

# Norður- og Suður-Ameríka á 10 dögum

(10 days in the Americas)

- 2-4 leikmenn
- frá 10 ára aldri
- spilatími: 20-30 mín.

## Innihald:

40 landaspjöld

*Landaspjöldin eru í 5 mismunandi litum: blá, græn, appelsínugul, bleik eða gul.*

*Það er eitt spjald fyrir hvert land nema hvað fyrir Brasilíu (Brazil) eru tvö spjöld.*

23 farartækjaspjöld

*Tíu flugvélaraspjöld, tvö í hverjum lit*

*Prettán skipaspjöld: tvö fyrir Norður-Kyrrahaf (North Pacific Ocean), Suður-Kyrrahaf (South Pacific Ocean), Norður-Atlandshaf (North Atlantic Ocean) og Suður-Atlandshaf (South Atlantic Ocean) og fimm fyrir Karibahaf (Caribbean Sea).*

4 sett af viðarstöndum fyrir spjöldin, tveir standar í hverju setti

Spilaborð með landakorti

Spilareglur

## Markmið spilsins

Í spilinu eiga leikmenn að setja saman ferðaáætlun um Norður- og Suður-Ameríku á kortinu og nota til þess landa- og farartækjaspjöld. Sá sigrar sem er fyrstur að setja saman tíu daga ferð þar sem hver dagur tengist þeim næsta!

## Undirbúningur

1. Setjið spilaborðið á mitt borðið.
2. Setjið eitt sett af spjaldastöndum fyrir framan hvern leikmann þannig að dagarnir tíu séu í réttri röð og snúi að leikmanni.
3. Setjið öll landa- og farartækjaspjöld á hvolf við hlið spilaborðsins og blandið þeim vel saman.

## Upphaf spilsins

Leikmenn byrja á að fylla á spjaldastandana sína, allir í einu. Hver og einn dregur spjald, skoðar það og setur svo niður á lausan stað einhvers staðar á spjaldastandinum sínum (á dag 1-10). Leikmenn halda svo áfram að draga spjöld, eitt í einu, og raða á standana þar til allir eru komnir með tíu spjöld.

*Þegar búið er að setja spjald á standinn má ekki færa það til. Þó má leikmaður skipta út spjaldi þegar hann á leik. Sjá: **Sá sem á leik.***

*Snúið spjaldastöndunum þannig að aðrir sjái ekki á spjöldin ykkar.*

Staflíð spjöldunum, sem eftir eru, í bunka á hvolfi. Flettið síðan upp þremur efstu spjöldunum og raðið þeim við hlið bunkans þannig að þau myndi þrjá kastbunka.

Ákveðið hvaða leikmaður á að byrja. Síðan er farið réttisælis í kringum borðið.

Myndatexti:

### Sá sem á leik

1. **dregur spjald** – Veljið efsta spjaldið úr einum af kastbunkunum þremur EDA dragið efsta spjaldið úr bunkanum á hvolfi.

*Ef leikmaður dregur síðasta spjaldið í bunkanum á hvolfi eru öll spjöld í kastbunkunum þremur NEMA efsta spjaldið í hverjum bunka, stokkuð saman og lögð á hvolf í nýjan bunka.*

2. **setur niður spjaldið** – Skiptið út einhverju af spjöldunum 10 á stöndunum ykkar fyrir spjaldið sem þið dróguð EDA fleygið því, þannig að það snúi upp, ofan á einn af kastbunkunum þremur. Ef leikmaður skiptir út spjaldi á standinum sínum fleygir hann því á einn af kastbunkunum þremur og lætur það snúa upp.

*Ef leikmaður tekur upp síðasta spjald úr kastbunka verður hann að setja spjaldið sem hann fleygir í þess stað þannig að leikmenn hafi alltaf um þrjú kastbunka að velja auk bunkans á hvolfi.*

### Sigurvegarinn

Sá sigrar, sem tekst að ljúka við tíu daga ferðaáætlun þegar hann á leik!

*Viðkomandi verður að geta sýnt fram á að hver dagur tengist næsta degi á spjaldastandinum hans.*

### Að ljúka við 10 daga ferðaáætlun

Það eru engar takmarkanir á því hvar leikmaður má setja niður spjald á spjaldastandinn sinn þegar hann á leik. Til að vinna spilið verður hann hins vegar að vera fyrstur til að setja saman 10 daga ferðaáætlun. Ferðaáætlun telst fullgerð þegar hver dagur, frá degi 1, tengist næsta degi á spjaldastandinum. Ferðin verður líka að uppfylla eftirfarandi skilyrði:

- Ferðin verður að hefjast á landaspjaldi og ljúka á landaspjaldi.
- Farartækjaspjöld mega ekki vera hlið við hlið í fullgerðri ferðaáætlun nema þau séu hluti af skemmtisiglingu.
- Bæði Brasiluspjöldin mega vera hluti af fullgerðri ferðaáætlun en þau mega ekki vera hlið við hlið.

