

Afríka á 10 dögum

(10 days in Africa)

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

Innihald:

45 landaspjöld

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

Það er eitt spjald fyrir hvert land nema hvað fyrir Tsjad (Chad), Malí, Níger, Súdan og Lýðstjórnarlýðveldið Kongó (Democratic Republic of the Congo) eru tvö spjöld.

15 farartækjaspjöld

Tíu flugvélaraspjöld, tvö í hverjum lit

Fimm bílaspjöld, öll í hlutlausum lit

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 Afríku 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 réttari 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:

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 þrjá 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.
- 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 bílaspjöld.
- 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 spjaldastandinn. Svört brotalína táknar tengingu með ferju (þ.a.l. fótgangandi). Litið er svo á að tvö lönd tengist ef svört brotalína tengir þau á kortinu eða ef þau liggja saman. *Sjá dæmi C, D og F hér að neðan.*

Tenging með bíl: Leikmenn geta ferðast með bíl milli tveggja landa með því að aka í gegnum þriðja land sem á landamæri að þeim báðum. Ef bílaspjald er sett niður á milli landaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd. *Sjá dæmi A hér að neðan.* Í þessu

dæmi er bílnum ekið frá Fílabeinsströndinni (Ivory Coast) í gegnum þriðja land (annað hvort Malí eða Búrkína Fasó) til Níger.

Tenging með flugi: Leikmenn geta ferðast með flugi milli tveggja landa í sama lit. Ef flugvélarþjald er sett milli landasþjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd en flugvélarþjaldið verður að vera í sama lit og landasþjöldin. *Sjá dæmi B og E 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 Afríku á neinum tilteknum tíma.

Lönd sem sleppt er

Engin spjöld eru fyrir eftirfarandi lönd og þau eru ekki sýnd á kortinu: Búrúndí, Djíbútí, Miðbaugs-Gínea, Gambía, Gínea-Bissá, Lesótó, Malaví, Svasíland og Vestur-Sahara.

Ferjur - - - - -

Svartar brotalínur tákna ferjur. Eftirfarandi lönd tengjast með ferju: Madagaskar og Mósambík; Madagaskar og Tansanía. Í spilinu teljast þessi lönd tengjast á sama hátt og lönd með sameiginleg landamæri.

Bílar

Það er mögulegt að ferðast með bíl milli tveggja landa sem eiga sameiginleg landamæri ef eitthvert þriðja land á landamæri að þeim báðum. Í þessu dæmi ekur bíllinn frá Egyptalandi (Egypt) til Súdan í gegnum Lýbíu, sem á landamæri að báðum löndunum.

*Upplýsingarnar á landasþjöldunum miðast við útgáfudag.
Heimild: Encarta. Kortið er ekki í réttum hlutföllum.*