

**Når skjedde det?
regler nedenfor**

når skjedde det? alle tiders spill

Spilleren som vinner kortet plasserer det over sin tidslinje, og omgangen er avsluttet. Turen går deretter videre til spilleren til venstre for den som først plasserte kortet feil.

Dersom kun to spillere eller lag deltar kan ikke motspillerne prøve seg på feilbesvarte kort. Da går det feilbesvarte kortet ut av spillet, og turen fortsetter til nestemann.

Jo flere kort spillerne får jo mer avansert blir det å plassere hendelsen. Kortet plasseres alltid kronologisk i forhold til kortene spilleren allerede har.

Dersom spilleren får et kort med samme årstall som et annet kort i tidslinjen sin, spiller det ingen rolle om det legges før eller etter det andre kortet. Begge svar anses som riktig.

Vinneren av spillet?

Spilleren eller laget som først klarer å samle ti kort på tidslinjen sin, vinner spillet. Før spillet starter kan spillerne bli enige om et annet antall kort som må til for at man skal vinne.

© 2001 Jane Hinton Ruemmele, manufactured under license from Fundex Games. All rights reserved.

Norsk utg.: 2009 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo

www.univers.no



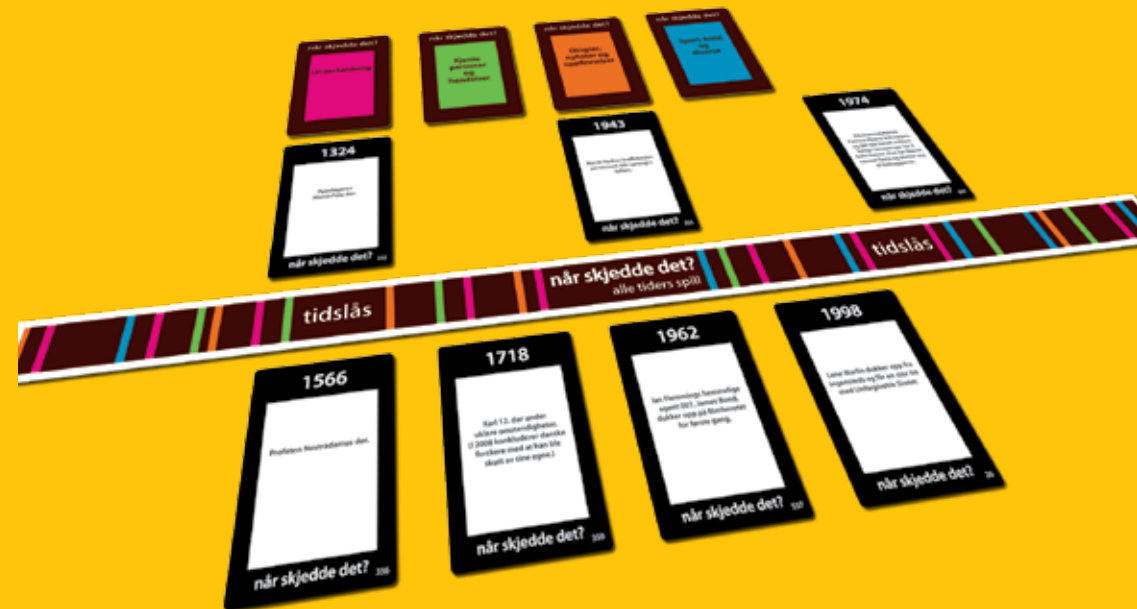
SPILLEREGLER

Spillet inneholder

548 spørsmålskort, 8 tidslåser og 1 fargeterning.

Spillet i korte trekk

Du skal samle inn kort med ulike hendelser og plassere dem på en tidslinje fra tidsregningens begynnelse og frem til i dag. Hendelsene, personene, stedene og tingene skal plasseres i riktig rekkefølge i forhold til hverandre, men du trenger ikke å kunne årstallene. Du kan enten satse på å vinne flere kort om gangen, og risikere å miste alle hvis du svarer feil, eller spille trygt, og sikre ett kort om gangen. Spilleren som først har ti kort under tidslinjen, vinner spillet.



Forberedelser

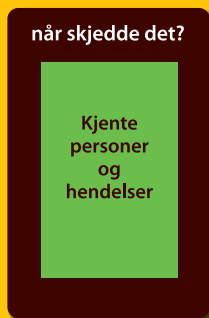
Spillerne får hver sin tidslinje som de legger foran seg. Kortene deles i fire bunker sortert etter de ulike kategoriene/fargene, og hver bunke stokkes. Bunkene plasseres midt på bordet med sort/hvit-siden ned.

Slik spiller man

Spillerne begynner med å trekke hvert sitt kort fra en valgfri kategori og leser det høyt. Dette er spillerens startkort. Spilleren skal nå legge startkortet der han tror det hører hjemme på tidslinjen. Dette kortet skal ligge under tidslinjen, med sort/hvit-siden opp.



Yngste spiller begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre. Spilleren kaster fargeterningen for å avgjøre kategorien.



Spilleren til høyre (kortleser) snur det øverste kortet i bunken og leser teksten høyt. Det er viktig at årstallet ikke avsløres når kortet leses opp.

- Hvis terningen lander med den hvite fargen opp, kan spilleren selv bestemme kategorien.
- Hvis terningen lander med den sorte fargen opp velger kortleser kategorien.

Spilleren skal nå finne ut om han tror hendelsen inntraff før eller etter årstallet på startkortet sitt. Svarer spilleren riktig får han beholde kortet og kan plassere det over tidslinjen, på riktig side av startkortet.



Hvis spilleren klarer å plassere kortet på riktig sted, kan han velge å satse og prøve å vinne et kort til med en gang. Dette må han bestemme seg for før han kaster terningen på nytt. Spilleren skal nå plassere kortet riktig både i forhold til startkortet og kortet han har vunnet.

Svarer spilleren riktig igjen, kan han plassere dette kortet på riktig sted over tidslinjen. Slik kan spilleren fortsette helt til han svarer feil.

Dersom spilleren svarer feil, mister han alle kortene som ligger over tidslinjen. Disse kortene forsvinner ut av spillet. Spilleren kan selv velge når han ønsker å la turen gå videre til nestemann etter hver omgang. Da mister han ikke kortene han har vunnet.

Hvis spilleren ikke ønsker å satse i det hele tatt, kan han etter hvert kort han har plassert riktig velge å la turen gå videre til nestemann.

Det er viktig at spilleren husker å sikre kortene sine før nestemann slår terningen. Dette gjelder også hvis spilleren har vunnet flere kort.

For å sikre kortene legger spilleren dem i kronologisk rekkefølge under tidslinjen. Du kan ikke miste kortene du har sikret.

Hvis spilleren plasserer et kort feil, kan motspilleren som står for tur forsøke å plassere kortet på riktig sted i sin egen tidslinje. Kortet leses da opp av samme kortleser. Dersom motspilleren også svarer feil går turen videre til nestemann. NB! Kortleseren har sett årstallet og kan derfor ikke svare. Hvis noen plasserer kortet på riktig sted får vedkommende beholde det.