



⚑ DEN STORE
DANMARKSQUIZ



DEN STORE DANMARKSQUIZ

Antal deltagere: 2+

Alder: 12+

Spilletid: 30-45 minutter.

Indhold:

300 spørgsmålskort med i alt 1.800 spørgsmål, 1 kortæske
24 jokerkort, 62 pointchips, 1 kategoriterning samt spilleregler.

Kort fortalt:

Den Store Danmarksquiz er en let tilgængelig og taktisk quiz, hvor alle 1.800 spørgsmål handler om Danmark. Deltagerne bestemmer undervejs selv sværhedsgraden, mens de dribler sig igennem de 6 kategorier.

Hvad spiller man om:

Det handler om at være den deltager/det hold, der først vinder mindst 15 pointchips ved at svare på spørgsmål i spillet.

Forberedelse:

Spillets pointchips placeres på midten af bordet. Hver deltager/hold modtager fra start 2 jokerkort af hver type (se afsnit om **Jokerkort**) – altså i alt 6 jokerkort. Herefter kan spillet starte. Deltageren/holdet med den laveste alder indleder spillets første runde, hvorefter turen går videre i urets retning.

Spørgsmål og svar:

Hvert af de 300 spørgsmålskort indeholder et spørgsmål i hver af spillets 6 kategorier samt 4 svarmuligheder til hvert spørgsmål. På bagsiden er 2 af de 4 svarmuligheder gentaget, og det korrekte svar er omgivet af en sort streg.

De 2 svarmuligheder på bagsiden af spørgsmålskortene læses op, hvis en deltager/et hold ønsker at spille om 1 pointchip.

Sådan spilles spillet:

Deltageren/Holdet med turen kaster terningen og får derved tildelt en kategori. Allerede når kategorien er fundet, skal deltageren/holdet beslutte sig for, hvor mange pointchips, der skal spilles om.

Der kan spilles om følgende:

1 pointchip - Deltageren/holdet får 2 svarmuligheder, hvoraf den ene er korrekt.

2 pointchips - Deltageren/holdet får 4 svarmuligheder, hvoraf den ene er korrekt.

3 pointchips - Deltageren/holdet får INGEN svarmuligheder.

Når deltageren/holdet har besluttet sig for ovenstående, fungerer næste deltager/hold i urets retning som oplæser. Deltageren/holdet i urets retning trækker derfor et kort og læser spørgsmålet ud fra den valgte kategori højt.

Svarer deltageren/holdet med turen korrekt på spørgsmålet må deltageren/holdet tage det antal pointchips, som der blev spillet om, inden turen går videre i urets retning. Svarer deltageren/holdet forkert går turen straks videre i urets retning.

Jokerkort:

Undervejs i spillet kan deltagerne anvende forskellige typer jokerkort, der kan bruges taktisk.

Der findes følgende 3 typer jokerkort:

1. Skift mening - du må ændre på antallet af pointchips, du ønsker at spille om.
2. Forkert svar - du kan vinde 1 pointchip, hvis deltageren med turen svarer forkert på sit spørgsmål.
3. Korrekt svar - du kan vinde 1 pointchip, hvis deltageren med turen svarer korrekt på sit spørgsmål.

Brugte jokerkort lægges til side og udgår af spillet.

Sådan slutter spillet:

Så snart en deltager/et hold samlet har vundet mindst 15 pointchips er vinderen fundet. Opnår flere deltagere/hold i samme tur mindst 15 pointchips, så er vinderen den deltager/det hold, der har flest pointchips. Har deltagerne/holdene lige mange pointchips ender spillet uafgjort.



GEOGRAFI & NATUR

Byer, søer, åer, øer, landskaber, bakker, farvande, dyr og planter.



HISTORIE

Fra stenalderen til nyere tid.



KUNST & LITTERATUR

Litteratur, maleri, teater, billedhuggeri, arkitektur, design, ballet, opera og sprog.



POLITIK & SAMFUND

Folketinget, politikere, love, erhvervsliv, økonomi, bevægelser.



SPORT

Fodbold, håndbold, badminton, sejlsport speedway, og så videre.



UNDERHOLDNING

Musik, film, revy, tv, og tegneserier.

© Game InVentorS 2016