

LEONARDO & CO

Alfræðispilið frábæra

INNIHALD

- Eitt leikborð
- Þrjár spurningablokkir (Tækni, Náttúruvísindi, Hugvísindi).
- Einn teningur
- Sex heilar (spilakubbar)

MARKMIÐIÐ

Er að komast á lokareitinn sem er myndin af Leonardo á miðju leikborðsins. Það er gert með því að svara spurningunum á leiðinni.

UPPHAF

1. Hver keppandi velur sér heila og kastar teningnum. Sá sem fær hæstu töluna hefur leikinn.
2. Blokkunum þremur er raðað á leikborðið.
3. Keppendur koma spilakubbunum fyrir á byrjunarreitnum, þ.e. græna reitnum sem merktur er tölustafnum einum. Keppendur kasta teningnum og færa spilakubbana jafnmarga reiti og útkoman á teningnum segir til um.

LEIKURINN

1. Keppendur skiptast á að kasta teningnum og færa spilakubbana í samræmi við þá tölu sem kemur upp.
2. Keppendur sem lenda á gulum, rauðum eða bláum reit með **merki** á verða að svara spurningu út blokk með samsvarandi merki.
3. Keppendur sem lenda á reit með hvítu spurningamerki á svörtum grunni verða einnig að svara spurningu en þeir mega sjálfir ákveða úr hvaða flokki hún er.
4. Keppendur sem svara spurningunni **rétt** halda reit sínum á leikborðinu og er þá röðin komin að næsta leikmanni.
5. Keppendur sem svara spurningunni **rangt** þurfa að færa spilakubbinn þrjá reiti aftur á bak. Næsti keppandi tekur þá við og kastar teningnum o.s.frv.
6. Hvítu reitirnir á spilaborðinu eru hlutlausir. Ef þú lendir á hvítum reit bíður þú næstu umferðar.

SPURNINGAR

Spurningarnar bjóða upp á þrjá **valkosti**. Réttu svarið er svo útskýrt á næstu síðu (A, B eða C)

3 BLOKKIR

Spurningunum er dreift á þrjár blokkir sem hver hefur sinn flokk. Flokkarnir eru: **Tækni** með gula merkinu Δ : Spurningar um stærðfræði, eðlisfræði, efnafræði, tölvufræði, stjörnufræði o.fl.

Náttúrufræði með rauðu merki (hringur utan um fylltan hring): Spurningar um líffræði, lyfjafræði, grasafræði, dýrafræði o.fl.

Hugvísindi með bláa (karla) merkinu: Spurningar um heimspeki, hagfræði, sálfræði, sögu, lögfræði o.fl.

Blokkirnar hafa gul, rauð eða blá **merki** sem vísa til reitanna á leikborðinu. Leikmenn sem lenda á bláa merkinu (karla) fá spurningu úr flokknum hugvísindi.

Þegar spurt er fyrsta sinn úr hverri blokk er spurningin valin af **handahófi** einhvers staðar úr blokkinni. Einn keppandi les síðan spurninguna fyrir þann sem á að svara henni. Eftir að fyrsta spurningin hefur verið valin er blaðsíðutalinu í hverri blokk fylgt uns blokkinni er lokið. Þá er byrjað á upphafi blokkarinnar. **Eftir því sem keppandi kemst nær miðju leikborðsins verða spurningarnar erfiðari!**

Á hverri síðu í spurningablokkinni eru þrjár spurningar.

Spurningarnar eru miserfiðar eftir tölum. Léttustu spurningarnar eru merktar 1 og svo koll af kalli.

Leikborðið skiptist líka í þrjú stig þar sem spurningarnar eru misþungar.

Fyrsta stigið hefst á græna upphafsreitnum með tölunni 1. Í þessum þætti spilsins verða leikmenn að svara spurningum á fyrsta þyngdarstigi þegar þeir lenda á lituðum reitum.

Annað stigið tekur við á reitnum sem merktur er með tölunni 2. Eftir þennan reit verða leikmenn að svara spurningum á öðru þyngdarstigi.

Þriðja stigið byrjar síðan á reitnum með tölunni 3. Frá og með þessum reit verða leikmenn að svara spurningum á þriðja þyngdarstigi.

SIGURVEGARINN

Sá keppandi sem fyrstur kemst á myndina af Leonardo í miðju leikborðsins og svarar lokaspurningunni rétt stendur uppi sem sigurvegari. Hinir keppendurnir mega velja úr hvaða blokk lokaspurningin er valin. Ef keppandanum á miðjunni mistekst að svara lokaspurningunni færir hann sjálfkrafa þrjá reiti aftur á bak og keppinautar hans eiga enn möguleika að ná honum.

ATH!

Ef keppandi fær hærri tölu úr teningakastinu en hann þarf til þess að komast á Leonardo-reitinn í miðju borðsins má hann líka reyna við lokaspurninguna.

MEIRA UM SPILIÐ LEONARDO & Co

- Áður en spilið hefst geta keppendur ákveðið hversu langan tíma hver má taka til þess að svara hverri spurningu.
- Keppendur geta líka skipt sér í lið.
- Í upphafi spilsins er hver spurningablokk opnuð af handahófi.
- Eftir það er spurt þeirrar spurningar sem er á næstu síðu og síðan koll af kolli.
- Það er alltaf þrjú valkostir við hverja spurningu. Þannig er hægt að giska á rétt svar jafnvel þótt menn viti ekki svarið nákvæmlega. Rétt svar gefur alltaf stig hvernig sem það er fengið!
- Svörin er oft í formi stuttra en óvæntra vísindalegra skýringa. Þau eru bæði þeim sem svarar og spyrjandanum til upplýsingar.
- Ef keppandi svarar spurningu rangt verður hann að fara þrjá reiti aftur á bak.
- Ef keppandi lendir á öðrum lituðum reit verður hann að svara nýrri spurningu.
- Svari hann aftur rangt þarf hann enn á ný að fara þrjá reiti aftur á bak.

Það er ekkert því til fyrirstöðu að tveir keppendur séu samtímis á sama reit.

Ef keppandi skilur ekki spurningu þegar hún er lesin má hann lesa hana sjálfur.

Alþjóðlegur höfundarréttur. ©2000 ©2001

Brand X bvba, Brussels, Belgium

„Alfræðispilið frábæra“ – „Leonardo & Co“ er skrásett vörumerki.

Íslensk þýðing ©2002 Fjallið hvíta ehf.

Öll réttindi áskilin. Spil þetta má ekki afrita með neinum hætti, svo sem ljósmyndun, hljóðritun, prentun eða á annan sambærilegan hátt, að hluta eða í heild, án skriflegs leyfis útgefanda.

Góða skemmtun!

Nordic Games,

www.nordicgames.is

Sett á heimasíðuna Janúar 2011