

SPILLEREGLER

NORGE

spillet

For 2-5 deltakere fra 8 år og oppover.

INNHold

Spilleplan, 5 spillebrikker, 32 stedskort, 190 oppgavekort, 3 talkort, 27 billetter, notatblokk og blyant.

SPILLET I KORTE TREKK

Spilleplanet består av et kart med 32 reisemål. På hvert reisemål må du løse en oppgave om Norges severdigheter eller geografi. Oppgaven består av tre opplysninger, og du får poeng etter hvor mange opplysninger du trenger for å finne svaret.

En motspiller leser opplysningene høyt og skal samtidig gjette hvor raskt du finner svaret. Motspilleren får et poeng ved å gjette riktig.

Klarer du å løse oppgaven, vinner du dessuten stedskortet som tilhører reisemålet. Det enkleste er å flytte til tilfeldige reisemål for å samle poeng og stedskort, men den reisevante prøver samtidig å oppnå en bonus ved å samle alle de fire stedskortene som inngår i samme serie.

Det står deg fritt å reise med bil, båt, fly eller tog. Hva du enn velger, gjelder det å komme raskt fram til nye reisemål for å få flere poeng.

FORBEREDELSE

1. Stedskortene består av 8 serier med 4 kort i hver. Hver serie har sin egen bokstav, fra A til H. Kortene sorteres i 8 bunker, og legges ved siden av spilleplanet med tekstsiden opp.
2. Oppgavekortene blandes godt og legges i en bunke med baksiden opp ved spilleplanet.
3. Talkortene legges ved spilleplanet.
4. Spillerne får 3 billetter hver - 1 båt, 1 fly og 1 tog. Resten av billettene blandes godt og legges i en bunke med baksiden opp ved spilleplanet.
5. Notatblokken og blyanten legges ut.
6. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på ønsket startsted - Nordkapp eller Lindesnes. Spillerne blir enige om hvem som skal begynne spillet. Spillet fortsetter mot venstre.

SLIK SPILLER MAN

1. Selve reisen

GENERELLE FORFLYTNINGSREGLER

Spillerne kan flytte over hverandres brikker.

To eller flere spillerne kan stå på samme felt samtidig.

BIL, FLY, BÅT ELLER TOG:

For å reise med fly, båt eller tog må spilleren først legge ut en billett.

Spilleren trekker samtidig en ny billett fra bunken, slik at han/hun alltid har tre billetter på hånden. Kan ikke spilleren flytte, får han/hun bytte én billett med én ny fra bunken mot å stå over ett trekk.



BIL: Med bil følger spilleren veiene som er markert med røde linjer. Spilleren får flytte inntil 4 felter pr. trekk.



FLY: Med fly får spilleren flytte fra et reisemål til et annet med flyplass. Spilleren kan flytte til ønsket reisemål straks, men blir stående her til neste trekk.



TOG: Med tog følger spilleren de sorte, skraverte linjene. Spilleren får straks flytte inntil 6 felter, men ikke videre på veien i samme trekk.



BÅT: Hurtigruta langs kysten.

Spilleren følger de blå, stiplede linjene langs kysten og kan straks flytte inntil 4 felter, men ikke videre på veien i samme trekk.

NB! Spilleren må flytte innom hvert stoppested på ruten.

Med ferje.
Spilleren kan straks flytte til neste ferjeanløp, men blir stående her til neste trekk. Ferjeanløpene er merket med en sort F på rødt felt. Det går ferje mellom Horten og Moss, Stavanger og Skudeneshavn (ferjemerket for Stavanger er plassert adskilt), Kinsarvik og Kvandal, Vangnes og Balestrand, Bognes og Skarberget, Kålfjord og Honningsvåg.

2. Reisemålene

De gule feltene på kartet viser reisemålene i spillet. Hvert reisemål har en bokstav som henviser til stedskortene.

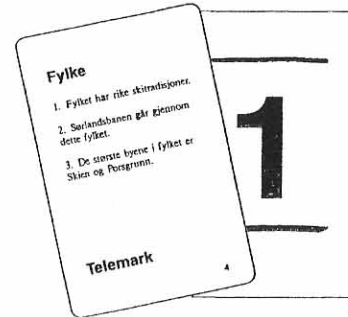
3. Reisen begynner

Første spiller flytter mot et av reisemålene. Her får spilleren en oppgave han/hun skal finne svaret på.

