

# SPILLEREGLER

## ROCK OG POP

# GENI

For 2–6 deltakere  
fra 12 år og oppover

### INNHold

Spilleplan, 363 spørsmålskort med 1089 spørsmål og svar fordelt på 5 emner, 6 spillebrikker, 2 terninger, 33 jokerkort og 15 gule trebrikker (jokerbrikker).

### Spillet i korte trekk

Spilleplanet består av 3 sirkelformede baner. Spillerne begynner i ytre bane, og hensikten er å komme først i mål (midten) via midtre og indre bane.

For å kunne flytte spillebrikken må man svare riktig på et spørsmål i emnet på det feltet man befinner seg.

På et felt merket **duell**, må man utfordre en motstander til spørsmålsduell.

Havner man på et felt med en **jokerbrikke**, får man et **jokerkort**.

Med dette oppnår man fordeler dersom man ikke kan svare eller svarer feil på et spørsmål.

## FORBEREDELSE

**Spørsmålskortene** sorteres etter emne i 5 bunker, blandes godt og legges med spørsmålssiden opp ved siden av spilleplanet.

**Jokerkortene** legges i en egen bunke.

**Jokerbrikker.** De 15 gule trebrikkene fungerer som jokerbrikker og legges ut på feltene i ytre, midtre og indre bane på følgende måter:

### Alt. 1 Lett spill

Spre samtlige 15 brikker jevnt utover feltene, **unntatt** på duellfeltene og de 5 siste feltene i indre bane.

### Alt. 2 Middels lett spill

Spre et færre antall brikker, eks. 7, jevnt utover feltene, **unntatt** på duellfeltene og de 5 siste feltene i indre bane.

### Alt. 3 Vanskelig spill

Jokerbrikker og jokerkort benyttes **ikke** i spillet.

Se forøvrig under «Slik spiller man – Jokerkort».

Spillerne setter hver sin spillebrikke på START utenfor det første feltet i ytre bane og kaster den røde øyne-terningen for å avgjøre hvem som skal begynne spillet.

## SLIK SPILLER MAN

### Forklaring på emnene



Norske  
artister/  
50 tallet



60 tallet



70 tallet



80 tallet



Lett blanding

### Verdt å merke seg:

**Norske artister/50 tallet.** Hvert kort består av spørsmål fra begge kategorier. Man kan ikke velge én av kategoriene.

**Lett blanding.** Inneholder mest spørsmål om soul, reggae, blues, folk og country.

Før spillet begynner, bør spillerne avgjøre om de ønsker å lese høyt svarene på spørsmålene som blir stilt.

Terningkast 6 gir **ikke** ekstrakast.

**Den røde øyne-terningen** er til flytting av spillebrikken.

**Den hvite tall-terningen** er til valg av spørsmål.

(Ønsker man et langsommere spill, kan man bruke tall-terningen også til flytting av spillebrikken.)

Første spiller kaster **begge** terningene og flytter spillebrikken ifølge øyne-terningen. Hvis spilleren havner på et felt med et emne, skal han svare på et spørsmål i det emnet. Spilleren til venstre trekker et kort i emnet og stiller spørsmålet som tilsvarer tallet på tall-terningen, 1, 2 eller 3.

— **Hvis spilleren ikke kan svare/svarer feil**, blir han stående på samme felt til neste omgang. Spilleren kaster da tall-terningen på nytt og får et nytt spørsmål i samme emne.

**Husk at** jokerkort kan benyttes dersom man ikke kan svare eller svarer feil på et spørsmål.

— **Dersom spilleren svarer riktig**, får han kaste terningen igjen, flytte videre og svare på et nytt spørsmål. Slik holder spilleren på til han ikke kan svare/svarer feil og må stoppe.

## Duellfelt

Når en spiller havner på et felt merket **duell**, skal han velge en motspiller som utfordres til spørsmålsduell. Spillerne velger hvert sitt emne, trekker et kort som tilsvarer motspillerens valg og stiller hverandre etter tur spørsmål 1, så 2 og så 3. Fortsett med nye kort om nødvendig. Duellen varer til én av spillerne ikke kan svare/svarer feil eller én av spillerne svarer riktig.

— **Hvis utfordreren vinner duellen**, får han flytte videre som under «Hvis spilleren svarer riktig».

— **Hvis den utfordrede vinner duellen**, får han ett kast med øyne-terningen. Han flytter spillebrikken ifølge denne, man skal **ikke** besvare noe spørsmål hvis han lander på et felt med et emne. Likeledes skal han **ikke** utfordre til duell hvis han lander på et duellfelt.

I neste omgang kaster spilleren begge terningene og flytter som vanlig.

Utfordreren derimot, blir stående på duellfeltet og skal istedet svare på et spørsmål i et valgfritt emne i neste omgang. Svarer han feil, får han et nytt spørsmål i samme emne i neste omgang.

Jokerkort gjelder **ikke** ved duell.

Man kan **ikke** utfordre en spiller som ennå ikke har flyttet ut fra start. Hvis første spiller havner på et duellfelt uten at andre spillere er på banen, skal han istedet svare på et spørsmål i et valgfritt emne. Svarer han feil, får han et nytt spørsmål i samme emne i neste omgang.

### Jokerkort/jokerbrikker

Når en spiller havner på et felt med en jokerbrikke, får han utlevert et jokerkort. Jokerkortet kan benyttes i samme eller senere omganger. Ved å legge ut jokerkortet, kan spilleren velge mellom å:

- Alt. 1** Få et nytt spørsmål i samme emne dersom han ikke kan svare. Trekk et nytt kort, men still samme spørsmålsnummer. Spilleren må velge dette alternativet før han avgir noe svar.
- Alt. 2** Få besvare det samme spørsmålet på nytt dersom han svarte feil.

Jokerkortet kan bare benyttes én gang og legges deretter tilbake i kortbunken.

### De 5 siste feltene i indre bane

På disse feltene flytter man spillebrikken fra felt til felt **uten** terningkast.

Spilleren stopper på det første av de 5 feltene, selv om terningkastet viser flere øyne.

Jokerkort gjelder **ikke** her.

### VINNER AV SPILLET

Den første spilleren som svarer riktig på et spørsmål på siste felt i indre bane, flytter spillebrikken inn i målfeltet (midten) og har vunnet spillet.

Spørsmålene er forfattet av Helge Sveen  
Spillkonstruksjon og design: Geir Kling

