

TIPS & TAKTIKK

SYNONYMER

Før spillet starter kan spillerne bli enige om at synonymer kan godtas. Spesielt i sitater, ordtak og lovregler kan det oppstå tvilstilfeller. Dersom fasiten rimer på et annet ord i teksten, bør synonymer ikke godtas.

BLØFFING

Å bløffe er en del av spillet. Hjelperen blir premiert ved å bløffe eller avgi ufrivillig galt svar, så lenge forslaget blir benyttet.

For å lykkes med en bløff er det viktig å være forholdsvis raskt og virke sikker. Men bløffer du for mye og for innlysende mister du fort troverdigheten, og spillerne unngår etter hvert å bruke deg som hjelper.

TA HENSYN TIL SPESIALFELTENE

Se hvor du vil havne før du satser penger. Hvor står en mulig hjelper i forhold til spesialfeltene?

VURDER NØYE OM DU SKAL BRUKE HJELP, OG I SÅ FALL HVEM?

Hjelper du en motspiller med å rykke framover unødvendig? Husk at du kan risikere å premiere en motspiller og bli straffet selv. Hvis du tror at en motspiller ikke kan svare, kan du lett straffe vedkommende ved å bruke denne spilleren som hjelper. Dette kan raskt slå tilbake på deg. Det er en del av det taktiske spillet.

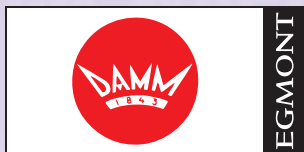
TIPS TIL MOTSPILLERE

Vær aktiv! Si gjerne fra at du kan brukes som hjelper. Ikke avslør at du er blank! Da kan en spiller lett utnytte deg ved å velge deg som hjelper, og du risikerer å måtte flytte ett felt bakover.

ALTERNATIV SPILLMEKANISME

Spillerne kan bli enige om å starte på et felt med et høyere pengebeløp for å bli raskere ferdig.

Spillerne kan også gjøre spesialfelt ugyldige eller bli enige om å bruke hjelper også på vanskelighetsgrad 1. Hvis man ønsker å forlenge spilletiden kan man bli enige om å ikke bruke hjelper.



SPILLEREGLER

CONNECTO

INNHold

Spillebrett, 6 spillebrikker, 500 kort med 1500 oppgaver og to kortholdere.

SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne blir presentert for sangtekster, titler, rangeringer, sitater, ordtak og forkortelser der ett, to eller tre ord mangler, avhengig av vanskelighetsgrad.

Hvilket ord mangler i teksten? Bor det en liten gambler i deg og verden ligger for dine føtter, kan du velge vanskelighetsgrad 3.

Hvor mye tør du satse på at du har rett?

Er sangtekster din greie? Hva med Bob Dylans' "The (X) my friend, is blowin' in the wind"?

Trenger du hjelp? Dine motspillere stiller seg til disposisjon.

Men kan du stole på dem?

Spillet byr på logisk tenkning, utpreget taktikk og gambling kombinert med kunnskap.

FORBEREDELSE

Plassér spillebrikkene på startfeltet markert med beløpet kr. 120.000 kr. Legg kortene i kortholderne og plassér disse ved siden av spillebrettet. Yngste spiller starter.

SLIK SPILLER MAN

Spilleren velger vanskelighetsgrad 1, 2 eller 3 før han trekker et oppgavekort. Spilleren leser oppgaven høyt for de andre spillerne. Når spilleren har lest spørsmålet høyt og er klar til å avgi svar, sier han hvilket beløp han ønsker å satse.

Satsingen skjer etter følgende skala og står på hvert kort:

- **Vanskelighetsgrad 1:** Her kan du satse kr. 10.000 eller 20.000.
- **Vanskelighetsgrad 2:** Her kan du satse kr. 20.000 eller 30.000.
- **Vanskelighetsgrad 3:** Her kan du satse kr. 20.000, 30.000 eller 40.000.

