



# EU Trek

Tutkimusmatka

Peliohjeet



0. Johdanto .....	3
1. Pelin aloitus .....	3
2. Tason valinta .....	3
3. Maan valinta .....	5
4. Maapelin pelaaminen .....	5
4.a. Laattapeli .....	6
4.b. Tietovisa.....	7
4.c. Bonuskierros .....	7
5. Maapelin päättäminen .....	7
6. Tason päättäminen .....	8
7. Asetukset.....	8
8. Tekniset ominaisuudet.....	8

# 0. Johdanto

Tervetuloa!

Tämä peli vie sinut matkalle Euroopan halki. Voit vieraillla maissa, jotka kuuluvat Euroopan unioniin (EU), ja maissa, jotka toivovat liittyvänsä siihen tulevaisuudessa. Vastaat sitä maata koskeviin kysymyksiin, jonka halki matkustat, ja opit samalla lisää kyseisestä maasta. Pelat samalla laattapeliä voittaaksesi jokereita, jotka auttavat sinua eteenpäin matkallasi.

Oletko valmis? Lähdetään matkaan!

**Pelaajien lukumäärä:** yksi

**Kesto:** noin 10 minuuttia maata kohden

**Pelattavat maat:**

- kaikki 28 Euroopan unionin jäsenvaltiota
- ehdokasmaat ja mahdolliset ehdokasmaat (maat, jotka toivovat voivansa liittyä EU:hun tulevaisuudessa): Bosnia ja Hertsegovina, Serbia, Montenegro, Kosovo\*, Albania, entinen Jugoslavian tasavalta Makedonia ja Turkki.

Peli päättyy, kun kaikkia maita koskevat osuudet on pelattu.

## 1. Pelin aloitus

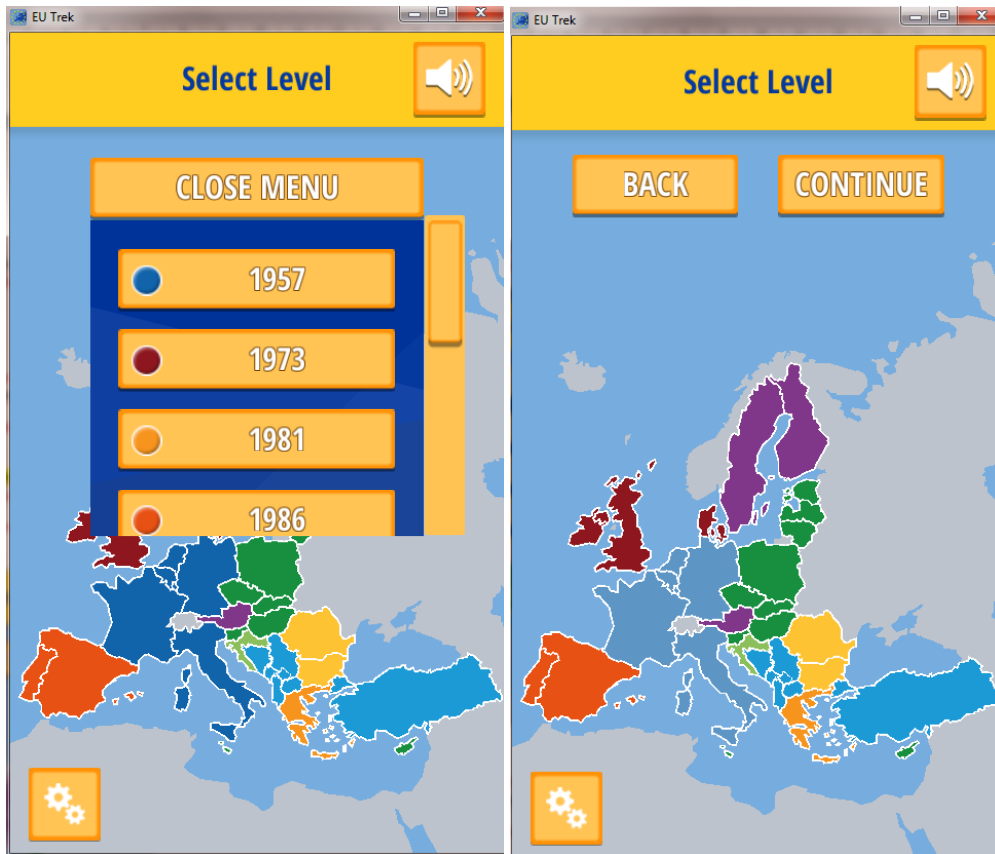
Lyhyen johdannon jälkeen esiin tulee värillinen Euroopan kartta. Kaikki kirkkailla väreillä esitetyt maat ovat pelattavia tasoja. Väri osoittaa, mihin tasoon maa kuuluu. EU:n jäsenvaltiot on ryhmitelty eri väreihin sen mukaan, minä vuonna ne liittyivät Euroopan unioniin. Vaaleansiniset maat (Bosnia ja Hertsegovina, Serbia, Montenegro, Kosovo\*, Albania, entinen Jugoslavian tasavalta Makedonia, Turkki) ovat ehdokasmaita tai mahdollisia ehdokasmaita, jotka toivovat voivansa liittyä EU:hun.