### Tengingar

**Tenging á tveimur jafnfljótum:** Leikmenn mega ferðast fótgangandi frá einu landi til annars ef þau eiga sameiginleg landamæri. Lönd sem liggja saman eða lönd sem tengjast með ferju teljast eiga sameiginleg landamæri. Svört brotalína milli tveggja landa táknar tengingu með ferju. Tvö lönd með sameiginleg landamæri teljast tengd þegar spjöldin þeirra eru sett hlið við hlið á spjaldastandinum. *Sjá dæmi A hér að neðan.*

**Tenging með skipi:** Leikmenn mega ferðast með skipi milli tveggja landa sem bæði liggja að sama hafi. Það getur verið Norður- eða Suður-Atlandshaf, Norður- eða Suður-Kyrrahaf eða Karíbahaf. Ef skipaspjald er sett niður á milli landaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd. Skipaspjald má aðeins nota til að tengja lönd sem liggja að hafinu sem tiltekið er á spjaldinu. *Sjá dæmi B hér að neðan.*

**Skemmtisigling:** Leikmenn mega fara á milli tveggja landa með tveimur eða fleiri skipum og kallast það þá skemmtisigling. Skemmtisigling hefst með landaspjaldi, síðan koma eitt eða fleiri skipaspjöld sem hver um sig tákna haf sem landið liggur að eða haf sem liggur að hafinu á næsta spjaldi á undan. Skemmtisigling endar á landaspjaldi einhvers lands sem liggur að hafinu á næsta spjaldi á undan. Í skemmtisiglingu mega vera tvö eða fleiri skip sem tákna sama haf en þau mega ekki vera hlið við hlið. *Sjá dæmi D hér að neðan. Í þessu dæmi er Panamaskurðurinn notaður til að tengja Suður-Kyrrahaf og Karíbahaf.*

**Tenging með flugi:** Leikmenn geta ferðast með flugi milli tveggja landa í sama lit. Ef flugvélarþjald er sett milli landaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd en flugvélarþjaldið verður að vera í sama lit og landaspjöldin. *Sjá dæmi C hér að neðan.*

Myndatexti:

Fullbúin 10 daga ferðaáætlun með tengingu milli allra daga  
Dagur 1 – Dagur 2 – Dagur 3 – Dagur 4 – Dagur 5 – Dagur 6 – Dagur 7 – Dagur 8 – Dagur 9 – Dagur 10  
Dæmi      A                      B                                      C    D

### **Panamaskurðurinn (Panama Canal):**

Panamaskurðurinn gerir kleift að tengja Karíbahaf annað hvort Norður-Kyrrahafi eða Suður-Kyrrahafi á skemmtisiglingu. Því má, á skemmtisiglingu, setja skipaspjald fyrir Karíbahaf við hliðina á skipaspjaldi fyrir annað hvort Norður-Kyrrahaf eða Suður-Kyrrahaf. Ekki þarf að eiga landaspjaldið fyrir Panama til skemmtisigling geti farið um Panamaskurðinn.

*Sjá daga 7 og 8 í dæminu um Fullbúna 10 daga ferðaáætlun.*

### **Athugasemdir:**

- Í þessu spili tengjast Norður-Atlandshaf og Norður-Kyrrahaf ekki og þessi tvö spjöld mega ekki vera hlið við hlið í skemmtisiglingu.
- Eftirfarandi lönd hafa strendur sem getur verið erfitt að sjá á kortinu:

Gvatemala og Hondúras liggja bæði að Norður-Kyrrahafi og Karíbahafi.

Venesúela liggur að Karíbahafi og Suður-Atlandshafi.

- Til að auðveldara sé að lesa á kortið og spila spilið eru engin spjöld fyrir nokkrar litlar eyjar og þær eru ekki með í spilinu. Sumar þeirra eru táknaðar með gráum lit á kortinu en öðrum er sleppt.

*Eftirfarandi sjást ekki á kortinu:* Angvilla, Arúba, Bresku Jómfrúaejar, Cayman-eyjar, Clipperton-eyja, Gvadelúpeyjar, Martiník, Montserrat, Hollensku Antillur, Saint Barthélemy, Saint Martin, Turks- og Caicos-eyjar og Bandarísku Jómfrúaejar.

*Eftirfarandi eru táknaðar með gráum lit á kortinu:* Falklandseyjar, Suður-Georgía og Suður-Sandvíkureyjar.

- Ferjur eru láttnar tengja lönd sem tengjast ef til vill ekki í raun og veru með ferju.

***Upplýsingarnar um mannfjölda miðast við útgáfudag.  
Heimild: CIA World Factbook. Kortið er ekki í réttum hlutföllum.***