

Logistikk Satellittdata spill

Formålet med spillet

- Spillet avsluttes når tiden er ute. Hvor lenge spillet skal spilles kan bestemmes av læreren.
- Spilleren med flest poeng på slutten av spillet er vinneren.

Sett opp før spillet begynner

- Legg brettet på bordet
- Hver spiller får sin egen logistikkjede
- Bland "satellittdata"-kortene og vend dem opp på brettet
- Bland sjanse-, bestillings- og handlingskortene og vend dem ned på brettet
- Hver spiller plasserer sin spillebrikke på START på brettet
- Hver spiller mottar 20 poeng ved starten av spillet
- Ha en beholder (BANK) med resten av poengen.
- Bestem hvilken spiller som skal være BANK.
- Personen med høyest terningkast begynner

Regler

- Gå med klokken på brettet det antall øyne som terningen viser
- Det er tillatt at flere spillere står på samme sted på brettet
- Hvis du lander på en bestillingsplass på brettet, velger du det øverste bestillingskortet
- Bestillinger kan aksepteres eller avvises
- Legg inn nye bestillinger i leverandørboksen
- Spillere kan ha maksimalt 4 bestillinger i logistikkjeden
- BANKEN betaler poeng til en spiller når en ordre har nådd kundefoksen
- Avviste og oppfylte bestillinger legges tilbake nederst i bestillingsbunken
- En spiller kan kjøpe det øverste satellittdatakortet når han er på et satellittdatapunkt på brettet, ellers legger du kortet nederst i bunken
- Motta 10 poeng når du passerer start

Banespill

1. Kast terningen
2. Flytt spillebrikken på brettet
3. Ta kortet slik det står på brettet
4. Alle flytter bestillinger ett sted lenger ned i logistikkjeden
5. BANKEN utbetaler bestillinger som har nådd kundefoksen i logistikkjeden