## 2. Tason valinta

Tämä voidaan tehdä näytön yläreunassa olevasta Valitse taso -valikosta. Napsauttamalla tiettyä vuosilukua kaikki kyseisenä vuonna EU:hun liittyneet maat näkyvät kartalla korostetusti.

---

\* Tämä nimitys ei vaikuta asemaa koskeviin kantoihin, ja se on YK:n turvallisuusneuvoston päätöslauselman 1244 ja Kansainvälisen tuomioistuimen Kosovon itsenäisyysjulistuksesta antaman lausunnon mukainen.



Valitse tältä tasolta maa, jonka pelisuuden haluat pelata, napsauttamalla SEURAAVA-painiketta. TAKAISIN-painikkeella voit palata pudotusvalikkoon ja valita eri vuoden/tason.

Napsauttamalla painiketta "Ehdokasmaat ja mahdolliset ehdokasmaat" voit pelata niiden maiden pelisuuksia, jotka toivovat voivansa liittyä Euroopan unioniin tulevaisuudessa.

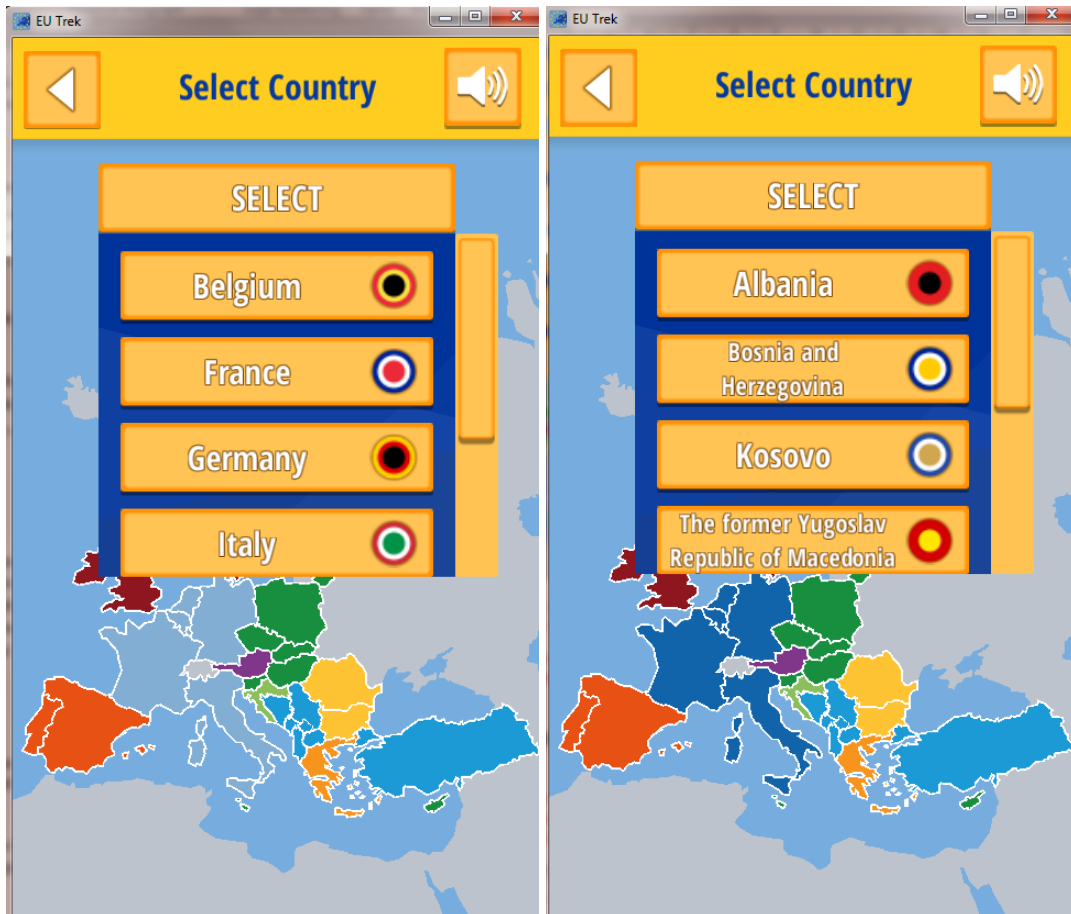
*Huom. Asetukset-valikko (hammasrataskuvake alhaalla vasemmalla) on käytettävissä vain tästä näytöstä. Voit palata tähän näyttöön TAKAISIN-painikkeen avulla pelin muista osista.*

