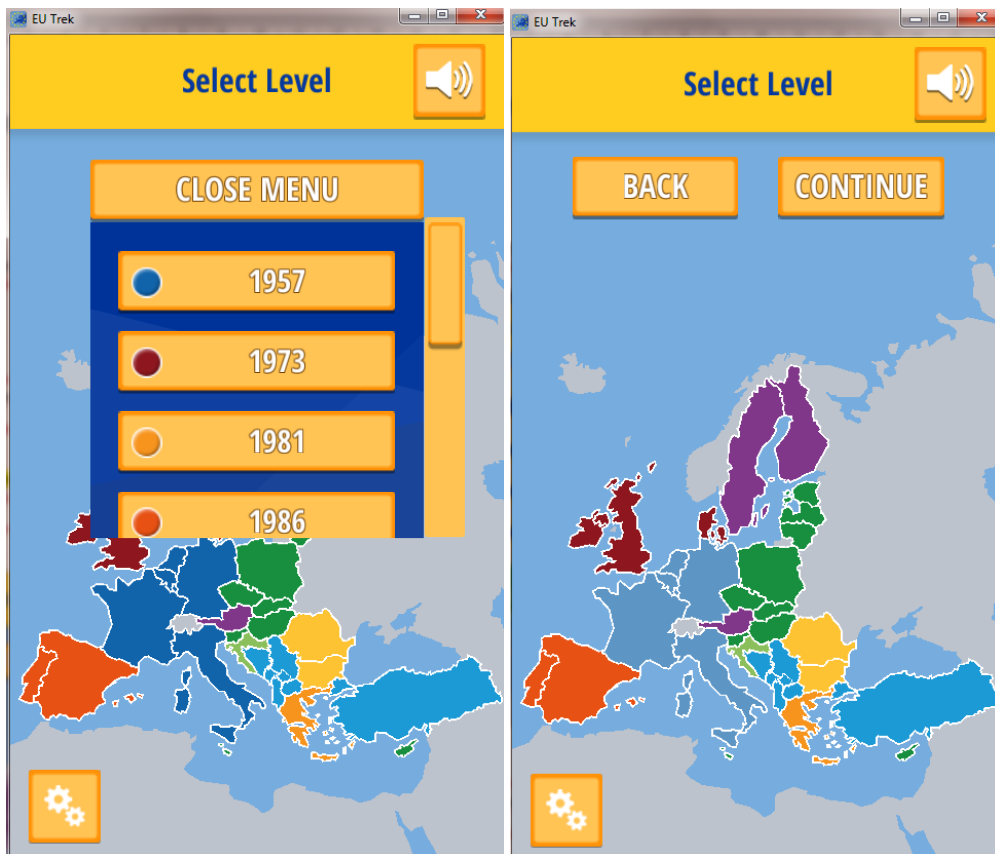
1. Mängu alustamine

Pärast lühikest sissejuhatust kuvatakse mängus värviline Euroopa kaart. Kõik värvilised riigid on mängitavad mängutasemed. Värv näitab, millisele mängutasemele riik kuulub. ELi liikmesriigid kuuluvad eri värviplokkidesse; värvid näitavad ELiga ühinemise aastat. Helesinised riigid (Bosnia ja Hertsegoviina, Serbia, Montenegro, Kosovo*, Albaania, endine Jugoslaavia Makedoonia vabariik ja Türgi) on praegu kandidaatriigid või potentsiaalsed kandidaatriigid, mis loodavad ELiga ühineda.

2. Vali tase

Seda saab teha menüüst „Vali tase“ ekraani ülaseravas. Klõpsa ühel aastal. Nüüd tuuakse kaardil esile kõik riigid, mis sel aastal ELiga ühinesid.

* See määratlus ei piira Kosovo staatust käsitlevaid seisukohti ning on kooskõlas ÜRO Julgeolekunõukogu resolutsiooniga 1244/1999 ja Rahvusvahelise Kohtu arvamusega Kosovo iseseisvusdeklaratsiooni kohta.



Klõpsa nupul „JÄRGMINE,“ et valida sellelt tasemelt riik, mille soovid läbi mängida. Kui soovid minna rippmenüüsse tagasi ja valida mõne muu aasta/taseme, klõpsa nupul „TAGASI“.

Klõpsa nupul „Kandidaatriigid ja potentsiaalsed kandidaatriigid,“ kui soovid mängida riikidega, mis loodavad tulevikus ELiga ühineda.

