

SPILLEREGLER

Alle tiders spill

Innhold

550 spørsmålskort, 8 tidslinjer og 1 fargeatering.

Spillet i korte trekk

Spillerne trekker et kort. Dette er startkortet. Årstallet på dette kortet er utgangspunktet for tidslinjen du skal lage.

Den første hendelsen plasserer du før eller etter startkortet ditt.

Neste gang må du vurdere om hendelsen skjedde før, etter eller mellom årstallene på kortene langs tidslinjen din. Den første som klarer å sikre ti oppgavekort vinner spillet.

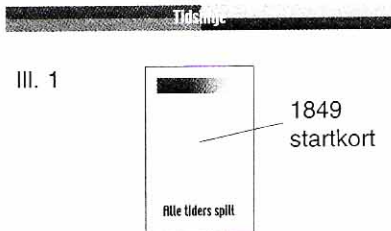
Forberedelser

Spillerne får hver sin tidslinje som brettes ut og legges på bordet foran spilleren. Kortene sorteres etter kategori, blandes godt og legges i fire bunker på bordet.

Oppgavesiden skal ligge ned.

Alle spillerne tar hvert sitt kort fra valgfri kategori og leser det høyt etter tur. Dette kortet blir spillernes startkort.

Kortet plasseres nedenfor tidslinjen med oppgavesiden opp (ill 1.).



Slik spiller man

Spillerne slår terningen, og den som først får sort begynner spillet med å slå terningen en gang til. Fargen bestemmer kategorien:

Gul: Historie

Blå: Oppdagelser og oppfinnelser

Grønn: Sport og blandet

Lilla: Kultur og underholdning

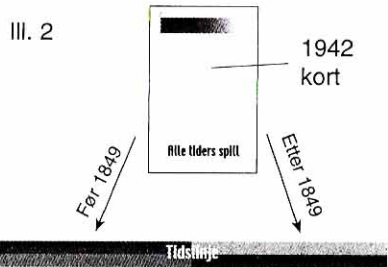
Hvis terningen viser hvit får spilleren velge kategori.
 Hvis terningen viser sort får leseren av oppgaven velge kategori.

Leseren av oppgaven er alltid den som sitter til høyre for spilleren som skal svare.

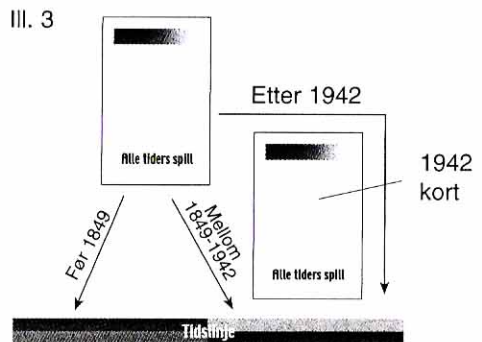
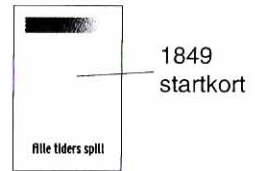
Oppleseren sier høyt hvilken kategori terningen viser, og trekker det øverste i kortet i kortbunken med denne kategorien.

Deretter leser han oppgaven uten å avsløre årstallet.

Spilleren skal nå bestemme seg for om hendelsen på kortet inntreffer før eller etter årstallet på startkortet.



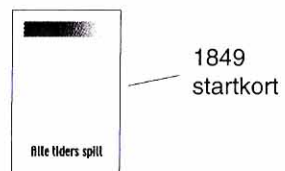
Hvis spilleren svarer riktig, plasserer han kortet over tidslinjen, til høyre eller venstre for startkortet (ill,2).



Spilleren som svarte rett kaster terningen på nytt. Oppleseren trekker et nytt kort i tilsvarende farge som terningen, og leser oppgaven.

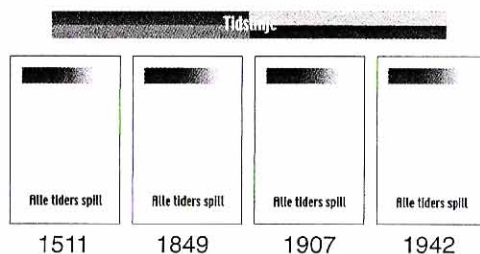
Spilleren bestemmer seg så for om hendelsen på kortet skjedde før, etter eller mellom de allerede utplasserte kortene (ill.3).

