

LIE DETECTOR

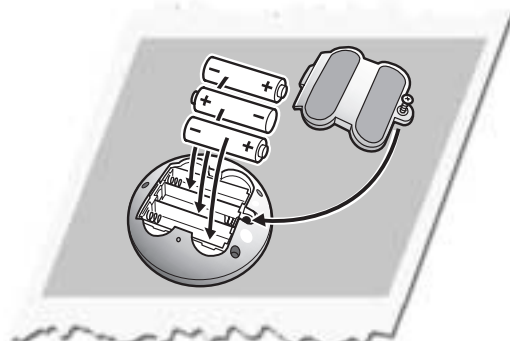
Valheenpaljastimen tulokset ovat vain suuntaa antavia. Tuloksia ei voi pitää ehdottomina eikä täsmällisinä, olivatpa vastaukset sitten tosia tai eivät.

PELIN TARKOITUS

Päästä ensimmäisenä pyhimykseksi tai synnintekijäksi keräämällä seitsemän samanlaista korttia.

PELIN KOKOAMINEN

Aseta paristot valheenpaljastimeen kuvassa 1 esitetyllä tavalla.



Kuva 1

TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA

Säilytä nämä tiedot myöhempää tarvetta varten.

VAROITUS:

1. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain ilmoitettua paristomallia oikea napaisuus huomioiden (+ ja -).
2. Älä sekoita eri paristotyyppjeä tai uusia ja vanhoja paristoja keskenään.
3. Poista tyhjät paristot tuotteesta.
4. Poista paristot, jos peliä ei pelata pitkään aikaan.
5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. Jos laite aiheuttaa sähköisiä häiriöitä tai sähköiset häiriöt vaikuttavat laitteeseen, siirrä se pois muiden sähkölaitteiden läheisyydestä. Katkaise laitteesta virta ja käynnistä se uudelleen, mikäli se on tarpeen.
7. ÄLÄ KÄYTÄ LADATTAVIA PARISTOJA. PARISTOJA, JOITA EI OLE TARKOITETTU LADATTAVIKSI, EI SAA LADATA.
8. Kuten kaikki pienet esineet, myös paristot tulee pitää pois lasten ulottuvilta. Jos lapsi neliäisee pariston, ota heti yhteyttä lääkäriin.

ENNEN PELIN ALKUA

1. Aseta valheenpaljastin, merkit, kysymys- ja hylkäyskortit sekä arpakuutio kaikkien pelaajien ulottuville.
Huomautus: jaa pelaajien määrä puolella ja käytä niin monta hylkäyskorttia (pyöristä luku ylöspäin, jos pelaajia on pariton määrä).
2. Anna jokaiselle pelaajalle paljastuskortti.

PELIN KULKU

- Nuorin pelaaja aloittaa. Pelivuoro siirtyy aina vasemmalle.
- Heitä arpakuutiota vuorollasi. Tuloksena on joko yksilö- tai ryhmähaaste.

Yksilöhaaste



Sinun täytyy vastata kysymykseen yksin (katso kohtaa Kysymykset).

1. Pidä valheenpaljastinta kämmenelläsi niin, että kaksi sormeasi koskettavat laitteen alapinnalla olevia kosketuskohtia (katso Kuvaa 2). Älä paina vielä asetuspainiketta!
2. Vasemmalla puolellasi oleva pelaaja ottaa ylimmäisen kortin pakasta, valitsee kysymyksen ja lukee sen ääneen.
3. Kerro vastaus kaikille.
4. Muiden pelaajien täytyy päättää, puhutko totta vai valehteletko.

- **Jos he päättävät, että puhut totta**, saat ottaa vastaustasi vastaavan merkin (katso kohtaa Pisteiden lasku).
 - **Jos toiset pelaajat ovat sitä mieltä, että sinä valehtelet**, sinun täytyy ottaa osaa valheenpaljastuskokeeseen! (Katso kohtaa Osallistu kokeeseen!).
5. Pelaajilla on mahdollisuus hylätä valheenpaljastimen tulos (Katso kohtaa Hylätään!).

Ryhmähaaste



Jokaisen täytyy vastata kysymykseen (katso kohtaa Kysymykset).

