

og hvilket land, som flaget hører til. **OBS!** Kig ikke på svarsiden.

Pilen peger på Flagkort: Spilleren, som drejede på pilen, kigger på sit flagkort og bestemmer hvilken **verdensdel**, der gælder for runden (Europa, Sydamerika, Nordamerika, Afrika, Asien eller Oceanien).

Hvis spilleren mener at kende en eller flere af flagene på kortet, vælger spilleren den verdensdel, som der er flest flag fra på kortet og siger verdensdelen og landet/landene højt. Spilleren **skal vælge** en verdensdel, hvad enten spilleren kender sine flag eller ej. Derefter går turen videre til den næste spiller, som kan vælge enten at være med eller melde pas, f. eks:

- Jeg melder pas, jeg har ingen flag fra pågældende verdensdel.
- Jeg er med, jeg har 1 - 3 flag fra pågældende verdensdel. (Spilleren nævner nu navnene på landet/landene)

Derefter går turen videre, indtil alle spillere har haft deres tur, og derpå vender alle deres kort og tjekker, om de har svaret rigtigt. Alle flagkort lægges derefter tilbage nederst i bunken, og hver spiller tager **nu et nyt kort**. Så er det næste spillers (holds) tur til at dreje på pilen.

Points for Flagkort: Spillerne får 20 points for hvert rigtigt flag (max. 60 points). **OBS!** Har spilleren svaret forkert, får vedkommende 20 minuspoints for hvert forkert svar. Husk at markere minuspoints tydeligt på pointarket.

Pointregnskab

Hver spiller skriver sine egne points (flypoints) op på pointarket efter hver gang, vedkommende har haft tur. Spilleren er selv ansvarlig for, at der ikke laves fejl i pointgivning eller optælling!



Nervepirrende slutrunde!

Når en spiller har brugt to af de sorte rejsekort, er spillet slut. Hver spiller tæller sine points sammen, men må ikke afsløre, hvor mange points de har fået samlet. Den spiller, der afsluttede spillet, kan vælge at trække et ekstra kort og derved enten få 150 points ekstra - eller tabe 100 points. Hvis spilleren mener at

have points nok til at vinde, kan vedkommende afstå fra at satse på de 150 points og kan afsløre sit samlede antal points. Den spiller, der har flest points har vundet. Tillykke!

Hvis spilleren mener at have behov for flere points for at kunne vinde, så er det bare om at kaste sig over udfordringen og satse. En medspiller tager et rejsekort fra den blå bunke, som udelukkende indeholder spørgsmål om Europa. Klarer spilleren **alle de seks spørgsmål uden at benytte svarmulighederne** får vedkommende 150 points ekstra og vinder forhåbentlig hermed hele spillet! Mislykkes satsningen, mister spilleren 100 points.

Lynguide til points

Rejsekort: 20 points for hvert rigtigt svar og 10 points, hvis der er brugt svarmuligheder.

Kompaskort: 40 points, hvis alle svar på kortet er rigtige, alternativt 20 eller 10 points.

Billedkort: 20 points for hvert rigtigt svar

Flagkort: 20 points for hvert rigtigt flag (verdensdel + land) og 20 minuspoints for hvert forkert flag.

Tips!

Sørg altid for at yngre spillere får svarmulighederne læst op fra rejsekortet, så bliver spillet mere retfærdigt for alle.

Man kan forkorte eller forlænge spilletiden ved at stoppe efter henholdsvis et rejsekort eller tre rejsekort – i stedet for efter to rejsekort.

Hvis de blå rejsekort skulle slippe op, kan man bruge de sorte rejsekort på samme måde, som man bruger de blå.

God rejse!



Art. nr. 38012-972 © BRIO AB/ALGA, 2010.

Idé: Jonas Andersson. Design: fisherking.se.

Made in China. Import: Scanditoy AB, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
www.scanditoy.com

TUREN GÅR TIL

SPILLEREGLER

Hvem vinder - og hvordan?

Når en spiller er nået hele vejen igennem to rejsekort (tolv spørgsmål i alt), så er spillet slut. **Vinderen er den spiller, der har fået flest flypoints i alt.** Spillerne får points for korrekt besvarede spørgsmål og for deres viden om geografi, flag og kompasretninger.

Drejeskiven med pilen, som sidder i pakkens låg, bestemmer hvilken kategori, der skal spilles efter. På spillepladen med kortet kan man følge med i, hvor i verden man befinder sig, og med linealen kan man måle, hvor langt man har rejst. I den nervepirrende slutrunde, hvor der står mange points på spil, kan en taber blive kåret som vinder eller omvendt.

Må den bedste globetrotter vinde!

Indeholder: regler, spilleplade med verdenskort, kompas med fire nummerbrikker, pointblok, lineal, drejeskive med pil, 140 rejsekort, 50 billedkort, 50 kompaskort og 40 flagkort.



Forberedelser

- Sæt spillepladens 4 dele sammen og placér den midt på bordet.
- Læg lineal og kompas ved siden af spillepladen.
- Læg låget med drejeskive ved siden af spillepladen.
- Hver spiller tager et ark fra pointblokken og finder et skriveredskab. (Sidstnævnte medfølger ikke i spillet)
- Del kortene op i fem forskellige bunker og bland dem godt.
- Hver spiller forsyner sig med **et sort rejsekort og et flagkort**. **OBS! Kig ikke på spørgsmålene!**
- Den spiller, som sidst har været i udlandet, starter spillet. Man kan godt spille i hold, hvis man foretrækker det. Drej på pilen, og eventyret kan begynde!