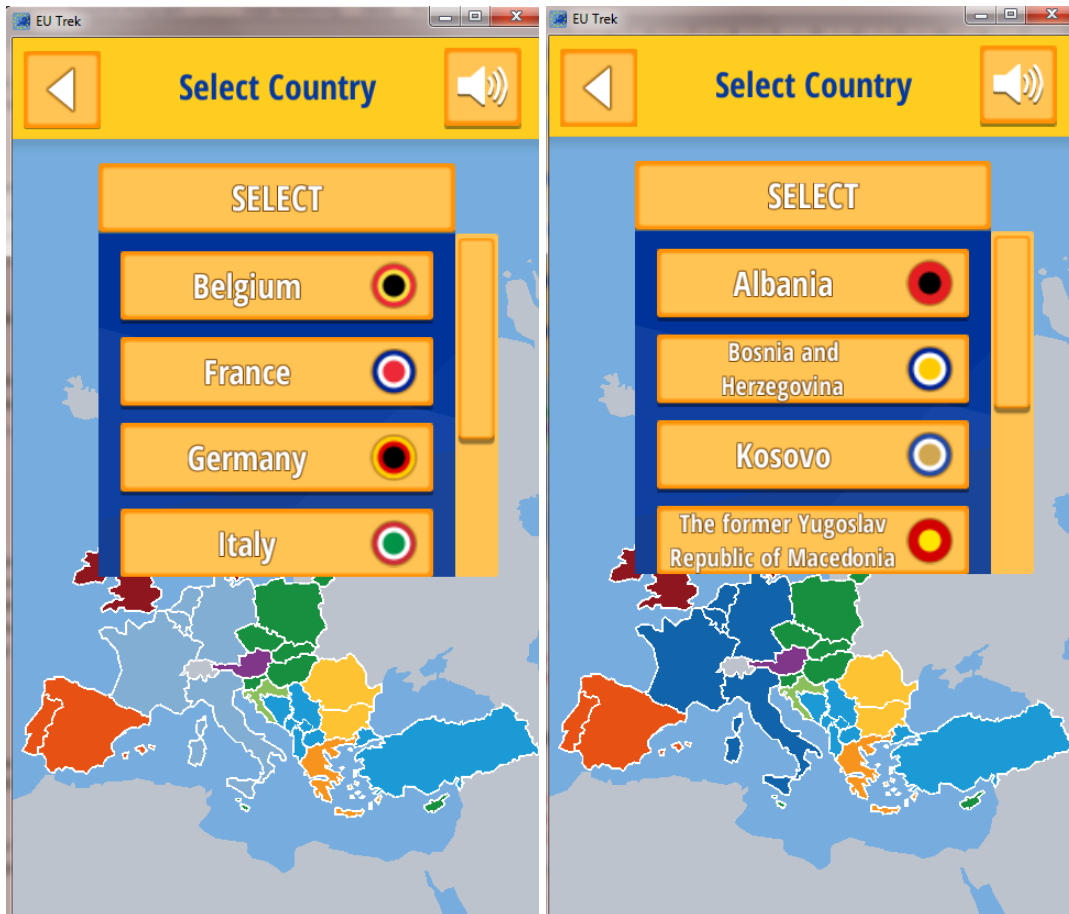
Märkus. Seadistuste menüüsse (hammasratta ikoon all vasakul) pääseb ainult sellelt ekraanilt. Mängu teistest osadest saab sellele ekraanile tulla tagasiliikumise nupu abil.

Seadistuste menüüst leiad juhendid, õigusteabe ja võimaluse mäng lähtestada.



3. Vali riik

Pärast taseme valimist tuleb järgmise sammuna valida riik. Kas sa alustasid aasta valimisega? Need riigid ühinesid ELiga sel aastal. Kas sa tegid alustamiseks valiku „Kandidaatriigid ja potentsiaalsed kandidaatriigid“? Need on riigid, mis soovivad tulevikus ELiga ühineda.



Vali, mis riigi soovid esimesena läbi mängida. Kui oled valitud mängu lõpetanud, suunatakse sind tagasi sellesse loetelusse, kus sa võid valida mängimiseks järgmise riigi samalt tasemelt. Sa võid minna ka kaugemale tagasi ja valida riigi mõnelt teiselt tasemelt.

