

SCOPE

EUROPA

INNEHÅLL:

- spelplan (Europas karta)
- 5 spelpjäser
- 20 kompasskort
- 136 frågekort (totalt 242 frågor)
- platsmarkör i plast (och en platsmarkörhalva)
- koordinatvisare (linjal för nordlig-sydlig riktning, med rörlig pilmarkör för östlig-västlig riktning)

SPELETS MÅL

Spelarens uppgift är att hitta den plats på kartan, som efterfrågas på frågekortet. Ju närmare rätt plats hen gissar, desto fler poäng kan hen få. Även övriga spelare kan tjäna poäng genom att gissa i vilken riktning den efterfrågade platsen ligger i förhållande till spelarens svar. Den som samlar flest poäng under spelomgångarna vinner!

FÖRBEREDELSE

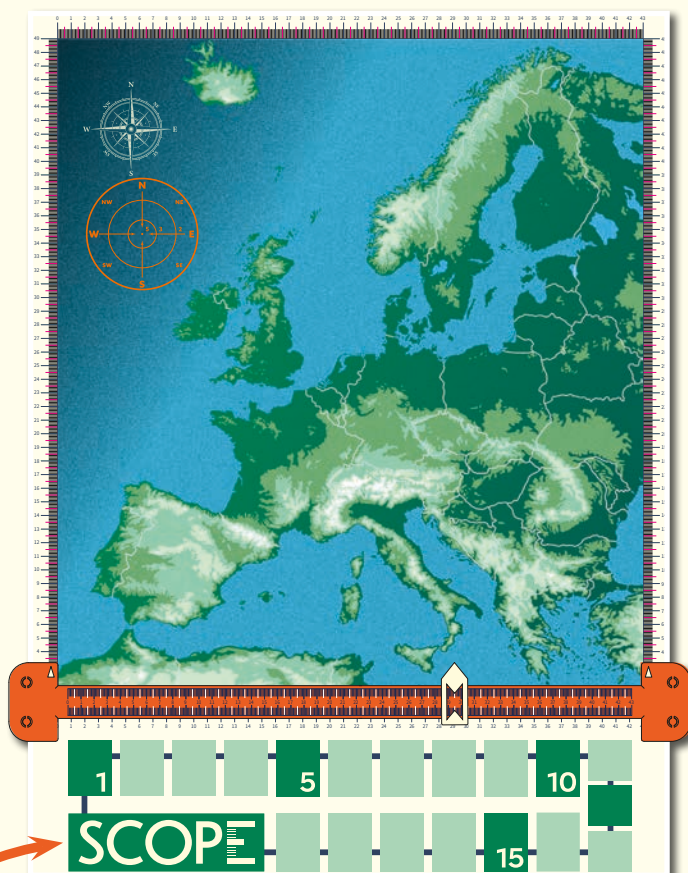
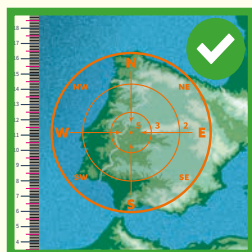
1. Spelplanen monteras mitt på bordet inom räckhåll för alla.
2. Spelarna väljer varsin färg och tar en spelpjäsa och 4 kompasskort i den valda färgen. Spelpjäserna placeras på SCOPE-rutan i början av poängbanan.
3. Frågekorten blandas (både text- och bildkort) och placeras i en hög bredvid spelplanen med svarssidan nedåt. Det finns två frågor på varje textkort, mot olika bakgrundsfärg. Välj vilken färg ni spelar (svårighetsgraden är densamma för båda färgerna). Bildkorten har en fråga per kort.
4. Koordinatvisaren monteras och placeras på spelplanen så att den enkelt rör sig över kartan, se bild. Lägg platsmarkören på spelplanen.

SÅ SPELAR MAN

1. FRÅGA

Den yngsta spelaren börjar. Hen drar det översta frågekortet från högen och läser frågan högt, alternativt ser på bilden. Svaret på frågan är en plats på Europakartan. Om frågekortet är en bildfråga, gissar spelaren var objektet på bilden är beläget. Man får inte vända på kortet, eftersom det rätta svaret finns på baksidan.

Spelaren svarar själv på frågan genom att placera platsmarkörens mittpunkt på det ställe på kartan, där hen tror att det rätta svaret är beläget. Se till att platsmarkörens linjer är parallella med spelplanen (se bild). Om svaret landar nära kartans utkanter är det bättre att använda den halva platsmarkören.



Monterad spelplan, koordinatvisare och platsmarkör.



Frågesida

Bildfrågor

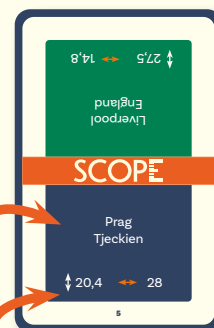
Var finns bildens objekt?

Textfrågor

Innan spelet börjar väljer ni vilken färg ni spelar med.

Svaret

Scope-koordinaterna, som visar det rätta svaret på kartan



Svarssida

2. KOMPASSKORT

Efter att spelaren svarat, får de övriga spelarna en möjlighet att gissa i vilken riktning de tror att den korrekta platsen ligger, i förhållande till platsmarkören. Spelarna gör sina gissningar genom att lägga fram ett eller två kompasskort från handen, med bildsidan nedåt på bordet framför sig (se bild).

