

# SPILLEREGLER



## INNHOLD

Spillebrett, 4 klisterhjerne-spillebrikker, 4 poengmarkører i tilsvarende farger, terning, 240 spørsmålskort med 1236 spørsmål og svar fordelt på 3 ulike klasstrinn og 136 fleip eller fakta spørsmål.

## SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne skal svare på pensumspørsmål og får 100, 200 eller 300 poeng for hvert riktige svar. Antall poeng bestemmes av feltene på spillebrettet. Spillerne har også mulighet til å samle poeng når de lander på duell-, sjanse-, kvitt eller dobbelt og fleip eller fakta-felter. Den første spilleren som klarer å samle 2000 poeng vinner spillet.

## FORBEREDELSE

Spørsmålskortene og fleip- eller fakta-kortene legges på bordet ved siden av spillebrettet. Spillerne velger seg hver sin klisterhjerne-spillebrikke. Spillet inneholder 4 markører i tilsvarende farge som klisterhjernene. Spillerne tar hver sin markør og plasserer den på pilen foran 100 poeng på poengskalaen. Spilleren med blå klisterhjerne benytter seg av den blå poengskalaen, spilleren med rosa klisterhjerne av den rosa osv. Spillebrikkene plasseres på de 4 startfeltene på spillebrettet. Spillerne kaster terning for å avgjøre hvem som skal begynne. Spilleren med det høyeste terningkastet begynner, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

## SPØRSMÅLSKORTENE

Kortene inneholder spørsmål basert på pensum fra barneskole (B), ungdomsskole (U) og videregående skole (V). Spillerne skal gjennom hele spillet besvare spørsmål fra det skoletrinn man selv tilhører.

Voksne deltakere får spørsmål hentet fra pensum i den videregående skolen. Øverst på hvert kort står det hvilket fag kortet er hentet fra. På hver side av spørsmålskortet er det 3 spørsmål, ett spørsmål for hvert skoletrinn. Under spørsmålet er det gitt 3 svaralternativer. Det riktige svaret er markert ut i grønt. Spillet inneholder også fleip eller fakta kort som benyttes når spillerne havner på disse feltene på spillebrettet.

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter med klokken rundt spillebrettet. Spillerne må benytte hele terningkastet.

## 100, 200 og 300 poengs felter

Havner spilleren på et felt med enten 100, 200 eller 300 poeng, skal spilleren til venstre trekke et kort og lese spørsmålet høyt. Svarer spilleren riktig får han flytte markøren sin tilsvarende antall poeng fremover på poengskalaen sin.

## Sjansefelt

På sjansefeltet kan spilleren, om han ønsker det, satse poeng. Spilleren til venstre trekker et kort og leser spørsmålet høyt. Spilleren bestemmer seg nå, etter å ha hørt spørsmålet og alternativene, for hvor mange poeng han vil satse. Hvis spilleren svarer feil taper han poengene han satset, hvis han svarer riktig får han tilsvarende antall poeng. Spilleren kan aldri ha negativ poengsum, og innsatsen er derfor begrenset til de poeng han allerede har opptjent, maks 500. Hvis spilleren har tjent seg opp 500 poeng og satser 300 av disse, kan spilleren flytte markøren sin til 800 på poengskalaen om han avgir korrekt svar. Hvis spilleren derimot svarer feil på spørsmålet, mister han 300 poeng og må plassere markøren sin på 200 poeng på poengskalaen. Havner spilleren på et sjansefelt og ikke har tjent opp noen poeng, går turen videre til neste spiller.

## Kvitt eller dobbelt

Spilleren kan velge å få inntil tre spørsmål på dette feltet. Spilleren får ikke lest opp spørsmålet på forhånd slik som på sjansefeltet. Hvis spilleren svarer riktig på det første spørsmålet får han 200 poeng.

Svarer han riktig på det neste spørsmålet får han 400 poeng.

Svarer han riktig på det tredje og siste spørsmålet får han totalt 800 poeng. Spilleren kan selv bestemme om han vil benytte seg av alle de tre spørsmålene, eller om han vil stoppe etter ett eller to spørsmål, for å sikre seg poengene. Hvis spilleren svarer feil på ett av de tre spørsmålene får han null poeng.

## Duellfelt

Hvis spilleren havner på et duellfelt kan han utfordre en av de andre spillerne til duell. Hvis to spillere deltar stiller de hverandre spørsmål. Hvis tre eller flere spiller stiller en av de andre spillerne spørsmål til duellantene. Spillerne begynner med å svare på ett spørsmål hver. Dersom begge svarer rett (eller galt), får spillerne et nytt spørsmål. Slik fortsetter de helt til en av spillerne vinner duellen. Spillerne får likt antall spørsmål. Vinneren av duellen får 300 poeng. Taperen mister 300 poeng. Spillerne flytter markøren sin tilsvarende på poengskalaen.

## Fleip eller faktafelt

På disse feltene får spillerne fleip- eller faktaspørsmål. Spilleren til venstre trekker et fleip- eller faktakort og stiller spørsmålet. Hvis spilleren svarer riktig får han 100 poeng.

## Vinneren av spillet

Spilleren som først når 2000 poeng med markøren sin, vinner spillet.