Finner spilleren svaret, vinner han/hun stedskortet som tilsvarende reisemålet og får poeng. (Se under pkt.4).

Finner ikke spilleren svaret på oppgaven, kan han/hun om ønskelig bli stående på samme felt og få en ny oppgave i neste omgang.

NB! To eller flere spillere kan konkurrere om samme reisemål samtidig.



4. Oppgaven/talkortene

Når en spiller skal løse en oppgave, trekker motspilleren til venstre et oppgavekort. Kortet består av et stikkord øverst, tre opplysninger og svaret nederst.

Motspilleren studerer kortet og skal gjette hvor mange opplysninger spilleren trenger for å finne svaret - 1, 2 eller 3. Motspilleren tar opp de tre talkortene som ligger på bordet og tar ut kortet med det antatte tallet. Kortet legges med tallet ned på bordet. De to øvrige kortene legges også med tallene ned, men et annet sted på bordet.

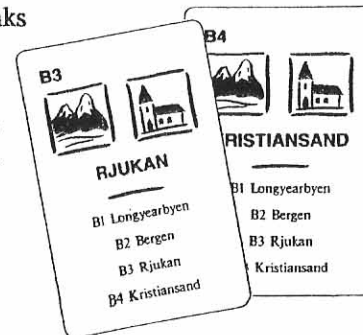
Motspilleren leser nå høyt stikkordet og første opplysning. Motspilleren leser så andre og tredje opplysning hvis spilleren ber om det.

Spilleren har kun én mulighet til å svare på oppgaven, uavhengig av hvor mange opplysninger han/hun trenger for å finne svaret. Spilleren kan altså velge å svare allerede etter første opplysning eller vente til andre eller tredje.

RIKTIG SVAR ETTER:

-første opplysning gir 3 poeng -tredje opplysning gir 1 poeng
-andre opplysning gir 2 poeng -galt svar gir 0 poeng

Hvis motspilleren gjetter riktig antall opplysninger, får han/hun 1 poeng. Poengene noteres.



5. Stedskortene/Utfordring

Ved riktig svar får spilleren stedskortet som tilsvarende reisemålet og kan i neste trekk velge mellom å:

1. flytte til et av de andre reisemålene på kortet for å forsøke og vinne alle kortene i serien eller
2. flytte til et annet reisemål for å få en annen bokstav og samle på en ny serie med stedskort.

For lettere å oppnå komplette serier kan spillerne utfordre hverandre. Dersom en spiller har f.eks tre stedskort i en serie, kan han/hun utfordre spilleren som har det fjerde kortet i serien. Spilleren som blir utfordret trekker et oppgavekort, og det er utfordreren som skal svare.

Dersom utfordreren svarer riktig, får han/hun det fjerde stedskortet i serien, Dersom utfordreren svarer feil, må han/hun gi fra seg to stedskort.

Spilleren som ble utfordret bestemmer da selv hvilke stedskort han/hun vil ha. Utfordringen kan bare skje når det er spillerens tur, og spillebrikken kan ikke flyttes i det samme trekket.

VINNER AV SPILLET

Når alle stedskortene er vunnet, er spillet over og poengene telles opp.

Har en spiller klart å samle alle fire kortene i én eller flere serier, får han/hun 4 ekstra poeng for hver serie.

Tre eller færre kort i en serie gir 0 poeng ekstra.

Spilleren som har fått den høyeste poengsummen, vinner.

ALTERNATIVE SPILL

1. Spill for de yngste barna

Blir oppgavene for vanskelige, kan barna enten:

1. Få 3 poeng uansett hvor mange opplysninger de benytter.
2. Få 3 poeng og stedskortet uten å løse en oppgave først.

Spillet kan også spilles uten oppgavekort. Spillerne samler da stedskort og får 1 poeng for hvert kort og 4 ekstra poeng ved hele serier.

2. Kortere spilletid

Spillet kan gjøres kortere ved å sløyfe en del av stedskortene før spillet begynner eller sløyfe tallkortene og dermed ikke gjette antall opplysninger motspilleren trenger for å finne svaret.

3. Lagspill

Del deltakerne opp i flere lag med to eller flere deltakere på hvert lag. Deltakerne kan eventuelt fordeles slik at hvert lag har både barn og voksne. Hvert lag fungerer som "én spiller" og følger de samme reglene som ellers i spillet.