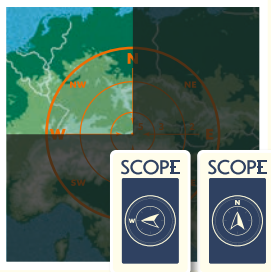
Ett kompasskort: Spelaren tror att den korrekta platsen är norr (**N**), söder (**S**), öster (**E**) eller väster (**W**) om platsmarkören.

Två kompasskort: Spelaren tror att den korrekta platsen är nordost (**NE**), sydost (**SE**), sydväst (**SW**) eller nordväst (**NW**) om platsmarkören.



Exempel:

Elin tror att det korrekta svaret är beläget norr om platsmarkörens horisontallinje. Framför sig på bordet lägger hon ut ett kompasskort som pekar norr (N), med bildsidan nedåt.



Ted litar på att han vet den exakta platsen, så han lägger ut både norr (N) och väster (W) kompasskort. Han tror således att svaret ligger nordväst (NW) om platsmarkörens mittpunkt.

3. LÖSNING

När gissningarna är gjorda, vänder spelaren i tur på frågekortet och läser upp det korrekta svaret på baksidan av kortet. Svaret anges även med siffror som motsvarar koordinaterna på Scope-kartan (platsen i nord-sydlig  och öst-västlig  riktning).

Spelaren flyttar koordinatvisaren till rätt plats på kartan, försiktigt så att inte platsmarkören rör på sig. De små pilarna vid ändarna av koordinatvisaren riktas först mot de korrekta nord-syd-koordinaterna längs kartans kanter.

Sedan flyttar spelaren koordinatvisarens rörliga pil till den korrekta koordinaten i öst-västlig riktning längs koordinatvisaren. **Nu pekar pilspetsen på den exakta platsen för svaret.**

4. POÄNG

Om pilspetsen på koordinatvisaren pekar på platsmarkörens innersta cirkel, har spelaren i tur gissat alldeles rätt och får 5 poäng. Om svaret träffar det nästkommande området får spelaren 3 poäng, medan det yttersta området ger spelaren 2 poäng. Spelaren flyttar sin spelpjäs framåt på poängbanan, ett steg för varje poäng.

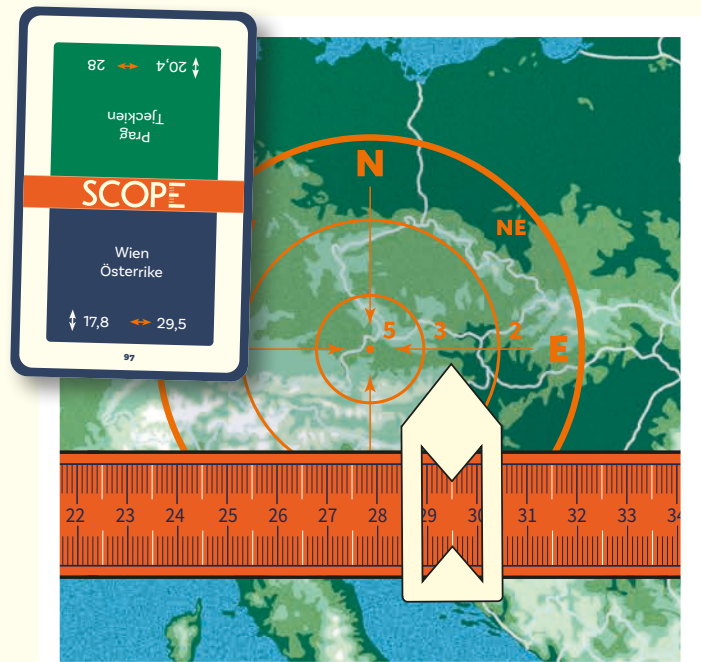
Därefter avslöjar övriga spelare vilka kompasskort de spelat. Om en spelare **spelade ett kort** och det korrekta svaret var i den riktningen får hen **ett poäng**.

Om en spelare **spelade två kort** och mellanriktningen är korrekt, så får hen **två poäng**. Om endast ett av korten är korrekt får spelaren inga poäng. Spelarna markerar sina eventuella poäng på poängbanan.

Om spelaren i tur har svarat exakt rätt (pilspetsen på koordinatvisaren pekar på platsmarkörens mittpunkt) får hen 5 poäng. I detta fall får de övriga spelarna inga poäng.

Efter att spelpjäserna flyttats, går spelturen vidare medurs till nästa spelare, som börjar sin tur genom att dra följande frågekort från högen.

Observera! Om en spelare får mer än 20 poäng, så fortsätter hen på ett till varv på poängbanan.



Exempel: Petter missade lite när han försökte bedöma Wiens plats på kartan. Han får tre poäng för sitt svar och flyttar sin spelpjäs tre steg framåt på poängbanan.

SPELETS SLUT

Spelet spelas ett visst antal omgångar, så att alla spelare får placera platsmarkören på kartan lika många gånger.

2 spelare – 5 omgångar

3 spelare – 4 omgångar

4 eller 5 spelare – 3 omgångar

Efter omgångarna vinner den spelare som samlat flest poäng.

Om så önskas kan spelet pågå tills en spelare når 20 poäng, vilket motsvarar ett varv runt poängbanan.