



SPILLEREGLER

Norge i et nøtteskall

Spillet inneholder

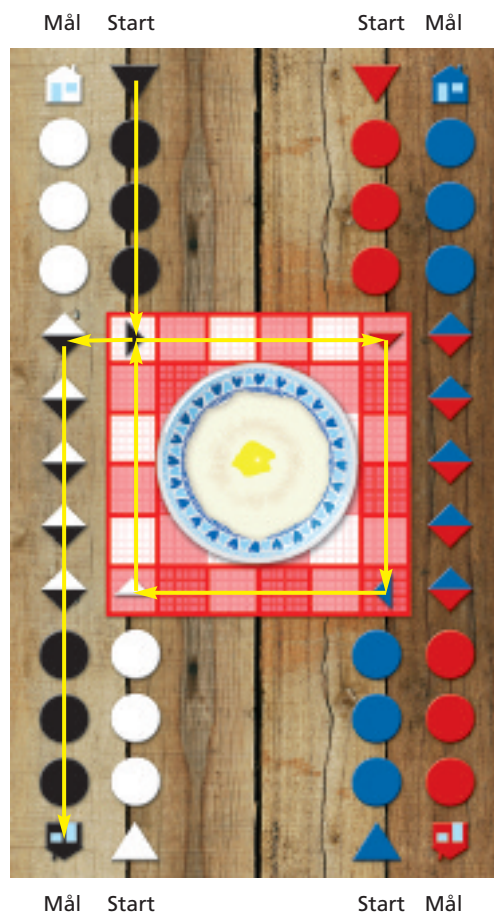
Spillebrett, 333 kort med 999 spørsmål og svar, 4 spillebrikker, 12 A, B og C-svarkort og terning.

Forberedelser

Spørsmålskortene stokkes og legges i en bunke med spørsmålssiden opp ved siden av spillebrettet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på hvert sitt startfelt. Startfeltene er de fire pilene på kortsidene av spillebrettet. Spillerne får svarkortene med A, B og C i samme farge som spillebrikkene sine og legger disse foran seg med bokstavsiden ned. Hvis det blir A, B og C-kort til overs legges disse tilside. Yngste spiller begynner spillet ved å kaste terningen og trekke et spørsmålskort.

Slik spiller man

Første spiller leser spørsmålet som tilsvarer nummeret på terningen. Hvis spilleren kaster f.eks. tallet 3, leser han tredje spørsmål ovenfra. Alle spillerne skal nå velge hvilket svar de ønsker å avgi og legger svarkortet med denne bokstaven foran seg med bokstaven vendt ned.



De gule pilene viser flytteretningen for sort spiller.





Alle spillerne snur svarkortet sitt samtidig, og spilleren som leste spørsmålet, leser svaret høyt. Alle spillerne som har svart riktig, får flytte spillebrikken sin det antall felter som terningen viser, f.eks 3 flytt. Spillerne som har svart feil, får ikke flytte, men blir stående på samme felt. Spillet fortsetter med spilleren til venstre som kaster terningen og trekker et nytt kort.

Gå rundt grøten

Alle spillerne må gå minst én runde rundt grøten. De svarer på spørsmål på samme måte som over. Etter en runde rundt grøten, må spilleren, med nøyaktig terningkast, lande på pilen i egen farge for å komme ut på banen sin igjen. Når spilleren nærmer seg pilen i egen farge, kan det hende terningen viser flere flytt enn han trenger. Spilleren kan da forsøke å svare "feil" med vilje, for å få færre flytt og så gjøre et nytt forsøk i neste runde. Hvis spilleren ikke lander på feltet med pilen i egen farge, må han flytte en ny runde rundt grøten. Spilleren kan gå maks to runder rundt grøten. Hvis tredje forsøk mislykkes, flytter han straks videre ut på banen utenfor duken.

Vinneren av spillet

Spilleren som først kommer frem til "det norske hus" i sin farge, vinner spillet. Han eller hun kan slå seg på brystet og si – det er typisk norsk å være god!

© 2009 Egmont Serieforlaget AS, Oslo
Bilder: © Scanpix, © Istockphoto, © Geir Kling
Spørsmål: © ssb.no

www.univers.no

