

Evrópa á 10 dögum

(10 days in Europe)

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

Innihald:

48 landaspjöld

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

Það er eitt spjald fyrir hvert land nema hvað fyrir Danmörku, Frakkland, Þýskaland, Rússland, Spán og Svíþjóð eru tvö spjöld.

19 farartækjaspjöld

Tíu flugvélaraspjöld, tvö í hverjum lit

Níu skipaspjöld: fjögur fyrir Atlandshaf, þrjú fyrir Miðjarðarhaf og tvö fyrir Eystrasalt.

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 Evrópu 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.

Staflað 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:
Bunki til að draga úr Kastbunkar

Sá sem á leik

1. **dregur spjald** – Veljið efsta spjaldið úr einum af kastbunkunum þremur EÐA 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 EÐA 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 þrjá kastbunka að velja auk bunkans á hvolfi.

Sigurvegarnir

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 fyrir því hvar leikmaður má setja niður spjald á spjaldastandinum 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.
- Fimm lönd hafa tvö spjöld og þau eru merkt með stjörnu. Í fullgerðri ferðaáætlun mega vera tvö spjöld með sama landi en þau mega ekki vera hlið við hlið.
- Ferð þarf ekki endilega að innihalda flugvélar- eða skipaspjöld.
- Farartækjaspjöld, sem liggja hlið við hlið, tengjast ekki.

Tengingar

Tenging á tveimur jafnfljótum: Leikmenn mega ferðast fótgangandi frá einu landi til annars ef þau eiga sameiginleg landamæri. Spjöld fyrir lönd með sameiginleg landamæri tengjast þegar þau eru sett hlið við hlið á spjaldastandinum. Heil svört lína yfir haf eða vatn táknar tengingu með brú en svört brotalína tengingu með ferju (þ.a.l. fótgangandi). Litið er svo á að tvö lönd tengist ef svört lína, heil eða brotalína, tengir þau á kortinu eða ef þau liggja saman. *Sjá dæmi A, D og F hér að neðan.*

Tenging með skipi: Leikmenn mega ferðast með skipi milli tveggja landa sem bæði liggja að sama hafi. 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 og E hér að neðan.*

Tenging með flugi: Leikmenn geta ferðast með flugi milli tveggja landa í sama lit. Ef flugvélaraspjald er sett milli landaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd en flugvélaraspjaldið 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 E F

Athugasemdir:

Til að auðveldara sé að lesa á kortið og spila spilið eru nokkur lítil lönd ekki merkt inn á kortið eða höfð með í spilinu þótt útlínur þeirra sjáist á kortinu. Ferjur eru látnar tengja lönd sem tengjast ef til vill ekki í raun og veru með ferju. Þetta er hluti af spilinu en telst ekki gefa nákvæma mynd af Evrópu á neinum tilteknum tíma.

Lönd sem sleppt er

Engin spjöld eru fyrir eftirfarandi lönd og þau eru ekki sýnd á kortinu: Andorra, Gíbraltar, Liechtenstein, Malta, Mónakó, San Marínó og Vatíkanið.

Brýr ----- Ferjur - - - - -

Heilar svartar línur tákna brýr og svartar brotalínur tákna ferjur. Svíþjóð og Danmörk tengjast með brú. Eftirfarandi lönd tengjast með ferju: Frakkland og England; England og Írland; Norður-Írland og Skotland; Úkraína og Tyrkland; Úkraína og Búlgaría; Rúmenía og Tyrkland. Í spilinu teljast þessi lönd tengjast á sama hátt og lönd með sameiginleg landamæri.

Kortaupplýsingar

Í þessu spili er gengið út frá eftirfarandi...

- Þýskaland, Danmörk, Svíþjóð og Rússland teljast liggja bæði að Eystrasalti og Atlandshafi
- Spánn og Frakkland teljast liggja bæði að Miðjarðarhafi og Atlandshafi
- Það er höfn í Bosníu-Hersegóvínu svo landið telst liggja að Miðjarðarhafi.
- Miðjarðarhafsspjaldið tengir lönd sem liggja að sjó allt frá Spáni til Tyrklands og norður til Slóveníu.
- Atlandshafið telst ná frá brúnni milli Svíþjóðar og Danmerkur, sem táknuð er með heilli svartri línu, til Gíbraltarsunds, sem táknað er með heilli blárrí línu. Atlandshafsspjaldið tengir lönd sem liggja að sjó allt frá Spáni og Portúgal, upp með Noregi og til Rússlands.
- Svartahafið, sem liggur milli Úkraínu og Tyrklands, er ekki hluti af spilinu og það má ekki nota sem tengingu.

Upplýsingarnar á landaspjöldunum miðast við útgáfudag.

Heimild: Encarta. Kortið er ekki í réttum hlutföllum.