

SPILLEREGLER



INNHOOLD

Spillebrett, kart, 4 spillebrikker, 1 markør, terning (1-6), terning (1-3), 200 quizkort, 10 bonuskort, 10 frikort, 32 poengbrikker, 10 vinnerbrikker, 21 kartbrikker og timeglass.

FORBEREDELSE

Poengbrikkene, vinnerbrikkene og kartbrikkene trykkes forsiktig ut av papp-rammen. Poengbrikkene og kartbrikkene legges ved siden av spillebrettet. Vinnerbrikkene legges med tallsiden opp på de røde feltene på spillebrettet med unntak av Lindesnes som er start. Tallene på brikkene skal passe overens med tallene på feltene. Spillerne får tre kartbrikker hver som de legger foran seg. Frikortene legges i en bunke utenfor spillebrettet. Quizkortene og bonuskortene legges med spørsmålssiden opp på hvert sitt felt på spillebrettet. Markøren plasseres på startfeltet ved Lindesnes på ytre bane. Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på startfeltet på kartet på spillebrettet. Timeglasset settes utenfor spillebrettet. Spillerne kaster 1-6-terningen om hvem som skal begynne. Spilleren som får det høyeste terningkastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

1-6-terningen benyttes for å flytte markøren på ytre bane. 1-3-terningen benyttes for å bestemme hvilket spørsmål man skal svare på ved quizoppgaver. Første spiller kaster 1-6-terningen og flytter markøren det samme antall felter mot venstre på banen. Feltet markøren lander på bestemmer hva slags oppgave spilleren skal løse.

Hvis spilleren lander på et felt med:

- **Quiz**, skal han svare på et spørsmål fra Quizkortene. Spilleren kaster 1-3-terningen for å bestemme hvilket spørsmål han skal svare på. Motspilleren til venstre tar det øverste kortet i bunken og leser spørsmålet høyt.

Hvis spilleren svarer riktig, får han en poengbrikke som han legger foran seg.

Hvis spilleren svarer feil, får han ingen poengbrikke.

Kartet kan være et nyttig hjelpemiddel hvis man er usikker på svaret på noen av quizoppgavene. Spilleren må legge ut en kartbrikke for å få benytte dette hjelpemiddelet. Du har ikke mulighet til å bruke kartet uten kartbrikke. Spilleren holder kartet foran seg, snur timeglasset og kan nå studere kartet helt til sanden i timeglasset har rent ned. Spilleren må deretter avgi svaret.

NB! Man må vri kartet litt til høyre for å få Nordkapp helt nord og Lindesnes helt sør. Vær også obs på at det ikke er alle steder som er avmerket på kartet.

- **Bonus**, skal han løse bonusoppgaver på tid. Motspilleren til venstre tar det øverste bonuskortet i bunken og snur så timeglasset. Deretter leser han oppgavene høyt fra 1 til 3. Spilleren skal nå prøve å svare riktig på så mange av oppgavene på kortet som



Poengbrikke



Vinnerbrikke



Kartbrikke



Frikort

mulig innen sanden i timeglasset har rent ned. **Antall riktige svar avgjør hvor mange poengbrikker spilleren får, ett for hvert riktig svar og maksimalt tre. Hvis spilleren svarer feil på alle oppgavene, får han ingen poengbrikker.**

Det er fire typer bonusoppgaver:

Ordtak: Her skal spilleren fylle inn det som mangler.

Fleip eller fakta: Her skal spilleren svare om påstanden er riktig eller feil.

Dialektord: Her skal spilleren svare hva de ulike ordene betyr. Spilleren som skal svare på oppgaven må gjerne få se på kortet.

Hvor er dette?: Her er det bilder av kjente severdigheter i Norge. Spilleren som skal løse oppgaven får se kortet og skal deretter svare hva stedet eller severdigheten heter.

Anagram: Anagram er å stokke om på bokstaver slik at et nytt ord oppstår. Spilleren som skal løse oppgaven får se på kortet og kan om ønskelig bruke penn og papir til hjelp. Alle ordene er relatert til serien.

- **Duell,** skal spilleren velge en motspiller som han utfordrer til spørsmålsduell. De to spillerne trekker hvert sitt quizkort og leser etter tur høyt spørsmål 1 for hverandre. Svarer begge spillerne riktig eller feil, fortsetter spillerne med spørsmål 2 og så spørsmål 3. Duellen fortsetter til den ene spilleren svarer riktig og den andre svarer feil. **Spilleren som svarer riktig får to poengbrikker.**

Spilleren som først har samlet det samme antall (eller flere) poengbrikker som tallet på vinnerbrikken på det første delmålet etter Lindesnes viser, får vinnerbrikken. Han legger den deretter foran seg med tallsiden NED på bordet.

Spilleren får i tillegg et frikort som han også legger foran seg. Spilleren kan ved en senere anledning legge ut frikortet istedenfor å løse en oppgave og får da straks en poengbrikke. Spilleren får høre spørsmålet før han bestemmer seg for om han vil bruke frikortet eller ikke.

Alle spillerne flytter nå spillebrikkene sine frem til delmålet og legger alle poengbrikkene de har samlet tilbake ved siden av spillebrettet. Nå skal spillerne samle nye poengbrikker for å få vinne det neste delmålet. Slik fortsetter spillet til spillerne har nådd frem til det siste delmålet som er Nordkapp.

VINNEREN AV SPILLET

Når en av spillerne har fått den siste vinnerbrikken, flytter alle spillerne frem til Nordkapp og gir fra seg sine poengbrikker som før. Spillerne skal nå gjennomføre en siste oppgaverunde hvor hver av spillerne får svare på alle oppgavene på både et quizkort og et bonuskort. Antall riktige svar avgjør hvor mange poengbrikker hver av spillerne får, maksimalt seks. Deretter snur spillerne vinnerbrikkene sine med tallsiden opp og legger sammen poengene på vinnerbrikkene og poengene fra den siste oppgaverunden. Spilleren som har flest poeng, vinner spillet.



© TV Norge og Nordisk Film 2008
Utgitt av: Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo, 2008
www.univers.no

Bilder: TV Norge, Nordisk Film og Edelpix
Takk til Cappelen Damm for lån av kart

