

START

Placera ut spelpjäserna på startrutan. Alla spelare slår ett slag med tärningen och den som får högst börjar spelet genom att slå tärningen på nytt. Lycka till!



Händelse
Du har långt att resa – slå tärningen en gång till!



Händelse
Du ska träffa en kompis efter skolan – skynda på, slå ett extra slag!



Händelse
Fira att du har kommit en bra bit på vägen! Slå med tärningen, får du en fyra eller sexa får du kliva fram 3 steg!



PULSSO 4

PULS-kampen

PULSSO 4

Spelets gång
Spelaren som börjar går så många steg på spelplanen som tärningen visar. När spelaren hamnat på en färgad cirkel ska denne besvara en fråga utifrån vilket ämne/färg på cirkeln hen har hamnat på. Spelaren som sitter till vänster om den som slagit läser frågan. Vid fel svar går turen vidare till nästa spelare. Vid rätt svar får spelaren slå tärningen och flytta sin pjäs på nytt, och har möjlighet att besvara en ny fråga. Hamnar spelaren på cirkeln med flerfärgade fält får hen välja tre valfria ämnen från kortet. För varje rätt svar får spelaren gå ett steg på spelplanen.
På spelplanens vita cirklar finns en händelse som spelaren följer utan att svara på någon fråga.

- SH Samhällskunskap
- GE Geografi
- RE Religionskunskap
- HI Historia
- BI Biologi
- FY Fysik
- KE Kemi
- Valfria ämnen

Händelse
Du har bråttom till ett möte i klassrådet – slå ett extra slag!



Händelse
Heja heja – slå ett extra slag!



Händelse
Snart i mål – slå ett extra slag!

Händelse
Du känner dig tyngdlös! Slå med tärningen, får du en etta eller femma får du flyga fram 3 steg!



MÅL

Grattis!
Nu har du hunnit fram hela vägen till målrutan på spelplanen och spelet är över.