Hvis spilleren svarer riktig legges kortet på rett plass over tidslinjen.



Etter hvert avgitt svar har spilleren mulighet til å velge om han vil fortsette å svare på oppgaver eller sikre de kortene han har vunnet og la turen gå videre til neste spiller. Spilleren må bestemme seg før han slår terningen.

Ill. 4



Hvis han velger å sikre kortene sine plasserer han dem under tidslinjen (ill.4). Kortene legges kronologisk, d.v.s. i rekkefølge. Kort som er plassert under tidslinjen er sikret for resten av spillet.

Hvis spilleren svarer feil taper han alle kortene som ligger over tidslinjen (kortene legges til side). Kortet spilleren svarer feil på leses for neste spiller, som nå har mulighet til å svare riktig og vinne kortet.

NB: Denne spilleren svarer før, etter eller mellom med utgangspunkt i sine egne kort. Hvis denne spilleren også svarer feil, går turen videre til neste spiller.

Oppgaven går rundt bordet helt til en av spillerne svarer riktig. Spilleren som først ikke klarte oppgaven kan forsøke å svare igjen når det blir hans tur.

Årstallet må aldri avsløres før en av spillerne klarer å plassere kortet riktig på sin tidslinje.

Spilleren som vinner kortet plasserer det under tidslinjen sin.

Turen går nå videre til neste spiller til venstre for den spilleren som opprinnelig fikk den forrige oppgaven.

Ny oppleser blir spilleren til venstre for den forrige oppleseren.

Hvis kun to spillere eller lag deltar går ikke oppgaven videre rundt bordet ved feil svar. Turen går videre til motspilleren/motstanderlaget, som kaster terningen o.s.v.

Det kan skje at en oppgave som blir stilt har samme årstall som et kort som allerede ligger på tidslinjen. Det spiller ingen rolle om spilleren plasserer kortet før eller etter det aktuelle kortet. Begge svar regnes som riktige.

Vinneren av spillet

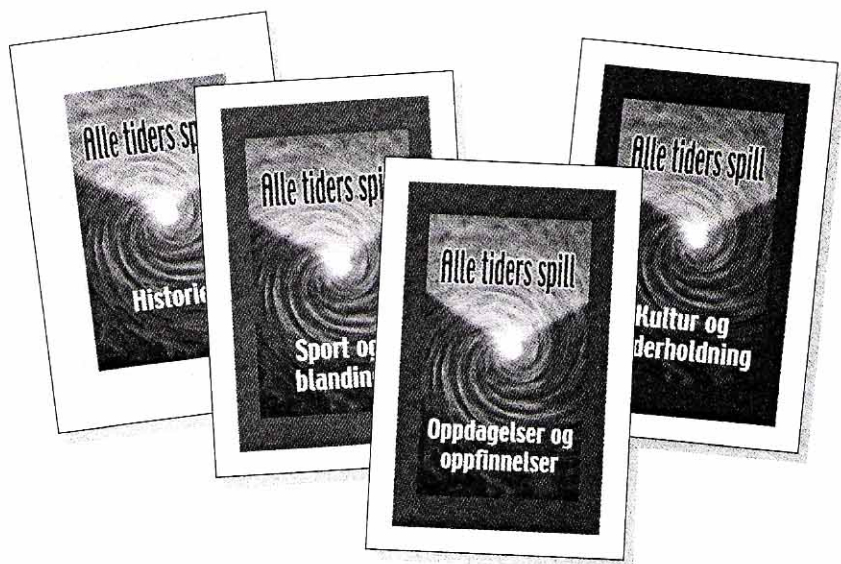
Den spilleren som først klarer å vinne 10 kort og legge dem i kronologisk rekkefølge har vunnet spillet.

Alternative spillvarianter

Lettere variant: Spilleren som først vinner 8 kort og legger dem i kronologisk rekkefølge vinner spillet.

Vanskeligere variant: Spilleren som først vinner 12 kort og legger dem i kronologisk rekkefølge vinner spillet.

Jo flere kort, jo vanskeligere blir spillet.



Spill fra Litor

© 2003 Jane Hinton Ruemmele
Produsert på lisens fra Great American Puzzle Factory, Inc.

Norsk utgave: 2003 Egmont Serieforlaget AS, Oslo