

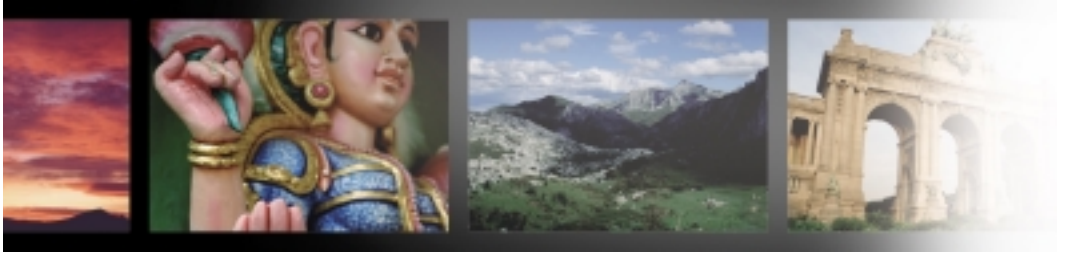


Spellet i korthet

På Spåret är ett lagspel med 192 dubbelsidiga frågekort. Kortets framsida består av 4 ledtrådar – 1 bild och 3 kluriga tips till ett hemligt resmål. Ena laget ska klura ut vilket resmål som söks. Motspelarna ska gissa hur många ledtrådar som laget behöver för att lösa uppgiften. På baksidan av kortet finns upp till 6 faktafrågor med utgångspunkt från resmålet. Båda lagen tävlar samtidigt och har chans att plocka poäng. Vinner gör det lag som först tar sin spelpjäs till spelplanens mittcirkel.

Spelförberedelser

Vik ihop korthållaren och tag av plasten på alla kortlekarna. Blanda korten utan att titta på dem. Fyll korthållaren med kort och ställ avdelarkortet längst fram. Dela in er i två lag – lag A och lag B. Spelet kan även genomföras med två lag och en spelledare. Dela ut en uppsättning siffermarker (5 olika) per lag. Ställ spelpjäsen för lag A på den ena starttrutan och placera motspelarlagets spelpjäs på den andra starttrutan.



SPELSTART

Bestäm vilken spelvariant ni ska spela.

Laget som går i mål vinner. I det här alternativet börjar båda lagen spela från startrutan och fortsätter, tills ett av lagen når målet på spelplanens mitt.

Laget som kommer längst vinner. Snabbvariant med kortare speltid. Spela som vanligt men begränsa antalet frågekort till exempelvis 8 stycken. När alla korten har använts i spelet, vinner det lag som hunnit längst på spelplanen.

BÖRJA SPELA PÅ KORTETS FRAMSIDA!

Gissa rätt resmål!

Lag A drar det bakersta frågekortet, studerar ledtrådarna till resmålet och bestämmer därefter vid vilken poängnivå de tror lag B löser uppgiften på. Lag A anger poängnivån med en siffermarker. Välj mellan poängnivå 1, 2, 3, 4 eller ett kryss = lag B klarar inte uppgiften. Lägg den HEMLIGA markern på bordet med siffersidan nedåt. Laget har nu möjlighet att ta poäng på motspelarnas goda eller mindre goda kunskaper. I detta spelmoment får lagen samtidigt en chans att spela taktiskt. Om resmålet exempelvis är välbekant för båda lagen, kanske motspelarna dröjer med det rätta svaret för att undvika att ge "gratispoäng". Tänk er för och försök att överlista motståndarna!



Poängnivå 4 = det tävlande laget klarar uppgiften på första ledtråden (bilden). Vid rätt svar, flytta fram 4 steg på spelplanen. Har motspelarlaget satsat på samma poängnivå, får de också flytta fram 4 steg.

Poängnivå 3 = det tävlande laget klarar uppgiften på andra ledtråden. Vid rätt svar, flytta fram 3 steg på spelplanen. Har motspelarlaget satsat på samma poängnivå, får de också flytta fram 3 steg.

Poängnivå 2 = det tävlande laget klarar uppgiften på tredje ledtråden. Vid rätt svar, flytta fram 2 steg på spelplanen. Har motspelarlaget satsat på samma poängnivå, får de också flytta fram 2 steg.

Poängnivå 1 = det tävlande laget klarar uppgiften på fjärde ledtråden. Vid rätt svar, flytta fram 1 steg på spelplanen. Har motspelarlaget satsat på samma poängnivå, får de också flytta fram 1 steg.

Marker med kryss = det tävlande laget lyckas aldrig lösa uppgiften. Har motspelarlaget satsat på en miss och får rätt, får de flytta fram 1 steg.

Lag A sätter ner kortet i korthållaren och lämnar över den till lag B.
Vänd på timglasets! Lag B har nu 60 sekunder på sig att avslöja det rätta resmålet. Drag kortet försiktigt ur korthållaren och stanna vid färgmarkeringen för varje ny ledtråd. OBS! Bilden är första ledtråden.

Laget får bara svara **en gång per ledtråd** om inte deras spelpjäs står på en ruta som anger något annat:



Laget får svara två gånger per ledtråd inom 60 sekunder.



Laget får svara fritt antal gånger per ledtråd inom 60 sekunder.

Fortsätt nedåt på kortet, tills tiden är ute eller laget svarat rätt. Vänd upp motspelarnas siffermarker och dela ut poängen.

Glöm inte att flytta lagets spelpjäs lika många steg som ni får poäng!

FORTSÄTT SPELA PÅ KORTETS BAKSIDA!

Vissla och svara direkt!

Spelet fortsätter på kortets baksida. Dela ut visselpipor till de båda lagen. Utse en spelledare från ett av lagen. Den som utses till spelledare utgår ur laget och får givetvis inte vara med och svara på frågorna. Båda lagen turas sedan om att utse spelledare.

Lagen tävlar samtidigt, här gäller det att tänka snabbt och svara först!

Spelleadaren tar upp frågekortet ur displayen och läser upp den översta faktafrågan på kortets baksida. Det lag som blåser i visselpipan, får svara först. Svaret ska ges direkt utan betänketid. Vid fel svar får det andra laget chansen att svara. Rätt svar avslöjas av spelleadaren. OBS! All text på kortet ska läsas av spelleadaren.

POÄNGSÄTTNING

Faktafrågorna ger 2 poäng vid fullständigt svar. Lagen kan även få 1 poäng vid ofullständigt svar (se nedan):

Fråga med 2 svar: Ett rätt svar ger 1 poäng

Fråga med 3 svar: Två av tre rätta svar ger 1 poäng

Fråga med 4 svar: Tre av fyra rätta svar ger 1 poäng.

Fråga med 5 svar: Fyra av fem rätta svar ger 1 poäng.

Var lite generösa mot varandra när ni spelar! Ge poäng om svaret ligger snubblande nära det rätta.

Vem vinner spelet?

Spelet fortsätter över frågekortens fram- och baksidor, tills ett av lagen når målet på spelplanens mittpunkt (eller frågekortet tar slut). Ha en riktigt rolig resa och må bästa lag vinna!