*Asetukset-valikon kautta pääset opasohjelmiin ja oikeudelliseen huomautukseen ja voit nollata pelin.*



### 3. Maan valinta

Kun olet valinnut tason, valitse seuraavaksi maa. Aloititko valitsemalla vuoden? Nämä ovat maita, jotka liittyivät EU:hun kyseisenä vuonna. Aloititko valitsemalla ”Ehdokasmaat ja mahdolliset ehdokasmaat”? Nämä ovat maita, jotka toivovat voivansa liittyä EU:hun tulevaisuudessa.



Valitse, minkä maan peliosuuden haluat pelata ensin. Kun olet pelannut loppuun valitsemasi pelin, ohjautud takaisin tähän luetteloon ja voit valita samalta tasolta toisen maan. Voit myös palata kauemmaksi takaisin ja valita maan joltakin toiselta tasolta.

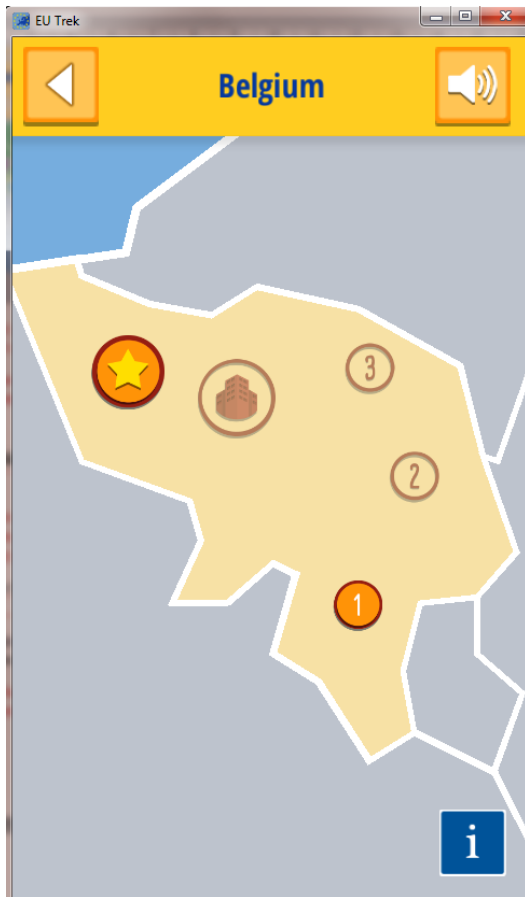
Kun olet valinnut pelattavan maan, ohjelma tuo kyseisen maan lähemmäksi näytöllä. Aloita peli napsauttamalla JATKA-painiketta. Voit milloin tahansa napsauttaa TAKAISIN-painiketta valitaksesi toisen maan.

### 4. Maapelin pelaaminen

Kun olet siirtynyt tiettyyn maahan, näet kolme tasoa (numerot 1, 2 ja 3), jotka sinun on pelattava päästäksesi pääkaupunkiin. Pelaat vuorotellen laattapeliä ja tietovisaa. Aloita peli napsauttamalla kohtaa 1.

