

**12+**

år

**2-6**

spelare

**20+**

min.

SE



Världens underverk

Innehåll: 200 underverkskort, 6 världsdelsplattor och en världskarta.

Alla världsdelar och deras underverkskort är färgkodade enligt följande:

NORDAMERIKA

Nord- och Centralamerika

ASIEN

Asien

SYDAMERIKA

Sydamerika

EUROPA

Europa

OCEANIEN

Oceanien

AFRIKA

Afrika

Spelidé

Tala om vad de olika underverken runt om i världen heter och försök att placera dem i de rätta världsdelarna.



Om du fastnar kan du be om en ledtråd, men ju mer du vet, desto fler poäng får du. Den spelare som placerar flest underverk på rätt världsdelar vinner spelet.

Förberedelser

- Bestäm innan spelet börjar vilka världsdelar ni vill spela med. Separera underverkskort från resten av korten enligt sina färger.
- Blanda högen och ta fram rätt antal underverkskort beroende på antalet spelare. Den högen utgör **frågekort**.
- Blanda alla övriga underverkskort och lägg högen på bordet med bildsidan uppåt. Den här större högen utgör **poänghögen**.
- Dela ut fyra frågekort till varje spelare och placera resten med bildsidan upp bredvid poänghögen. Se alltid till att frågekorten inte blandas med korten i poänghögen.

2–3 spelare: 40 underverkskort

4–5 spelare: 50 underverkskort

6 spelare: 60 underverkskort



- Alla spelare får varsin världsdelsplatta.

Det kan vara svårt att komma på det exakta namnet på en del av underverken. Då kan ni välja att en del av namnet är rätt svar. Om en spelare kan staden och vad underverket används till kan svaret accepteras även om spelaren inte känner till det exakta namnet på underverket. Om barn är med och spelar kan ni bestämma att delar av informationen om underverket accepteras som rätt svar, till exempel en del av namnet, staden, området och till och med landet där det ligger.

Nu börjar spelet

1. Varje spelare lägger fyra underverkskort med bildsidan upp på de fyra utrymmena på världsdelsplattan. Du som är i tur väljer ett underverk som finns på en valfri spelares platta och gissar vad underverket heter (du får bara en gissning).
2. Om du inte känner igen något av underverken hos någon spelare måste du ändå välja ett och gissa. Ägaren till kortet plockar upp det och kontrollerar om ditt svar är rätt, **men får inte avslöja det rätta svaret om du gav fel svar.**

- **Om du gissade rätt** vinner du kortet plus **två ytterligare bonuskort** från poänghögen. Du får inte vända och titta på dem. Nu ska du försöka att placera alla dessa kort rätt på din världsdelsplatta, det vill säga: vilken världsdel tillhör varje kort?

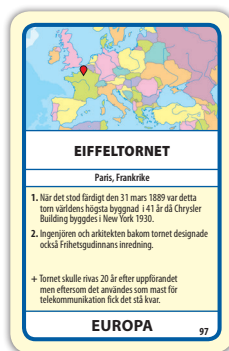


- **Om du gissade fel** läser kortägaren ledtrådar på kortet, en i taget. Om du svarar rätt efter en eller två ledtrådar vinner du kort enligt följande:

- **Efter en ledtråd** vinner du ett bonuskort.
- **Efter två ledtrådar** vinner du bara det underverkskort du lyckades namnge.
- Om du namnger underverket fel även efter den andra ledtråden avslöjas det rätta svaret och kortet läggs i botten av frågekortshögen.



Exempel: Du placerade Eiffeltornet fel men gissade rätt efter första ledtråden = du får både Eiffeltornetkortet och ett bonuskort från poänghögen.



3. Spelaren till vänster om utdelaren börjar spela.

Du får lov att flytta korten till andra världsdelar medan spelet pågår, men du får inte lov att kontrollera det rätta svaret på baksidan av kortet.

