



Innehåller

4 kortlekar: 1 x resmål, 2 x faktafrågor, 1 x specialkort

4 korthållare

Poängdisplay

Poängsnurra

Spelet i korthet

Ta plats i **Dressinen** eller **Första klass** och res runt i världen. Testa era kunskaper i allt från sevärdheter och historia till mat och musik. Ni tävlar mot varandra i två lag. Ju fler desto roligare och desto mer kunskap i laget, men det går att spela även om man bara är två spelare. Samla poäng genom att lista ut resmålet, svara rätt på faktafrågor och briljera i extramomentet (Retur, Vem där och Listan). Laget med flest poäng när spelet är slut vinner.

Trevlig resa!

Förberedelser



- Dela in er i två lag: **Dressinen** och **Första klass**.
- Sätt varje kortlek i rätt korthållare.
- **Det är viktigt att kortlekarna med resmål och faktafrågor inte blandas, varken inbördes eller med varandra. Korten måste ligga i nummerföljd.**
- Kortleken med specialkort (Listan, Retur, Vem där) ska däremot blandas.
- Varje lag tar varsin korthållare med resmålsfrågor.
- Varje lag behöver penna och papper (medföljer ej).
- Vik upp poängdisplayen och sätt den tillsammans med poängsnurran och korthållaren med resmålen där alla når och kan se.
- Dressinen börjar.



Håll ordning på korten

Om korten blandas stämmer resmålen och faktafrågorna inte längre överens. Det är viktigt att båda lagen får samma faktafrågor. Kontrollera alltid att korten i dessa tre hållare visar **samma** siffror längst upp till höger. Sätt tillbaka spelade kort sist i hållaren.

Dags för första resmålet

1. Gissa antalet ledtrådar

Innan Dressinen börjar på första resmålet, ska Första klass gissa hur många ledtrådar de tror att **Dressinen** behöver.

Första klass tittar på **Dressinens** resmål (bild, ledtrådar och svar) och gissar vilken ledtråd (första, andra eller tredje) de tror att **Dressinen** kommer att klara resmålet på.

Första klass markerar sin gissning på poängsnurran.

Tror ni att Dressinen klarar resmålet på

- första ledtråden snurrar ni fram siffran 6
- andra ledtråden snurrar ni fram siffran 4
- tredje ledtråden snurrar ni fram siffran 2
- Tror ni inte att laget kommer att klara resmålet? Sätt snurran på 0.

Första klass lägger snurran upp och ner så att bedömningen hålls hemlig, sätter tillbaka kortet i hållaren och ger hållaren till **Dressinen**.



Håll koll på svarstiden

Laget som ska gissa resmålet har ca en minut på sig. Håll koll på tiden med en timer.

2. Vart är vi på väg?

Dressinen tar hållaren med resmålskortet. Laget drar försiktigt upp kortet efterhand som det är dags för nästa ledtråd och informerar tydligt Första klass när de går vidare till nästa ledtråd.

Laget får bara gissa en gång per resmål så det gäller att vara överens innan svaret "offentliggörs".

Dela ut poäng

Om Dressinen svarar rätt på resmålet innan tiden är ute får de 6, 4 eller 2 poäng - motsvarande den ledtråd de kom till. Fel svar ger noll poäng.

Exempel: Dressinen gissar rätt svar på ledtråd nr 2. För det får de 4 poäng.

Första klass får 2 poäng om de har bedömt Dressinens kunskaper rätt. Har de gissat fel får de 0 poäng.

Bläddra fram poängen på poängdisplayen.



3. Vad kan ni om resmålet?

Nu är det dags för faktafrågorna. Båda lagen tävlar samtidigt.

Lagen tar sina hållare med likadana kort och läser var för sig det översta kortet. Tjuvkika inte på svaret! Lagen skriver ner sina svar, utan att visa motståndarlaget. När båda lagen är klara rättar ni svaren tillsammans. Svaren på frågorna står längst ner på kortet.

Viktigt att ingen tjuvkikar!

Dela ut poäng

Rätt svar ger 1 poäng per fråga. Krävs flera svar på en fråga (till exempel om det ska anges flera länder) ger varje rätt svar 1 poäng.

Bläddra fram poängen på poängdisplayen.

Nu är ett drag avslutat.



Dax för nästa resmål

Nu är det Första klass tur att ge sig ut på resa och gissa resmålet. Dressinen ska bedöma hur många ledtrådar Första klass behöver för att klara svaret och så vidare. Tänk på att alla tre korten som visas i hållarna ALLTID ska ha samma siffra uppe i höggra hörnet. Och tjuvkika **ALDRIG!**



! Kika inte på svaren

Resmålskort och faktafrågor ska ligga kvar i respektive hållare medan ni läser frågor och ledtrådar, eftersom rätt svar står längst ner på kortet. Dra försiktigt upp resmålskortet efterhand som laget läser ledtrådarna. Faktakortens fyra frågor kan dras upp direkt men se till att svaren längs ner på kortet **döljs av hållaren.**

Extramomentet

När ni bläddrar fram poäng kan det på poängdisplayen när som helst dyka upp en brun cirkel. Det betyder att det är dags för specialkortet och Listan, Vem där eller Retur. Laget som ska svara tar hållaren med specialkortleken. Slumpen avgör vilket moment det blir. **Ni har 2 minuter på er. Laget får bara gissa en gång så det gäller att vara överens innan svaret "offentliggörs".**

Listan

Varje lista har åtta alternativ och ni ska i laget komma fram till vilka fyra som är rätt. Dra upp kortet längst fram i hållaren så att alla i laget ser alternativet.

Håll kortet i hållaren utan att visa rätt svar längst ner på kortet!

Notera svaren på papper om ni tycker att det underlättar.

Dela ut poäng

Om laget svarar rätt får de 3 poäng.

Vem där

Fyra ledtrådar beskriver en person. Dra upp kortet en ledtråd i taget. Visa inte det rätta svaret längst ner.

Dela ut poäng

Om laget svarar rätt efter

- 1 ledtråd får de 4 poäng
- 2 ledtrådar får de 3 poäng
- 3 ledtrådar får de 2 poäng
- 4 ledtrådar får de 1 poäng

Bläddra fram poängen på poängdisplayen.

Retur

Fyra ledtrådar beskriver ett årtal. Vilket år är vi ute efter? Dra upp kortet en ledtråd i taget. Visa inte det rätta svaret längst ner.

Dela ut poäng precis som för Vem där ovan.

Vem vinner?

Det lag som först får 39 poäng ELLER det lag som har flest poäng när båda lagen har avverkat 3 resmål var vinner.

Vill ni spela längre eller kortare tid så anpassa speltiden genom att öka respektive minska antalet resmål.

Listan
Vem där
Returen



! Vänd på kortlekarna efter kort 70

Kort 1-70 är tryckta på framsidan och 71-140 på baksidan av kortlekarna.



www.algaspel.se

© BRIO AB/Alga 2020