Kunkin maan peli etenee samalla tavalla.

- Laattapeli
- Tietovisa
- Laattapeli
- Päätöstietovisa (pääkaupunki)
- Bonuskierros (valinnainen tietovisa) – voidaan pelata kyseisessä maassa milloin tahansa.



Napsauttamalla sinistä "i"-painiketta saat lisätietoja maasta, jossa parhaillaan vieraillet. Jokainen maa, jonka peliosuuden olet jo pelannut, näkyy kartalla tummansinisenä (EU:n jäsenvaltiot) tai harmaana (ehdokasmaat ja mahdolliset ehdokasmaat). Näin näet, minkä maiden osuutta et ole vielä pelannut.

#### 4.a. Laattapeli

Laattapelissä pelaajan täytyy saada riviin vähintään kolme samanväristä ja -mallista symbolia murtaakseen ne. Peli vaikeutuu vähitellen pelattavan ajan, pisteiden, jään ja siirtojen suhteen.

- **Aika:** Peli päättyy / peli on hävitty, kun aika päättyy. Jäljellä oleva aika näkyy näytön oikeassa alareunassa.
- **Pisteet:** Pelaaja on voittanut pelin, kun hän on saavuttanut tietyn pistemäärän lohkoja rikkomalla. Saadut pisteet näkyvät näytön vasemmassa alareunassa.
- **Jää:** Nämä ovat lohkoja, joissa on jäännäköinen taustakuva. Lohkot täytyy rikkoa siirtämällä laattoja ja luomalla vähintään kolmen samanlaisen symbolin muodostama rivi. Peli päättyy, kun kaikki jäälohkot on rikottu. Jäljellä olevien rikottavien jäälohkosten lukumäärä näkyy oikeassa alakulmassa.
- **Siirrot:** Pelaaja on voittanut pelin, kun tietty pistemäärä on saavutettu / kun kaikki jäälohkot on rikottu käytettävissä olevien siirtojen määrää ylittämättä. Jäljellä olevien siirtojen lukumäärä näkyy oikeassa alakulmassa.

Tietovisoissa voi voittaa kolmenlaisia tehostimia laattapeliä varten: Aika+/Siirto+, Rivin tyhjentäminen ja Väriin poistaminen.

- **Aika+/Siirto+:** lisää aikaa tai siirtoja laattapelin alussa määritettyyn lukemaan.
- **Rivin tyhjentäminen:** poistaa kaikki saman rivin tai sarakkeen lohkot.
- **Väriin poistaminen:** poistaa kaikki samanväriset lohkot.

## 4.b. Tietovisa

Pelaajalle esitetään valittua maata koskevia kysymyksiä. Kaikki kysymykset ovat monivalintakysymyksiä: kuhunkin kysymykseen on tarjolla neljä vastausta, joista vain yksi on oikein.

Joistakin kysymyksistä on saatavissa lisätietoa, joka tulee näkyviin uuteen ikkunaan sen jälkeen, kun pelaaja on valinnut vastauksen. Joidenkin kysymysten yhteydessä taas on pieni kuvake, jonka kautta tulee esiin kuvia tai mediasisältöä, jotka auttavat löytämään oikean vastauksen.

Pelaaja voi saada lisäapua laattapelin aikana ja bonustasolla voittamistaan jokereista. Tarjolla on kolmenlaisia jokereita:

- **Ohita kysymys:** oikea vastaus valitaan automaattisesti.
- **50:50:** kaksi väärää vastausta poistetaan automaattisesti.
- **Yritä uudelleen (tähtikuvake):** jos vastaus on väärä, pelaaja saa yrittää vastata uudelleen.

Pelaajan on vastattava oikein viidestä kysymyksestä vähintään kolmeen, jotta hän voisi suorittaa pelin hyväksyttävästi. Jos pelaaja vastaa oikein kaikkiin viiteen kysymykseen, hän saa tehostimen avukseen laattapeliin.

Jos pelaaja on laattapelissä taitava, hän voi voittaa jokereita, joista on apua tietovisassa, ja päinvastoin.

