



SPILLEREGLER

Spillet

PENSUM er et brætspil om paratviden. Deltagerne testes inden for en række emner, som hver indeholder fem spørgsmål af tiltagende sværhedsgrad (A, B, C, D og E). Deltagerne tildes karakterer inden for de forskellige emner, afhængigt af hvor mange spørgsmål de hver især kan svare på. Karakteren afgør det antal felter, der rykkes på spillepladen. Den, der kommer først i mål, vinder spillet.

Inden spillet starter

Deltagerne tager hver deres farvede spillebrik med tilhørende farvede blok og en tusch. Brikkerne stilles på startfeltet. Kortene lægges i kortæskan.

Kortæskan

Når alle kort i æsken er oplæst, skal kortene skiftes ud med nye. Sørg for ikke at over- eller underfylde æsken, så kortene let kan skubbes op, og samtidig ikke glider ned igen.

Sådan spilles Pensum

Deltagerne skiftes til at læse et emne op. Spørgsmål og svar afsløres ét ad gangen ved at skubbe kortet gradvist op af kortæskan. Timeglasset må vendes umiddelbart efter et spørgsmål er læst op

Svarafgivelse

Ønsker en deltager at afgive et svar, skrives svaret på blokken, som placeres med svaret nedad på det farvede felt på spillepladen, som passer til ens farvede brik. Når timeglasset rinder ud, kan der ikke længere afgives svar.

Retten til at svare

Et rigtigt svar giver adgang til det næste spørgsmål. Alle deltagere har dog ret til at svare på det første spørgsmål inden for hvert emne (spørgsmål A). Svares der forkert, eller afgives der intet svar, mistes retten til at svare på flere spørgsmål inden for emnet. Oplæseren har samme ret til at svare som de øvrige deltagere.

Tildeling af karakterer

Deltagerne bedømmes ud fra den danske karakterskala (-3, 0, 2, 4, 7, 10 og 12). Alle deltagere starter hvert emne med karakteren 0. For hvert korrekt svar, der afgives inden for emnet, forbedres deltagerens karakter med ét trin op ad karakterskalaen. Afgives der intet svar, beholdes deltageren sin opnåede karakter. Svares der forkert, forringes deltagerens karakter ét trin ned ad karakterskalaen.

Se eksempler og oversigt herunder:

- Forkert svar på spørgsmål A** giver dumpekarakteren "-3", og spilleren skal rykke 3 felter tilbage på spillepladen.
Undladt svar på spørgsmål A giver karakteren "0", og spilleren skal rykke 0 felter frem på spillepladen.
Korrekt svar på spørgsmål A giver retten til at svare på spørgsmål B
- Forkert svar på spørgsmål B** giver karakteren "0", og spilleren skal rykke 0 felter frem på spillepladen.
Undladt svar på spørgsmål B giver karakteren "2", og spilleren skal rykke 2 felter frem på spillepladen.
Korrekt svar på spørgsmål B giver retten til at svare på spørgsmål C
- Forkert svar på spørgsmål C** giver karakteren "2", og spilleren skal rykke 2 felter frem på spillepladen.
Undladt svar på spørgsmål C giver karakteren "4", og spilleren skal rykke 4 felter frem på spillepladen.
Korrekt svar på spørgsmål C giver retten til at svare på spørgsmål D
- Forkert svar på spørgsmål D** giver karakteren "4", og spilleren skal rykke 4 felter frem på spillepladen.
Undladt svar på spørgsmål D giver karakteren "7", og spilleren skal rykke 7 felter frem på spillepladen.
Korrekt svar på spørgsmål D giver topkarakteren "12", og spilleren skal rykke 12 felter frem på spillepladen.
- Forkert svar på spørgsmål E** giver karakteren "7", og spilleren skal rykke 7 felter frem på spillepladen.
Undladt svar på spørgsmål E giver karakteren "10", og spilleren skal rykke 10 felter frem på spillepladen.
Korrekt svar på spørgsmål E giver karakteren "12", og spilleren skal rykke 12 felter frem på spillepladen.

✓ = korrekt svar - = undladt svar ✗ = forkert svar



Eksamensfelterne

For at passere et eksamenfelt, skal der opnås en karakter, der er lig med eller bedre end den karakter, der er angivet på eksamenfeltet. Opnås dette ikke, bliver deltageren stående på eksamenfeltet, indtil karakteren opnås.