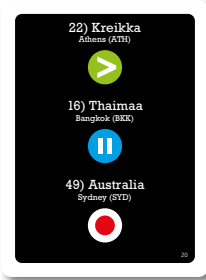
Kompaskort



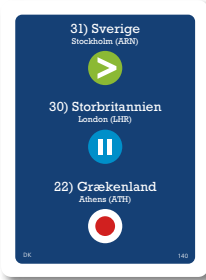
Billedkort



Flagkort



Rejsekort, sorte



Rejsekort, blå (anvendes kun i slutrunden)

Spillets fire forskellige kategorier

REJSEKORT: På hvert rejsekort er der seks spørgsmål, som skal besvares. Når man er nået igennem alle spørgsmål, er kortet udspillet. På kortets forside kan spilleren se hvilket land, der startes og afsluttes i og evt. mellemlandes i. Spørgsmålene er relateret til landene på rejsekortets forside. Tallene på rejsekortene findes også på verdenskortet, så man hurtigt kan se, hvor man befinder sig geografisk.

Når spilleren er kommet igennem alle seks spørgsmål på rejsekortet, lægger spilleren kortet med spørgsmålsiden opad foran sig. Næste gang det er spillerens tur, tages et nyt kort øverst fra bunken med rejsekort. **Når en spiller er nået igennem to hele rejsekort (tolv spørgsmål) er spillet slut.**

Pilen peger på Rejsekort: Spilleren giver sit kort til spilleren til højre. Denne spiller læser det første spørgsmål op og fortæller spilleren, hvilket land spilleren befinder sig i (står på forsiden af kortet). Klarer spilleren spørgsmålet **uden at bruge svarmulighederne**, læses næste spørgsmål op. Så længe spilleren svarer korrekt - **uden at benytte svarmulighederne** - fortsætter spørgerunden. Hvis spilleren ikke umiddelbart kan besvare spørgsmålet, har spilleren ret til at få hjælp med nogle svarmuligheder. I så tilfælde læser oplæseren begge svarmuligheder op (A og B). Det korrekte svar er markeret med fede typer. Når alle 6 spørgsmål på et rejsekort er læst op, afbrydes spørgerunden, og spilleren får et nyt rejsekort næste gang, det er vedkommendes tur. Så er det næste spillers (holds) tur til at dreje på pilen.

Points for Rejsekort: Spilleren får 20 points for hvert korrekt svar og 10 points, hvis der er brugt svarmuligheder og 0 points, hvis svaret er forkert. Et kort kan således give max. 120 points, men det kræver altså, at spilleren har besvaret alle spørgsmålene korrekt i samme runde og ikke har brugt svarmulighederne.

Rejsekort + lineal: Når et rejsekort er udspillet, skal spilleren måle på verdenskortet, hvor langt spilleren har rejst. (Man måler uanset, om man har svaret rigtigt eller forkert på spørgsmålene.) Mål afstanden mellem destinationerne (to eller tre). Du skal måle fra yderkant til yderkant på de røde cirkler og altid runde op til nærmeste hele tal. Linealen er lavet således, at den angiver din rejse længde direkte i points. Skriv pointsummen ned!



KOMPASKORT: På hvert kompas kort er der to sæt opgaver, A og B. Du skal først spille dig igennem alle A opgaverne og derefter vende kortet på hovedet. **Kig ikke på svaret på bagsiden!**

Pilen peger på Kompaskort: Spilleren tager det øverste kort i bunken, kompasset med de tilhørende nummerbrikker (1, 2, 3 og 4) og vender verdenskortet ind mod sig. Nu skal spilleren finde ud af, hvilken by eller lokalitet, som ligger længst mod nord, syd, vest eller øst i forhold til hinanden. Hvis spilleren f.eks. mener, at Centre Pompidou (nr. 1) ligger længst mod vest, lægges brik nr. 1 længst til venstre på kompasset. Når alle lokaliteter er placeret, vender spilleren kortet og tjekker løsningen. Kompaskortet lægges herefter tilbage nederst i bunken. Så er det næste spillers (eller holds) tur til at dreje på pilen.

Points for Kompaskort: Spilleren får 40 points, hvis alle fire lokaliteter er korrekt placeret. 20 points, hvis to lokaliteter er korrekt placeret, og 10 points hvis kun en lokalitet er korrekt placeret. (Man kan aldrig få 30 points).

BILLEDKORT: På hvert billedkorts bagside er der seks spørgsmål med tilknytning til billedet på kortets forside.

Pilen peger på Billedkort: Spilleren til højre tager det øverste kort og viser billedet til spilleren, som læser begge de to første spørgsmål op (A og B), uanset om spilleren besvarer det første spørgsmål rigtigt eller ej. Kortet lægges dernæst tilbage nederst i bunken. Næste gang samme kort kommer op, læses spørgsmål 2 (A og B) osv. Derefter er det næste spillers (holds) tur at dreje på pilen.

Points for Billedkort: Spilleren får 20 points per korrekt besvaret spørgsmål (max. 40 points).

FLAGKORT: Her spiller alle **samtidigt**, og alle kan få points! Der er tre flag på et kort, og på bagsiden står hvilken verdensdel