

SPILLEREGLER

Venninnespillet

INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 100 oppgavekort og 12 svarkort (a, b, c).

FORBEREDELSE

Oppgavekortene legges med oppgavesiden ned i en bunke utenfor spillebrettet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på startfeltet.

Spillerne får tre svarkort hver som de legger foran seg med bokstavsiden ned. NB! Hver spiller skal ha svarkortene A, B og C.

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet.

Spilleren som får høyest verdi starter, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter ut fra startfeltet. Spilleren trekker så et oppgavekort og velger en motspiller som skal svare på oppgaven. Spilleren leser oppgaven og de tre alternative svarene høyt for motspilleren.

Motspilleren svarer ved å legge svarkortet med bokstaven for svaret hun velger på kortfeltet i midten av spillebrettet. NB! Svarkortet skal ligge med bokstavsiden ned.

Spilleren sier nå hvilket bokstavalternativ hun tror motspilleren har valgt og snur svarkortet som ligger på spillebrettet.

Hvis spilleren har valgt riktig alternativ, får begge spillerne flytte spillebrikkene sine ett felt fremover på banen.

Hvis spillerne som følge av å flytte ett felt fremover, havner



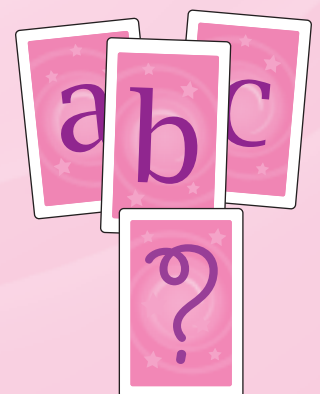
Motspillerens svarkort plasseres her

Målfeltet

Startfeltet



Oppgavekort



Svarkort

på felter med "Bestevenninner" eller "Knute på tråden", gjør de ingenting og turen er over.

Hvis spilleren har valgt feil alternativ, skjer ingenting.

Det brukte svarkortet legges tilbake ved siden av kortbunken, og spillet går videre til neste spiller som kaster terningen, flytter spillebrikken og så trekker et nytt oppgavekort som hun leser høyt for en valgfri motspiller.

Hvis spilleren som står for tur lander på:



Bestevenninner, trekker hun et oppgavekort som vanlig, men får nå ett ekstra forsøk på å gjette bokstavalternativet som motspilleren har valgt. Ved første forsøk svarer motspilleren om det er feil eller riktig, uten at svarkortet blir snudd. Hvis det er riktig får begge spillerne kaste terningen og flytte som vanlig. Hvis det er feil, får spilleren straks et nytt forsøk.



Knute på tråden, må hun la spillebrikken sin bytte plass med en valgfri motspillers spillebrikke. Spilleren trekker deretter et oppgavekort som vanlig.

Spillet går så videre til neste spiller.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer først i mål med spillebrikken sin, vinner spillet.

© 2008 Egmont Serieførlaget AS, 0055 Oslo

Foto: iStockphoto

www.univers.no