1. Valitse päällimmäinen kysymyskortti, valitse kysymys ja lue se ääneen.
2. Jokainen vastaa vuorollaan ja paljastaa vastauksensa ryhmälle. Sinä olet ensimmäinen.
3. Pelaajat päättävät yhdessä, kuka pelaajista valehtelee. Vain **yhden** pelaajan vastaus voidaan asettaa kyseenalaiseksi kullakin kierroksella, joten valitkaa tarkkaan. Kyseisen pelaajan täytyy osallistua kokeeseen! (Katso kohtaa Osallistu kokeeseen!).
4. Kaikki muut pelaajat ottavat yhden vastaustaan vastaavan merkin.
5. Pelaajilla on mahdollisuus hylätä valheenpaljastimen tulos (Katso kohtaa Hylätään!).

Kaikissa tapauksissa pelivuoro siirtyy vasemmalla puolella olevalle pelaajalle, kun pelaajan vuoro on ohi.

Huomautus: Voitte olla haastamatta ketään, jos mielestänne kukaan ei valehtele.

KYSYMYKSET

Kaikki kysymykset alkavat "Oletko koskaan/joskus..."

*esim: Oletko koskaan **tanssinut** alasti **peilin** edessä?*

Voit vastata kysymyksiin kahdella eri tavalla:

1. "Olen..."
2. "En ole koskaan..."

Muista vastata kysymykseen koko lauseella.


Eräät kysymysten sisältämät sanat on lihavoitu. Näitä sanoja voi muuttaa ja tehdä kysymyksistä entistäkin hausempia. Älä pelkää mennä henkilökohtaisuuksiin!
*esimerkiksi: Oletko koskaan **riisuutunut** alasti **tuntemattoman ihmisen** edessä?*


SISÄLTÖ



1 valheenpaljastin, 180 kysymyskorttia, 70 pyhimysmerkkiä, 70 synnintekijämerkkiä, 10 paljastuskorttia, 10 hylkäyskorttia ja 1 arpakuutio.

PISTEIDEN LASKU

Aina kun vastaat rehellisesti kysymykseen (eikä vastastasi todisteta vääräksi tai hylätä!) saat yhden merkin.

Voitatt synnintekijämerkin myöntämällä kysymyskorttiin kirjoitetun pirullisen teon. 

Voitatt pyhimysmerkin kieltämällä kaiken! 

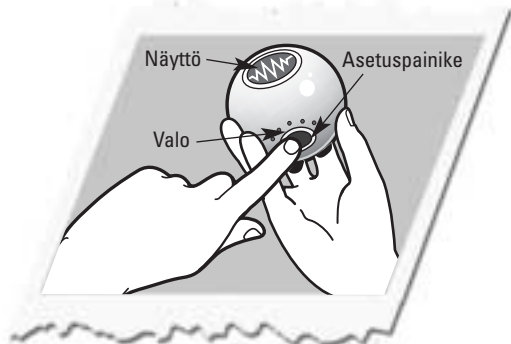
- Jos vastauksesi alkaa sanoilla **"En ole koskaan..."** olet pieni pyhimys - saat ottaa pyhimysmerkin. 
- Jos vastauksesi alkaa sanalla **"Olen..."**, olet tuhma synnintekijä - saat ottaa 

Muista, että pyrit saamaan seitsemän samanlaista merkkiä... ...voit taktisista syistä joutua vääristelemään totuutta!

OSALLISTU KOKEESEEN!

Valheenpaljastin mittaa yksilön stressitasoa ja se täytyy nollata ennen **jokaista** kysymystä.

1. Kun osallistut kokeeseen, pidä valheenpaljastinta kämmenelläsi niin, että kaksi sormeasi koskettavat laitteen alapinnalla olevia kosketuskohtia (katso Kuvaa 2). Pitele laitetta 10 sekunnin ajan, jotta se ehtii reagoida ihosi lämpötilaan. Mitä kauemmin pitelet laitetta kädessäsi, sitä tarkemman vastauksen se antaa.



Kuva 2


2. Paina valheenpaljastimen takana olevaa painiketta (katso Kuvaa 2). Kun valo vilkkuu, sano ääneen nimesi ja ikäsi. Valheenpaljastin voi näin mitata normaalin stressitasosi. Kun valheenpaljastin on valmis, se alkaa surista.


