

Asía á 10 dögum

(10 days in Asia)

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

Innihald:

57 landaspjöld

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

Það er eitt spjald fyrir hvert land nema hvað fyrir Kína (China), Indland (India), Indónesíu, Íran, Pakistan, Rússland (Russia) og Sádi-Arabíu (Saudi Arabia) eru tvö spjöld.

21 farartækjaspjald

Tíu flugvélaraspjöld, tvö í hverjum lit

Sjö skipaspjöld, fjögur fyrir Indlandshaf (Indian Ocean) og þrjú fyrir Kyrrahafið (Pacific Ocean)

Fimm lestarspjöld, 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 Asíu 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.

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.
- Sjö 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-, lestar- eða skipaspjöld.
- Farartækjaspjöld, sem liggja hlið við hlið, tengjast ekki.

Tengingar

Tenging á tveimur jafnfljóttum: 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. 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, B og E 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 F hér að neðan.*

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

Tenging með lest: Leikmenn geta ferðast með lest milli tveggja landa sem liggja að sömu járnbrautarteinum. Ef lestarspjald er sett niður á milli tveggja landaspjalda og bæði löndin liggja að sömu járnbrautarteinum teljast þessi þrjú spjöld tengd. *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:

Lestir *-----*

Járnbrautarteinar eru brúnir. Lestarspjald má nota til að ferðast eftir hvaða járnbrautarleið á kortinu sem er, sem myndar tengingu. Lestir eru í þessu spili látnar tengja lönd sem ekki tengjast í raun með járnbrautum. Það er einfaldlega hluti af spilinu.

Brýr ----- Ferjur - - - - -

Heilar svartar línur tákna brýr og svartar brotalínur tákna ferjur. Singapúr (Singapore) og Malasía (Malaysia) tengjast með brú og einnig Barein (Bahrain) og Sádi-Arabía. Eftirfarandi lönd tengjast með ferju: Kýpur (Cyprus) og Tyrkland (Turkey); Kýpur og Líbanon (Lebanon), Indland (India) og Srí Lanka, Kína (China) og Taívan (Taiwan), Suður-Kórea (South Korea) og Japan; Rússland (Russia) og Japan. Í spilinu teljast þessi lönd tengjast á sama hátt og lönd með sameiginleg landamæri.

Kortaupplýsingar

Í þessu spili er gengið út frá eftirfarandi...

- Skilin milli Indlandshafs (Indian Ocean) og Kyrrahafs (Pacific Ocean) eru táknuð með blárrí línu suður af Singapúr.
- Persaflói (Persian Gulf), Rauðahaf (Red Sea) og Bengalflói (Bay of Bengal) teljast öll hluti af Indlandshafi. Jórdanía (Jordan) og Ísrael liggja að Rauðahafi þannig að þau teljast liggja að Indlandshafi.
- Suður-Kínahaf (South China Sea), Japanshaf (Sea of Japan) og Kóralhaf (Coral Sea) teljast öll hluti af Kyrrahafi.
- Singapúr liggur bæði að Indlandshafi og Kyrrahafi.
- Aðeins er hægt að komast til Kýpur (Cyprus) með ferju eða flugvél. Það eru engin Miðjarðarhafsskip í þessu spili.
- Eyjar sem mynda eyríki, svo sem Malasía og Indónesía, teljast samtengdar. Til dæmis getur leikmaður tekið lest til Malasíu og farið þaðan fótgangandi til Indónesíu.
- Það eru engin skip fyrir höfin fjögur sem eru sýnd í bláum lit: Miðjarðarhaf (Mediterranean Sea), Svartahaf (Black Sea), Kaspíahaf (Caspian Sea) og Aralhaf (Aral Sea).

Upplýsingarnar á landaspjöldunum miðast við útgáfudag.

Heimild: Encarta. Kortið er ekki í réttum hlutföllum.