

Bandaríkin á 10 dögum

(10 days in the USA)

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

Innihald:

50 ríkjaspjöld

Það er eitt spjald fyrir hvert ríki. Ríkjaspjöldin eru í 5 mismunandi litum (blá, græn, appelsínugul, bleik eða gul) nema Alaska og Hawaii, sem eru fjólublá.

16 farartækjaspjöld

Tíu flugvélaraspjöld, tvö í hverjum lit (blá, græn, appelsínugul, bleik og gul). Það eru engar fjólubláar flugvélar.

Sex 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 Bandaríkin á kortinu og nota til þess ríkja- 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 ríkja- 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 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.

Sigurvegurinn

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 ríkjaspjaldi og ljúka á ríkjaspjaldi.
- Ferð þarf ekki endilega að innihalda flugvélar- eða bílaspjöld.
- Farartækjaspjöld, sem liggja hlið við hlið, tengjast ekki.

Tengingar (innan ríkjanna 48 sem mynda samfellt landsvæði)

Tenging á tveimur jafnfljótum: Leikmenn mega ferðast fótgangandi frá einu ríki til annars ef þau liggja hvort að öðru. Spjöld fyrir ríki sem liggja hvort að öðru tengjast þegar þau eru sett hlið við hlið á spjaldastandinn. *Sjá dæmi C, D og F hér að neðan.*

Tenging með bíl: Leikmenn geta ferðast með bíl milli tveggja ríkja með því að aka í gegnum þriðja ríki sem liggur að þeim báðum. Ef bílaspjald er sett niður á milli ríkjaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd. *Sjá dæmi A hér að neðan.* Í þessu dæmi er bílnum ekið frá Oregon í gegnum þriðja ríki (annað hvort Kaliforníu eða Nevada) til Arizona.

Tenging með flugi: Leikmenn geta ferðast með flugi milli tveggja ríkja í sama lit. Ef flugvélarþjald er sett milli ríkjaspjaldanna tveggja teljast þessi þrjú spjöld tengd en flugvélarþjaldið verður að vera í sama lit og ríkjaspjöldin. *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

Tengingar við Alaska og Hawaii:

Leikmenn geta aðeins komist til Alaska og Hawaii með flugvél. Flugvélin sem fer til annars þessara ríkja verður að vera í sama lit og ríkið sem hún fer frá. *Sjá dæmi A.*

Flugvél sem fer frá Alaska eða Hawaii verður að vera í sama lit og ríkið sem hún er á leið til. *Sjá dæmi B.*

Nota má flugvél í hvaða lit sem er til að ferðast milli Alaska og Hawaii.

Myndatexti:

Dæmi: A B

Athugasemdir

Bílar

Það er mögulegt að ferðast með bíl milli tveggja ríkja sem liggja saman ef eitthvert þriðja ríki liggur að þeim báðum. Til dæmis mætti setja bílaspjald milli spjaldanna fyrir Kaliforníu og Oregon vegna þess að Nevada liggur að þeim báðum.

Það er ekki hægt að fara með bíl frá Maine til New Hampshire eða öfugt því það er ekkert þriðja ríki sem liggur að báðum þessum ríkjum

Kortaupplýsingar

Í þessu spili er gengið út frá eftirfarandi...

- Þegar ferðast er um svæðið sem samanstendur af ríkjunum Colorado, New Mexico, Arizona og Utah má aðeins fara á milli ríkja yfir lárétt og lóðrétt ríkjamörk. Ekki er heimilt að fara á milli þessara ríkja á ská yfir punktinn þar sem ríkin fjögur mætast.
- Upper Michigan og Lower Michigan eru samtengd. Það er til að mynda hægt að fara fótgangandi frá Ohio til Michigan og þaðan til Wisconsin.

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