

# Krakkar um VERÖLD

## REGLUR

Fullorðnir geta hjálpað til og lesið spurningarnar. Lesið reglurnar fyrst og skoðið síðustu blaðsíðuna til að þið getið spilað án þess að spyrja spurninga.

### UPPSETNING

- Fjarlægjið ferðaskífur, farmiða og krakka varlega úr papparömmunum ásamt stimplunum úr vegabréfinu og límið límmiðana á teninginn.
- Allir spilarar velja sér krakka og festa hann við plaststand.
- Setjið spilaborðið saman.
- Veljið upphafsreit fyrir krakkann ykkar á spilaborðinu. Hver heimsálfa er með einn reit og fleiri en einn krakki mega dvelja þar samtímis.



- Ákveðið hvort skuli spila upp á alla 12 stimplana.

Leikurinn verður auðveldari þegar safna þarf færri stimplum. Þið getið prófað að spila upp á aðeins 6 þeirra í fyrsta leik. Skiljið ónotaða stimpla eftir í vegabréfinu og komið því fyrir ásamt stimplunum sem safna skal við spilaborðið.

- 7 farmiðar
- 6 pappakrakkar + plaststandar
- Teningur + límmiðar



- Stokkið spjöldin og leggið 3 þeirra í þar til gerða reiti á spilaborðinu þannig að ljósmyndin snúi upp. Komið stoknum fyrir við spilaborðið.
- Setjið ferðaskífurnar 40 í pokann.
- Setjið farmiðana á spilaborðið þannig að ónotaða hliðin snúi upp (bakhliðin með rauða stimplinum þýðir að búið er að nota farmiðann).
- Sá spilari sem síðast var úti að leika sér byrjar.

### HEIMSÁLFURNAR

Spilaborðið sýnir allan heiminn sem skiptist í 6 hluta. Þessir hlutar eru heimsálfurnar og þær eru hver í sínum lit á spilaborðinu. Veröldin er gríðarstór og erfitt er að sýna öll undrin, sem þar er að finna, á einu spilaborði. Leikurinn sýnir því aðeins brot af náttúru og menningu jarðarinnar ásamt öllu fólkinu sem þar býr.





## SPJÖLDIN

Það eru þrjár gerðir spjalda í þessu spili.

### HVAÐ VEISTU?

Hvað veistu?–spjöldin passa við ákveðna heimsálfu svo að þú verður að vera í henni til að svara spurningunni.

Láttu spilarann á vinstri hönd athuga hvort þú sért í réttri heimsálfu og spyrja spurningarinnar. Þú getur svarað spurningunni hjálparlaust eða beðið aðra spilara um að aðstoða þig. Rétt svar gefur einn stimpil í vegabréfið.

### FINNDU MYND!

Finndu mynd!–spjöldin tilheyra einnig ákveðinni heimsálfu, svo að þú verður að vera í henni til að leysa verkefnið á spjaldinu. Láttu spilarann á vinstri hönd athuga hvort heimsálfan sé rétt. Hvert spjald segir til um hvað skuli finna í heimsálfunni. Ef þú finnur rétta mynd eða myndir máttu bæta við stimpli í vegabréfið.

### HVAR Í VERÖLDinni?

Hvar í veröldinni?–spjöldin tilheyra engri sérstakri heimsálfu, svo að þeim má snúa í hvaða álfu sem er. Skyldir þú velja slíkt spjald, sýnir spilarinn þér á vinstri hönd öllum spilurum verkefnið sem skal leysa. Spjaldið sýnir myndir af fólki, dýrum eða náttúrufrýrbærum sem þarf að finna á kortinu. Leitaðu þar til þú finnur myndirnar og bættu svo stimpli í vegabréfið.



## ÁFANGASTAÐUR



Allir spila saman til að fylla vegabréfið af stimplum. Þið fáid stimpla með því að finna réttar heimsálfur og leysa ýmis verkefni. Dragið 2 skífur úr pokanum við lok hverrar umferðar. Þið þurfið að nota einn farmiða að eigin vali ef báðar skifurnar sýna lestarstjóra með útrétta hönd. Ef ykkur tekst að fylla vegabréfið af stimplum, án þess að klára farmiðana, vinnið þið leikinn.

## TENINGURINN



Teningurinn segir til um hversu marga reiti þú mátt færa þig. Þú getur ákveðið í hvaða átt skuli haldið, í samstarfi við aðra spilara.

### TJALD

Þú verður að halda kyrru fyrir og mátt ekki færa þig þessa umferð.

### LOFTBELGUR

Þú mátt færa þig um 2 reiti í hvaða átt sem er (eða færri).

### HESTUR

Þú mátt færa þig um 1 reit í hvaða átt sem þú vilt (eða staldra við, kjósir þú það).

### STJARNNA

Þú mátt færa þig um 3 reiti í hvaða átt sem er (eða færri).







## LEIKSLOK OG SIGURVEGARI

Leiknum lýkur þegar síðasta stimplinum hefur verið komið fyrir í vegabréfinu. Allir spilarar vinna og þurfa ekki að draga fleiri skifur úr pokanum.

Ef síðasti farmiðinn er nýttur án þess að vegabréfið sé fullt lýkur leiknum. Spilarar þurfa að reyna aftur ef þeir vilja fylla vegabréfið af stimplum.

Við höfum enn ekki lært að lesa.

En við getum samt spilað með!



## HVERNIG SKAL SPILA ÁN SPURNINGA

Ef spila skal án spurninga má gera það með þessum hætti:

- Spilarinn þér á vinstri hönd tekur spjaldið sem þú valdir en athugar einungis hvort heimsálfan sé rétt. Ef hún er rétt máttu setja stimpil í vegabréfið. Ef þú ert í rangri heimsálfu er spjaldinu skilað á spilaborðið.
- Dragðu tvær ferðaskifur úr pokanum þegar umferðinni lýkur, alveg eins og áður.
- Hvað veistu?-spurningarnar og Finndu mynd!-verkefni eru ekki notuð, en Hvar í veröldinni?-verkefni skal leysa.