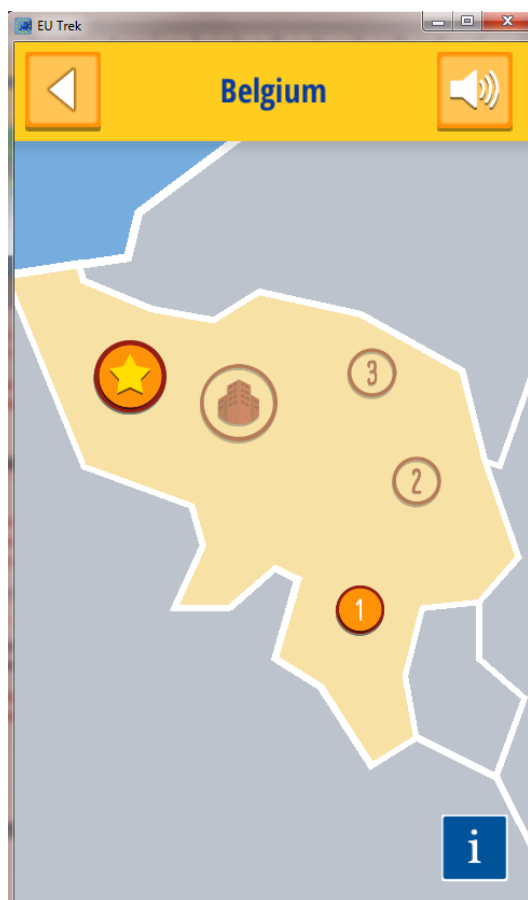
Kui oled mängimiseks riigi välja valinud, liigub mäng sellesse riiki. Mängu alustamiseks klõpsa valikul „JÄTKA“. Sa võid igal ajal klõpsata nupul „TAGASI,“ et valida mõni teine riik.

4. Mängi riik läbi

Kui oled riiki sisenenud, näed kolme taset (1, 2 ja 3), mis tuleb läbi mängida, et jõuda pealinnani. Sa mängid vaheldumisi klotside sobitamise mängu ja viktoriini. Klõpsa nüüd valikul „1,“ et hakata mängima.

Iga riigi läbimängimine käib sama skeemi järgi.

- Klotside sobitamise mäng
- Viktoriin
- Klotside sobitamise mäng
- Viimane viktoriin (pealinn)
- Riigis viibides saab igal ajal mängida boonusringi (lisaviktoriin)



Kui soovid saada rohkem teavet riigi kohta, mida külastad, klõpsa sinisel „i“ nupul. Riigid, mis on juba läbi mängitud, on kaardil kas tumesinised (ELi liikmesriigid) või hallid (kandidaatriigid ja potentsiaalsed kandidaatriigid). See aitab sul näha, mis riigid on veel mängimata.

4.a. Klotside sobitamise mäng

Klotside sobitamise mängus peab mängija saama ritta vähemalt kolm sama värvi ja kujuga sümbolit, et need purustada. Mäng muutub aja, punktide, jää ja käikude arvu mõttes tasapisi aina raskemaks.

- **Aeg:** mäng on läbi/kaotatud, kui aeg on otsas. Järelejäänud aeg on näha ekraani allosas paremal.
- **Punktid:** mäng on võidetud, kui klotside purustamisega on teenitud kindlaksmääratud arv punkte. Teenitud punktide arv on näha ekraani allosas vasakul.
- **Jää:** need on klotsid, mis näevad välja nagu jää. Jääklotside purustamiseks tuleb klotse liigutada ja moodustada kolmest või enamast sarnasest sümbolist koosnev rida. Mäng on võidetud, kui kõik jääklotsid on purustatud. Järelejäänud jääklotside arv on näha ekraani alumises paremas nurgas.
- **Käigud:** mäng on võidetud, kui kindlaksmääratud arv punkte on teenitud / kõik jääklotsid on purustatud ettenähtud arvul käikudega. Järelejäänud käikude arv on näha ekraani alumises paremas nurgas.

Viktoriinidega on võimalik teenida klotside sobitamise mängu jaoks kolme eri liiki abivahendeid: lisaaeg ja -käigud, reapuhastaja ja värvipuhastaja.

- **Lisaaeg ja -käigud:** see abivahend annab klotside sobitamise mängu alustamisel määratud ajale või käikude arvule veidi aega või käike lisaks.
- **Reapuhastaja:** see abivahend eemaldab kõik klotsid samas reas või tulbas.

- **Värvipuhastaja:** see abivahend eemaldab kõik sama värvi klotsid.

4.b. Viktoriin

Mängijale esitatakse valitud riigi kohta eri küsimusi. Kõikide küsimuste puhul järgitakse samasugust valikkvastustega süsteemi: üks küsimus ja neli võimalikku vastust, millest ainult üks on õige.

Mõne küsimuse puhul ilmub hüpikaken lisateabega pärast seda, kui vastus on valitud. Teiste küsimuste puhul ilmub väike ikoon, millele klõpsates saab näha pilte või meediasisu, mis aitavad mängijal leida õige vastuse.

