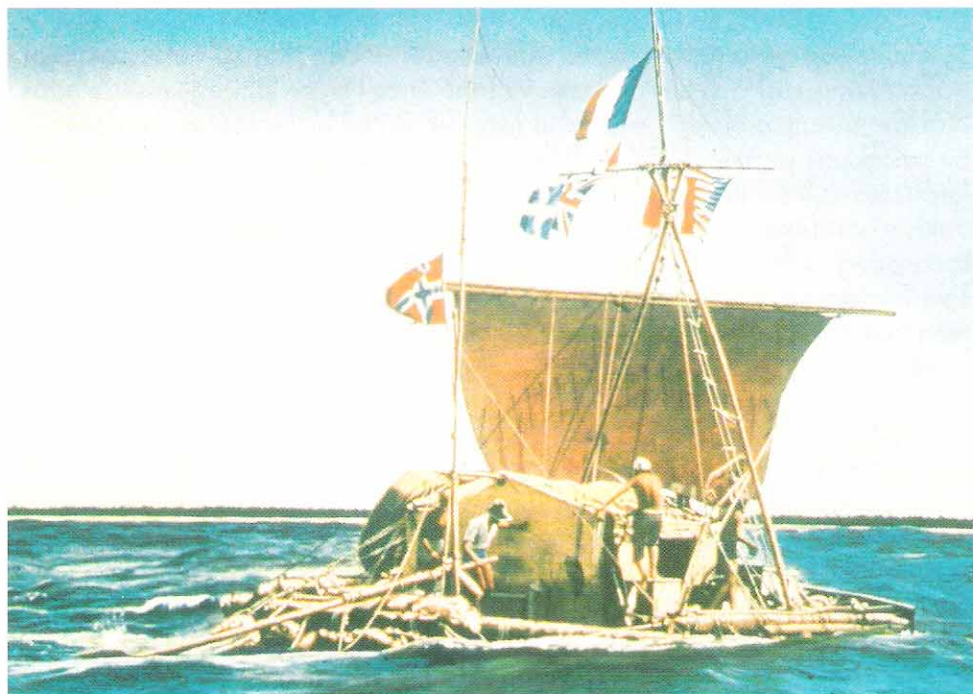


SPILLEREGLER

KON-TIKI SPILLET



Den 28. april 1947 seilte 6 menn på en balsaflåte fra Callao i Peru. Etter 101 dager ankom de Raroia i Polynesia. Eventyreren Thor Heyerdahl satte ut på denne ekspedisjonen for å bevise sin teori om at de polynesiske øyene også kunne være befolket av indianere fra Sør-Amerika, og ikke av asiater som var den vanlige oppfatningen. Ferden over havet ble en fantastisk reise, og besetningen våknet hver dag til nye utfordringer som de måtte takle på strak arm. De hadde også med seg en papegøye på turen som het Lorita. Hun kunne plystre, danse og snakke spansk med norsk aksent! Flåten kom trygt i land på Raroia etter 101 dager på havet. Da hadde besetningen reist 8000 km. Da Thor Heyerdahl og mannskapet hans kom i land møtte de en ny utfordring, de måtte forsøke å gjøre seg forstått. Mannskapet måtte fortelle polyneserne om ferden ved å mime. Dokumentarfilmen om Kon-Tiki vant Oscar i 1951, og boken om ferden er oversatt til 66 språk.

SPILLET INNEHOLDER

Spillebrett, 6 spillebrikker, 50 spørsmålkort, 25 mimekort, 25 Loritakort, 1 vanlig terning, 1 blank terning, 1 ark med klistremerker og 54 balsastokker i papp.

SPILLET I KORTE TREKK

Spillet består av to runder. I den innledende runden skal spillerne samle ni balsastokker ved å svare på spørsmål om Thor Heyerdahl og reisene hans. Når de ni balsastokkene er samlet (Kon-Tiki-flåten er bygget av ni store balsastokker) plasseres spillebrikken på Callao utenfor Lima. Nå begynner ferden over Stillehavet. Havner spilleren på et mimefelt eller Loritafelt trekker han tilsvarende kort og utfører oppgaven på kortet.

Hver gang spilleren havner på et felt med værterning slår han terningen som bestemmer hvilket vær han får. Det kan gå slag i slag over Stillehavet, men vær forsiktig når du nærmer deg Raroia. Rett utenfor øya er det nemlig et stort korallrev...

FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk må balsastokkene trykkes forsiktig ut av papprammen. Stokkene plasseres utenfor spillebrettet. Seks ulike klistremerker plasseres på den blanke terningen. Et ekstra sett med klistremerker er i reserve. De tre bunkene med spørsmålkort, Loritakort og mimekort plasseres også utenfor spillebrettet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på startfeltet (feltet med den røde pilen). Yngste spiller begynner spillet.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster den vanlige terningen og flytter spillebrikken sin i pilens retning på den ytre banen. Havner spilleren på et felt med spørsmålstegn, skal han svare på et spørsmål. Spilleren kaster terningen for å avgjøre hvilket av de 6 spørsmålene på spørsmålkortet han skal få. Spilleren til venstre trekker et spørsmålkort og stiller spørsmålet. Svarer spilleren riktig får han én balsastokk. Turen går videre til neste spiller til venstre.

Spillerne går rundt på den ytre banen helt til de har samlet 9 balsastokker. Spillerne kan også få og miste balsastokker når de lander på spesielle felter på spillebrettet.

REISEN OVER STILLEHAVET

Straks en av spillerne har samlet ni balsastokker plasserer han spillebrikken sin på Callao, rett utenfor Lima. Nå begynner ferden over havet.

Spilleren kaster den vanlige terningen, og flytter tilsvarende antall felter. Instruksene på spillebrettet følges:



Lander spilleren på et MIMEFELT, trekker han et mimekort og spilleren har ett minutt på seg til å utføre oppgaven på kortet (en av spillerne tar tiden). Alle de andre spillerne skal forsøke å gjette hva spilleren mimer. Hvis en av motspillerne klarer å gjette hva spilleren mimer, får begge et ekstra terningkast hvis de begge er på havet. Turen går så videre til neste spiller. Hvis motspilleren som gjetter riktig befinner seg på den ytre banen får han en balsastokk.



Lander spilleren på et LORITA-FELT følger spilleren instruksene på kortet.



Lander spilleren på et felt med bilde av VÆRTERNINGEN, må spillerne slå værterningen. Symbolene betyr følgende:



STORM – Neste gang det er din tur må du slå partall på terningen for å komme videre. Spilleren får ett forsøk hver gang det er hans tur. Får han partall flytter han tilsvarende antall felter frem. Turen går videre til neste spiller.



VIND – Terningverdien dobles i neste kast.



VINDSTILLE – Stå over et kast.



REGN – Du får drikkevann. Flytt tre felter frem. Turen går så videre til neste spiller.



SOL – Du blir solbrent. Flytt to felt tilbake. Turen går så videre til neste spiller.



BØLGER – Radioen og alt utstyret blir vått. Flytt tre felter tilbake.
Turen går så videre til neste spiller.

KORALLREVENE

Rett utenfor øya Raroia er det et stort korallrev. Det er om å gjøre for spillerne ikke å havne på dette korallrevet, markert med et dødningehode. Hvis spilleren havner på dette feltet blir han stående til han slår 2 eller 4 på terningen når det er hans tur. Spilleren går da i land på Raroia.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som først kommer i land på Raroia, vinner spillet.

© 2004 Egmont Serieforlaget AS, Oslo
Spillidé: Marit Båtvik, Ingrid Rædergård og Marie Rædergård
Illustrasjoner: Boris Henriksen

