

MASTERQUIZ®

Algas stora frågespel, med över 4000 frågor om allt mellan himmel och jord!

Ett vuxenspel för 2-32 deltagare, ålder 16-99 år

Innehåll

En fyrdelad spelplan, en tärning, 8 spelpjäser i olika färger, en kortask med 840 kort med frågor och svar, samt stora och små spelmarker i fem olika färger.

Inledning

Här har du verkligen chansen att pröva allmänbildningen hos dig själv och din familj och dina vänner, med över 4000 frågor i fem olika kategorier!

Algas MASTERQUIZ är ett spel som ska upplevas i trevligt sällskap: en stor grupp eller liten, eller kanske bara på tu man hand. Det lämpar sig utmärkt för lagspel, och tack vare handikappsystemet kan olika skickliga deltagare mötas i vänskaplig tävlan.

Grundprincipen är att det gäller att komma först från start till mål, och för det krävs att man besvarar ett antal frågor korrekt. Eftersom frågorna noga har valts ut och formulerats för att utmana ens allmänbildning och kittla nyfikenheten, är de roliga både att ställa och att försöka besvara rätt. Svaren är ofta oväntade, ibland otroliga och någon gång självklara, men de är alltid intressanta; därför är spelet underhållande, även om en deltagare misslyckas med att svara rätt på någon fråga.

Frågorna spänner över ett brett register av vetande; från rena faktauppgifter till klurigheter som tvingar dig att tänka efter, från saker du trodde var självklarheter till saker du inte trodde existerade. Och se upp för en och annan försåtligt formulerad fråga som är avsedd att leda ditt tänkande på villovägar!

Förberedelser

- 1) Sätt ihop och lägg spelplanen mitt på bordet, inom räckhåll för samtliga deltagare.
- 2) Lyft bort locket från kortasken och tag loss skyddsplasten från samtliga de femton kortlekarna, och ställ alla korten i lådan. Det spelar ingen roll i vilken ordning korten kommer, bara de allihop har frågesidan (den med röda kanter) vänd åt samma håll.
- 3) Tag loss samtliga plastmarker från respektive "träd", och lägg dem tills vidare i banken (förslagsvis asken till spelet).
- 4) Varje deltagare eller lag väljer en spelpjäs, och ställer den på startrutan. (Eftersom det finns åtta spelpjäser med i spelet, måste man automatiskt bilda lag om man är nio eller fler deltagare. Självfallet kan man dock också bilda lag även om man är färre deltagare. Inte heller måste det vara lika många deltagare i varje lag - det bestämmer man själv).
- 5) Samtliga slår med tärningen; högst börjar, och därefter går turen medsols.

Spelets gång

Allmänna regler: Varje gång det är en deltagares tur ska han eller hon först slå med tärningen och flytta sin pjäs, och sedan försöka besvara en fråga vars kategori bestäms av rutan pjäsen hamnade på.

Om deltagaren svarar rätt, får han eller hon genast slå igen, flytta pjäsen, och försöka besvara en ny fråga, osv. Så

länge man svarar rätt får man slå igen och flytta. Om man däremot inte svarar rätt, är ens eget drag genast slut och turen går till nästa deltagare eller lag.

Lägg märke till att spelplanen är indelad i tre "nivåer" (samt målrutan högst upp). I den understa nivån (som består av 17 rutor) ligger startrutan.

När man lyckas uppfylla vissa villkor får man flytta upp från understa nivån till mittennivån (denna består av 13 rutor). På samma sätt får man, när man uppfyller nya villkor, flytta från mittennivån till översta nivån, och sedan från översta nivån till målrutan.

Inom varje nivå måste man hela tiden flytta sin pjäs motsols - se pilarna! Två eller flera pjäser får stå på samma ruta.

Den deltagare eller det lag som först lyckas föra sin pjäs till målrutan har vunnit.

Ämnesrutorna: Det finns fem olika typer av ämnesrutor, som svarar mot de fem frågekategorierna. Mot varje ämnesruta/kategori svarar också en viss färg.

De 4200 frågorna är indelade i följande fem kategorier:

H (gult): Historia och "samhällskunskap"

G (blått): Geografi och resor

K (rött): Konsterna (böcker, film, musik osv)

N (grönt): Naturvetenskaperna (djur, rymdforskning osv)

B (vitt): Blandat (kan vara vad som helst!)