Lisaabivahendina on võimalik klotside sobitamise mängus ja boonustasemel teenida jokkereid. Jokkereid on kolme liiki:

- **Jäta küsimus vahele:** õige vastus valitakse automaatselt.
- **50 : 50:** kaks vale vastust eemaldatakse automaatselt.
- **Proovi veel (täheikoon):** kui valitud vastus on vale, saab mängija veel korra proovida.

Mängu lõpetamiseks peab mängija õigesti vastama vähemalt kolmele viiest viktoriiniküsimusest. Kui mängija vastab kõigile viiele küsimusele õigesti, teenib ta abivahendi klotside sobitamise mängu jaoks.

Kui oled klotside sobitamise mängus edukas, võidad jokkereid, mis on abiks viktoriinis, ja vastupidi.

Jokkereid (viktoriini jaoks) ja abivahendeid (klotside sobitamise mängu jaoks) saab kasutada vaid ühel korral ning uuesti kasutamiseks tuleb nad uuesti välja teenida. Kasutatud jokkerit või abivahendit ei saa uuesti kasutada.

4.c. Boonusring

Boonusring (tähesümboliga nupp) on lisaviktoriin, mida saab mängida riigis viibimise kestel igal ajal. Kui oled parasjagu mõnes ELi liikmesriigis, puudutavad boonusringi küsimused riike, mis soovivad tulevikus ELiga ühineda, ehk kandidaatriike ja potentsiaalseid kandidaatriike. Kui mängid kandidaatriikide ja potentsiaalsete kandidaatriikidega, puudutavad boonusringi küsimused Euroopa Liitu.



Boonusringi küsimustele ei pea õigesti vastama. Boonusringi lõppedes teenib mängija automaatselt jokkeri olenemata teenitud punktidest / viktoriini tulemusest. Teenitud jokkerit saab edaspidi kasutada ükskõik millises viktoriinis.

5. Riigi läbimängimine

Kui oled riigis viktoriinid ja klotside sobitamise mängud läbi mänginud, saad valida mängimiseks uue riigi samalt tasemelt (liikmesriikide puhul mõne teise riigi, mis ühines ELiga samal aastal, või kandidaatriikide ja potentsiaalsete kandidaatriikide puhul mõne muu riigi, mis loodab ELiga ühineda). Sa võid mängimiseks valida ka mis tahes muu riigi, isegi mõnelt teiselt tasemelt, kasutades tagasilikumise nuppu. Kui riik on läbi mängitud, muutub selle nimi riikide loetelus halliks ja seda ei saa enam uuesti mängida. Riik muutub uuesti mängitavaks, kui mäng seadistuste menüüs lähtestada.

6. Taseme läbimängimine

Kui kõik antud taseme riigid on läbi mängitud, muutub see tase loetelus „Vali tase“ halliks ja vastavad riigid muutuvad kaardil kas tumesiniseks (ELi liikmesriigid) või halliks (kandidaatriigid ja potentsiaalsed

kandidaatriigid). Kui lõpetatud tase oli seotud ELi liikmesriikidega, tehakse mängijale enne järgmisele tasemele siirdumist ettepank külastada mõnda tulevikus ELiga ühineda soovivat riiki. Pärast kandidaatriigi / potentsiaalse kandidaatriigi läbimängimist suunatakse mängija tagasi ekraanile „Vali tase,“ kus ta saab reisi jätkata, valides mängimiseks mõne muu taseme/riigi.

Kui kogu tase on läbi mängitud, saab seda uuesti mängida ainult siis, kui mäng lähtestada.

7. Seadistused

Seadistuste menüüs on mängijal võimalik mäng lähtestada, klõpsates nuppu „Lähtesta“. Selle võimaluse kasutamisel kustutatakse kõik salvestatud mängud. Seejärel tuleb rakendus taaskäivitada. Lisaks on mängijal võimalus lugeda uuesti läbi juhised, mida kuvatakse esmakordsel läbimängimisel.

8. Tehniline kirjeldus

Mängu pakutakse kahes versioonis: brauseris ja autonoomselt mängitavana.

Brauseriversiooni saab mängida **ELi veebisaidil** kõikides levinud nüüdisaegsetes brauserites (nt Microsoft Edge, Mozilla Firefox ja Google Chrome). Mingit lisakonfigureerimist ega spetsiaalseid kasutusõigusi ei ole vaja.

Mängu autonoomse versiooni saab alla laadida **Euroopa Komisjoni** veebisaidilt. Installimisfail töötab kõigis nüüdisaegsetes Windowsi operatsioonisüsteemides. Pärast topeltklõpsu allalaaditud failil järgige palun installimisjuhiseid. Pärast installimist saab mängu käivitada otsetee kaudu.