Hvis spilleren svarer korrekt på alle ukjente, og svarene blir avgitt i riktig rekkefølge, flytter spilleren fremover på spillebrettet. Satser f.eks spilleren 30.000 flytter han tre felter frem på brettet. Svarer spilleren feil på en eller flere ukjente, flytter han tre felter bakover på spillebrettet. Hvis spilleren skulle glemme å satse før han ser på fasiten, får han kun flytte ett felt fram ved riktig svar, og må flytte hele tre felter tilbake ved galt svar. Dette gjelder uansett vanskelighetsgrad.

Litt om kortene

På hvert kort er det tre spørsmål, ett i hver av de tre vanskelighetsgradene. På vanskelighetsgrad 1 er det kun en ukjent som skal fylles ut (X). På vanskelighetsgrad 2 er det to ukjente som skal fylles ut (X, Y), og på vanskelighetsgrad 3 er det tre ukjente som mangler (X, Y, Z). I spørsmålet står det ofte angitt hvordan svaret skal avgis, f.eks alfabetisk eller kronologisk. Spilleren leser selv spørsmålet, og pass på at ingen ser svarene på baksiden av kortene. Kanskje du må be om hjelp?

Hjelp fra en motspiller

Har du valgt vanskelighetsgrad 2 eller 3, kan du be om hjelp fra en motspiller. En spiller som blir bedt om å hjelpe kan ikke nekte eller melde pass uten å bli straffet for dette. Da må hjelperen flytte ett felt tilbake. Hjelperen kan kun gi deg ett av svarene.

Du må spesifisere om du vil ha hjelp til X eller Y på vanskelighetsgrad 2, eller X, Y, eller Z på vanskelighetsgrad 3.

Du taper ingenting på å be om hjelp, men vær klar over at hjelperen kan bløffe!

Du velger selv om du vil bruke hjelperens svar eller ikke.

Hjelperens belønning

- Hvis hjelperen svarer korrekt på sin ene ukjente, flytter hjelperen ett felt fram uansett, selv om du velger å ikke bruke hjelperens svar.
- Hvis hjelperen svarer ufrivillig galt eller bløffer, er hjelperens gevinst avhengig av om du bruker forslaget eller ikke.

Hjelperen flytter:

- Ett felt fram hvis du bruker forslaget/går på bløffen.
 - Ett felt tilbake hvis du ikke bruker forslaget/avslører bløffen.
- Dette gjelder både på vanskelighetsgrad 2 og 3.

Hvis du synes hjelperens svar passer bedre på en annen ukjent og får korrekt på dette, får ikke hjelperen belønning og må flytte ett felt tilbake. Dette kan av og til skje i oppgavetyper med rekker og rangeringer.

De blå spesialfeltene

På spillebrettet er det noen spesialfelt. Disse gjelder kun hvis du står på dette feltet når det er din tur. De ulike feltene betyr følgende:

MAX-FELTENE: Du kan maksimum satse det beløpet som er angitt på feltet.

DOBBELT GEVINST: Ved korrekt svar får du det dobbelte av det du satser. Du taper kun det du satser ved galt svar (som normalt).

TRIPPEL GEVINST: Ved korrekt svar får du det tredobbelte av det du satser. Du taper kun det du satser ved galt svar (som normalt).

DOBBELT TAP: Ved galt svar taper du det dobbelte av det du satser. Ved korrekt svar vinner du kun det du satser (som normalt).

TRIPPELT TAP: Ved galt svar taper du det tredobbelte av det du satser. Ved korrekt svar vinner du kun det du satser (som normalt).

INGEN HJELP: Her kan du ikke be om hjelp.

VANSKELIGHETSGRAD-FELTENE: Tvungen vanskelighetsgrad.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som først kommer til feltet med 250 000 kroner vinner spillet. Når en spiller kommer i mål er spillet over. De andre spillernes plassering på spillebrett avgjør hvilken plass de kommer på.