Observera att samtliga kategoribegrepp är tolkade "med bredd": inom geografi kan man råka ut för städer ur sånger, osv.

Om ens pjäs hamnar på en ämnesruta, ska deltagaren till höger om en dra främsta kortet i kortasken (röda frågesidan framåt), och högt läsa upp den fråga som svarar mot ämnesrutan. Kortet bör hållas så att man själv som ska svara inte kan se det rätta svaret på baksidan.

Så snart man avgett sitt svar, och fått det jämfört med det rätta svaret på kortet, ska kortet sättas tillbaka längst bak i lådan. På så sätt läser man alltså nästa fråga från nästa kort, osv.

Riktiga och felaktiga svar: Man har rätt att få frågan uppläst igen, om man så vill. Dessutom har man en rimlig betänketid på sig. Vad som är rimligt bestäms av deltagarna själva, men c:a 30 sekunder kan vara lagom. Observera att man bara har **ett** svarsförsök på sig. Självfallet är det fullt tillåtet att gissa vilt, om man nu inte kan svaret.

Vid lagspel får gärna lagmedlemmarna överlägga inbördes, men när de väl bestämt sig ska det inte råda någon tvekan om vilket svar de kommit överens om.

Efter att man avgett sitt svar, ska den som läste upp frågan också läsa upp svaret på baksidan som jämförelse. Om det anses att svaret var rätt, får deltagaren som är i tur slå igen fortsätta; men om det anses att svaret var fel, är det näste deltagares tur.

Eftersom ett frågespel nu är vad det är, måste deltagarna själva bestämma vad som krävs för ett godkänt svar; om både för- och efternamn måste vara med, om ett årtal eller en platsangivelse måste vara exakt, osv. Alla sådana spörsmål bör klaras upp i vänskapliga diskussioner, helt i spelets anda av sällskapsunderhållning. I sista hand är det dock den deltagare som läste upp frågan som får fälla avgörandet.

MASTERQUIZ

Plastmarkerna: Om man svarade rätt, får man genast av banken en plastmarker i motsvarande färg (gul för historia osv). Alla marker man får ska man ha på bordet framför sig.

De små markerna räknas som 1, och de stora som 2.

Viktig regel: man får högst ha tre marker i varje kategori! (Dvs tre små, eller en liten och en stor). Skulle man t.ex. redan ha tre blå marker och svara rätt på en ny geografifråga, får man ingen ny marker men får givetvis som vanligt slå och flytta igen.

Chansrutorna: Om man hamnar på en chansruta, ska man själv välja frågekategori. I övrigt tillgår det precis som ovan.

Slå igen-rutorna: Om man hamnar på en sådan ruta ska man inte svara på någon fråga, utan i stället direkt slå igen och flytta vidare.

Startrutan: När spelet väl börjat räknas denna i fortsättningen precis som en "slå igen"-ruta.

Chans-eller-Slå-igen-rutorna: Om man hamnar här får man själv välja; antingen slår man direkt igen och flyttar vidare, eller också väljer man en kategori och försöker svara på en fråga enligt ovan.

Pottrutorna: Om man hamnar på en sådan ska motspelarna komma överens om vilken kategori som gäller, och sedan ska man precis som ovan försöka svara på en fråga. Men, om man svarar **fel** ska plastmarkern inte ligga kvar i banken, utan ska genast läggas på pottrutan med motsvarande färg, upptill på spelplanen (i höjd med måltavlan). Observera att det finns två olika färger på pottrutor! Observera också att det aldrig får ligga fler än två plastmarker på någon pottruta.

Om man hamnar på en pottruta och svarar **rätt** på den fråga man får, erhåller man dels en plastmarker i rätt färg och dels den eller de marker som ligger i potten (ligger där ingen får man givetvis ingen). Observera att färgerna på de marker som ligger i potten inte spelar någon roll, man erhåller dem ändå. (Men kom ihåg att regeln om att man får ha högst tre marker av varje färg alltid gäller; skulle man ha "fullt", får den eller de markerna ligga kvar i potten).