3. Kun laite alkaa surista, sinulla on 10 sekuntia aikaa toistaa vastauksesi. Toinen pelaaja antaa merkin sanomalla "Toista perässäni..."

esim: **Haastaja:** "Toista perässäni...
En ole koskaan tanssinut alasti peilin edessä."

Vastaaja: "En ole koskaan tanssinut alasti peilin edessä."

4. Kun kysymykseen on saatu vastaus, valheenpaljastin paljastaa, valehteletko vai puhutko totta.

5. Jos puhuit totta, näet näytössä  merkin ja kuulet vahvistusäänen. Voit ottaa vastastasi vastaavan merkin.

6. Jos valehtelit, näet näytössä  merkin ja kuulet vahvistusäänen. Vastustaja valitsee yhden merkin, joka otetaan pois sinulta ja palautetaan pääpinoon.

Huomautus: Kun valheenpaljastin on valmis toimimaan, se antaa äänimerkkejä, jotka ilmaisevat pelaajan stressitason. Mitä korkeampi ääni, sitä voimakkaampaa stressiä pelaaja tuntee. Yritä pysyä rauhallisena, jos et halua tulla paljastetuksi.

Muut pelaajat: painetta lisäämällä kuulette omin korvin, miten paineet kasvavat!

HYLÄTÄÄN!

Jos olet sitä mieltä, että pelaajan on onnistunut huijata valheenpaljastinta viilipyttymäisellä asenteellaan, voit käyttää hylkäyskorttia ja hylätä valheenpaljastimen antaman tuloksen.

- Kutakin hylkäyskorttia voi käyttää vain kerran - niitä on vain muutama, joten käytä niitä harkiten.
- Kaikkien pelaajien pitää äänestää ennen hylkäyskortin käyttämistä (enemmistön mielihope voittaa). Jos äänet menevät tasan, se henkilö, joka luki kysymyksen kortista, saa päättää. Jos henkilö sattuu olemaan valheenpaljastuskokeessa, päätösvuoro siirtyy hänen vasemmalla puolellaan istuvalle pelaajalle.
- Jos äänestys onnistuu, valheenpaljastimen tulos hylätään. Ota valehtelijaksi syytetyltä pois yksi merkki.
- Kun hylkäyskorttia on käytetty, se täytyy asettaa sivuun pelin ulkopuolelle.

PALJASTAMINEN

Voit pelata tämän kortin vain kerran pelin aikana haluamassasi kohdassa. Voit haastaa haluamasi pelaajan kertomaan kaikki mehukkaat yksityiskohdat kysymyksestä, jonka hän on juuri myöntänyt.

Kun tämä kortti pelataan sinua vastaan, voit kertoa kaiken tai luovuttaa yhden haastajan valitseman kortin pääkasaan. Aseta kaikki paljastuskortit pelin ulkopuolelle.

PELIN VOITTAMINEN

Voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä saa kerättyä seitsemän samanlaista korttia.

VIANMÄÄRITYS

ALKUTILAAN PALAUTTAMINEN: voit palauttaa valheenpaljastimen alkutilaan milloin tahansa painamalla tätä painiketta.

Jos laitteen vastauksista ei enää saa selvää, vaihda paristot.

TIIVISTELMÄ PELISÄÄNNÖISTÄ

- Arpakuutiota heittämällä päätetään, onko kyseessä yksilö- vai ryhmähaaste.
- Jos tuloksena on yksilöhaaste, vain sinä vastaat kysymykseen. Ryhmä päättää, valehteletko ja täytyykö sinun osallistua valheenpaljastuskokeeseen.
- Jos tuloksena on ryhmähaaste, kaikkien pelaajien täytyy vastata kysymykseen. Kuitenkin vain yksi pelaaja valitaan osallistumaan valheenpaljastuskokeeseen.
- Pyhimysmerkin voittaa vastaamalla kielteisesti kortin kysymykseen.
- Synnintekijämerkin voittaa vastaamalla myönteisesti kortin kysymykseen.
- Jos puhut totta, voit ottaa yhden vastastasi vastaavan merkin.
- Jos sinun todetaan valehtelevan, sinulta otetaan yksi merkki pois.
- Muista: Valheenpaljastimen tulos voidaan hylätä!
- Ensimmäinen, joka saa seitsemän pyhimys- tai synnintekijämerkkiä, on voittaja!



040246304109

© 2002 Hasbro International Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.