



DK



Verdens vidundere

Indhold: 200 vidunderkort, 6 kontinentplader og verdenskort.

Hvert kontinent med tilsvarende flag har en farvekode:



Nord- og Centralamerika



Asien



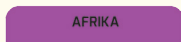
Sydamerika



Europa



Australien og Oceanien



Afrika

Spilidé

Gæt alverdens vidundere og prøv at placere dem på de rigtige kontinenter.



Hvis du er i tvivl, kan du få en ledetråd, men jo mere du ved, jo flere point får du. Ved spillets afslutning vinder spilleren med flest vidundere på rigtige kontinenter.

Forberedelser

- Inden hvert spil: Aftal hvilke kontinenter I vil bruge. Dette spil handler om at lære mere om den verden vi lever i, så vælg i det mindste to kontinenter med tilsvarende kort.
- Bland de valgte vidunderkort og tag det rigtige antal kort, afhængigt af antal spillere. Dette udgør din **spørgebunke**.
- Bland resten af vidunderkortene og læg dem i en bunke med billedsiden opad. Denne større bunke er **pointbunken**.
- Læg fire spørgekort fra spørgebunken på hver spillers kontinentplade og læg spørgebunken på bordet med billedsiden opad. Hold altid spørgebunke og pointbunke adskilt.

2–3 spillere: 40 vidunderkort

4–5 spillere: 50 vidunderkort

6 spillere: 60 vidunderkort



- Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet.

Nogle vidundere kan være svære at gætte, så I kan acceptere delvis rigtige svar, specielt hvis der er børn med i spillet. I stedet for eksakte navne, kan I fx acceptere kontinentet.

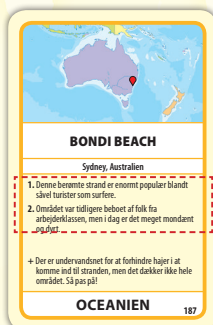
Spillets gang

1. Når det er din tur, skal du vælge et kendt vidunder på en af de andre spilleres kontinentplader og prøve at gætte hvad det hedder (du får kun et gæt).
2. Hvis du ikke genkender et af vidunderne på de andres kontinentplader, skal du alligevel vælge et og gætte. Kortets ejer tjekker om dit svar er rigtigt, **men afslører ikke det rigtige svar, hvis du gættede forkert.**

- **Hvis du gætter det rigtige vidunder med det samme**, vinder du dette kort plus **2 ekstra kort** fra pointbunken. Prøv at lægge alle kort under de rigtige kontinenter uden at vende dem om på din egen kontinentplade.

- **Hvis du ikke gætter det rigtige vidunder**, skal kortets ejer læse ledetrådene, en af gangen.

- **Efter 1 ledetråd** vinder du stadig 1 ekstra kort.
- **Efter 2 ledetråde** vinder du kun vidunderkortet.
- Hvis du stadig ikke kan gætte vidunderet efter den anden ledetråd, afsløres svaret, og kortet lægges nederst i spørgebunken.



Eksempel: Du gætter forkert på Eiffeltårnet, men gætter rigtigt efter 1. ledetråd = Du får både kortet med Eiffeltårnet plus et ekstra kort fra pointbunken.



3. Derefter går turen videre til næste spiller.

Mens spillet foregår, må spillerne gerne flytte deres vundne kort til andre kontinenter på deres plader, men de må ikke tjekke det rigtige kontinent på bagsiden af kortet.