Jokereita (tietovisa) ja tehostimia (laattapeli) voidaan käyttää vain kerran. Pelaajan on voitettava uusia jokereita tai tehostimia saadakseen ne käyttöönsä uudelleen. Jokeria ja tehostinta ei voi säästää sen jälkeen, kun ne on käytetty.

## 4.c. Bonuskierros

Bonuskierros (tähtipainike) on ylimääräinen tietovisa, jonka pelaaja voi pelata milloin tahansa kyseisessä maassa ollessaan. Kun pelaaja on jossakin EU-maassa, bonuskierroksen kysymykset koskevat maita, jotka toivovat voivansa liittyä EU:hun tulevaisuudessa, eli ehdokasmaita ja mahdollisia ehdokasmaita. Kun pelaaja sen sijaan pelaa jonkin ehdokasmaan tai mahdollisen ehdokasmaan peliosuutta, bonuskierroksen kysymykset koskevat Euroopan unionia.



Bonuskierroksen kysymyksiin ei ole pakko vastata oikein. Pelaaja voittaa bonuskierroksen päätteeksi jokerin automaattisesti riippumatta kierroksen pistemäärästä/tuloksesta. Pelaaja voi käyttää voittamaansa jokeria missä tahansa tietovisassa.

## 5. Maapelin päättäminen

Kun pelaaja on lopettanut tietovisojen ja laattapelien pelaamisen tietyssä maassa, häntä pyydetään valitsemaan seuraava pelattava maa. Sen voi valita samalta tasolta (jäsenvaltioiden ollessa kyseessä sama EU-jäsenyyden alkamisvuosi tai ehdokasmaan tai mahdollisen ehdokasmaan ollessa kyseessä jokin toinen maa, joka toivoo voivansa liittyä EU:hun). Pelaaja voi myös pelata minkä tahansa muun maan peliosuuden, myös eri tasolta, siirtymällä pelin läpi TAKAISIN-näppäimen avulla. Kun jonkin maan peli on pelattu loppuun, maan nimi muuttuu harmaaksi maaluettelossa eikä maan peliä voi pelata uudelleen. Se tulee pelattavaksi jälleen, jos peli nollataan Asetukset-valikon kautta.

## 6. Tason päättäminen

Kun pelaaja on pelannut tietyn tason kaikkien maiden peliosuudet, tason väri muuttuu harmaaksi. Valitse taso -yleisnäkylässä, ja maat näkyvät kartalla tummansinisinä (EU:n jäsenvaltio) tai harmaana (ehdokasmaa tai mahdollinen ehdokasmaa). Jos pelaaja on pelannut loppuun jonkin EU-jäsenvaltioiden muodostaman tason, hänet kutsutaan vierailulle johonkin EU:n jäseneksi haluavaan maahan, ennen kuin hän voi siirtyä eri tasolle. Pelattuaan yhden ehdokasmaan tai mahdollisen ehdokasmaan peliosuuden, pelaaja palaa Valitse taso -näyttöön, josta hän voi jatkaa matkaa valitsemalla jonkin toisen tason tai maan.

Loppuun pelattua tasoa ei voida pelata uudelleen, ennen kuin peli on nollattu.

## 7. Asetukset

Asetukset-valikossa pelaaja voi nollata pelin Nollaa peli -painikkeen avulla. Kun tämä vaihtoehto valitaan, kaikki tallennetut pelit poistetaan. Sovellus on tämän jälkeen käynnistettävä uudelleen. Pelaaja voi myös käydä uudelleen läpi opasohjelmat, jotka esitetään ensimmäisen pelauskerran aikana.

## 8. Tekniset ominaisuudet

Peli on saatavissa kahtena versiona: selainversiona ja offline-versiona.

Selainversiota voidaan pelata [EU:n verkkosivuston](#) kautta kaikilla yleisillä ja ajan tasalla olevilla selaimilla (esim. Microsoft Edge, Mozilla Firefox ja Google Chrome). Erityisiä määrittämiä tai käyttöoikeuksia ei vaadita.

Pelin offline-versio on ladattavissa [Euroopan komission](#) verkkosivustolta. Asennustiedosto toimii kaikissa ajan tasalla olevissa Windows-käyttöjärjestelmissä. Kaksoisnapsauta ladattua tiedostoa ja noudata asennusohjeita. Asennuksen jälkeen peli voidaan käynnistää sen pikakuvakkeesta.