Duellrutorna: Om man hamnar på en sådan ruta, händer följande: först får man själv välja kategori, varpå deltagaren till höger som vanligt drar nästa kort och läser upp frågan. Svarar man rätt får man som vanligt en marker och får slå igen, men svarar man fel går frågan vidare till nästa deltagare eller nästa lag medsols, och så vidare bordet runt med undantag för den som läste upp frågan; den deltagaren eller det laget får inte vara med (någon måste ju kontrollera svaren!). Om ingen kan svara rätt blir det helt enkelt som vanligt näste deltagares tur, men om någon svarar rätt övergår turen till den deltagaren eller det laget, som genast dels får plastmarkern och dels får fortsätta med att slå och flytta.

Om bara två deltagare är med, gäller duellrutan som en vanlig chansruta.

Uppflyttning från understa nivån till mittennivån: Om man a) kan komma på någon av de två rutorna märkta "Upp", och b) har minst tre marker (de behöver inte vara i olika färger), får man genast flytta upp sin pjäs till duellrutan i mittennivån. Därefter är det automatiskt näste deltagares tur.

Observera att ovanstående inte gäller "retroaktivt" - man måste ha sina tre marker redan när man hamnar på en "Upp"-ruta. Skulle man ha färre marker, hamna på någon av Upp/Pott-rutorna, och svara rätt så att man plötsligt har tre marker eller fler, måste man ändå flytta vidare och i stället

hoppas på att man kan flytta upp på nästa varv.

Uppflyttning från mittennivån till översta nivån: Om man a) kan komma på någon av de två rutorna märkta "Upp", och b) har minst sex marker (det är inte nödvändigt att samtliga fem kategorifärger finns med), får man genast flytta upp till duellrutan i översta nivån. Därefter är det automatiskt näste deltagares tur.

Precis som ovan gäller inte villkoren här "retroaktivt" - man måste ha sina sex marker redan när man hamnar på en "Upp"-ruta. Observera också att man hela tiden behåller sina plastmarker, man kan aldrig bli av med dem. Det är alltså möjligt att man redan på understa nivån snabbt samlar ihop sex marker eller fler, och då går det ju desto fortare genom mittennivån upp till översta nivån.

Uppflyttning från översta nivån till målrutan: Om man a) kan komma på Upp/Chans-rutan, och b) har nio marker eller fler (men nu måste det vara minst en av varje färg!), och c) kan svara rätt på en fråga (man väljer själv kategori, eftersom man står på en Chansruta), då får man genast flytta sin pjäs till målrutan. Svarar man fel på chansfrågan, är det som vanligt näste deltagares tur och man får i sitt nästa drag slå igen och försöka komma runt och på Upp/Chans-rutan och försöka igen.

Vem vinner?

Den deltagare eller det lag som först lyckas föra sin pjäs till målrutan har vunnit.

Handikappspel

Tack vare systemet med marker kan man låta duktiga och mindre duktiga deltagare tävla på lika villkor. För de mindre duktiga kanske det räcker med 2 resp 3 resp 4 marker för att klara uppflyttningsvillkoren, medan man för de riktigt duktiga kan sätta gränsen högre - kanske 4 resp 7 resp 10 marker. Vad som är rättvisa handikapp får man pröva sig fram till.

Spelledare

Om man vill, kan man utse någon att vara spelledare. Denne någon deltar då inte i spelet, utan har till uppgift att dela ut marker samt att läsa upp frågorna, och opartiskt avgöra vilka svar som ska godkännas resp underkännas.

Extraregel

Utöver huvudreglerna kan vi rekommendera denna extraregel: när det är ens eget drag, får man när man vill avstå från ett tärningskast och istället flytta sin pjäs önskat antal steg, förutsatt att man betalar från sitt förråd av marker, **en marker per ruta man flyttar**. Detta gör att man lättare kan hamna på en uppflyttningsruta - men det kostar, förstås. Denna extraregel skyndar alltså på spelet en del.

Observera att man mycket väl i ett och samma drag kan kombinera tärningskast, och förflyttning som man betalar med en eller flera marker (ex: först slår man, hamnar på en ämnesruta och svarar rätt och får alltså fortsätta, men väljer då att betala och flytta istället för att slå igen).

Även för en sådan förflyttning (som man betalat för) gäller som vanligt reglerna för den ruta man hamnar på, precis som om man slagit med tärningen och flyttat.

Spelmekanism och design: Dan Glimne
Frågorna har sammanställts av Ann-Gun Rittmalm, Gunnel Jeppsson, Anders Pålsson och Dan Glimne

