

SPILLEREGLER

MALARKY

Innhold

Kortholder, 307 oppgavekort med 921 spørsmål og svar, 5 bløffkort, 6 kortmapper, terning, resultatblokk og 42 avstemningsbrikker.

Spillet i korte trekk

Spørsmålene i Malarky finner du ganske sikkert ikke i andre spørrespill. De handler om hverdagslige mysterier, de små kuriositeter som man sjelden stiller spørsmål ved. Du kan være heldig å vite svaret på Malarky-spørsmålet, eller resonnerer deg frem til det. Men klarer du å bløffe deg til et overbevisende svar, og får de andre spillerne til å stemme på deg kommer du langt i Malarky. Du trenger altså ikke å kjenne de rette svarene for å vinne i dette spillet.

Forberedelser

Hver spiller velger farge, og får utdelt like mange brikker i denne fargen som det er spillere med i spillet.

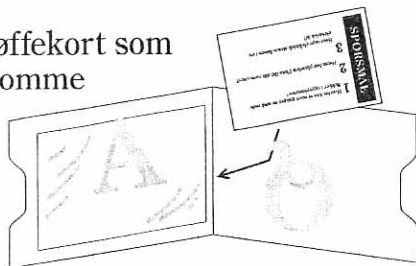
Hver spiller får så utdelt en kortmappe og en sort brikke.

Hver av spillerne legger en brikke i sin farge foran seg, og deler ut de andre brikkene i sin farge til de andre spillerne.

Hver av spillerne sitter nå med én kortholder, én brikke i alle motspillernes farger, én sort brikke, og én brikke i egen farge foran seg på bordet.

Alle, unntatt en av spillerne, får utdelt bløffkort som spillerne setter inn i kortmappen. I den tomme kortmappen skal det rette svaret ligge. Spilleren med den tomme kortmappen blir spill-leder først.

Se illustrasjon.



Slik spiller man

Spill-lederen kaster terning og trekker det fremste kortet i kortholderen. Kortet plasseres i den tomme kortmappen.

Spill-lederen snur kortmappen og leser spørsmålet med samme tall som terningen viser. Spill-lederen må ikke holde kortet slik at svarene vises. Spill-lederen skal heller ikke se det rette svaret.

Spillerne gir kortmappene sine til spill-lederen, og han blander alle kortmappene godt. Så holder han frem mappene og alle trekker hver sin.

Spillerne åpner kortmappen sin fra svarsiden (den rosa siden der det står A), og ser på svaret med samme nummer som terningen. En av spillerne har det korrekte svaret. De øvrige spillerne har nå ca. 1 minutt på seg til å finne på et troverdig svar. Kanskje teksten på bløffkortene kan gi inspirasjon. Spilleren som har fått det korrekte svaret må finne ut hvordan han best kan presentere svaret med egne ord.

Etter ca. 1 minutt ber spill-lederen om at spillerne lukker kortmappene sine. Spill-lederen begynner med å gi sitt svar. Deretter går turen videre til spilleren til venstre.

MALARKY - bløffesvar

Det kan skje at en spiller svarer rett, selv om du sitter med det rette svaret. Da må du straks finne på en bløff. Samme svar kan ikke gis to ganger. Dette bløffesvaret har gitt navn til spillet, og det kalles Malarky. Du må tenke fort når du plutselig blir tvunget til å avgi et Malarky, men du blir belønnet hvis du har suksess med ditt svar.

Avstemning

Når alle spillerne har avgitt svar, skal alle stemme på svaret de finner mest troverdig.

Avstemningen skal være hemmelig. Hver av spillerne finner frem en brikke i den fargen som spilleren med det mest troverdige svaret har foran seg. Du kan ikke stemme på deg selv. Hvis du er blitt tvunget til å avgi Malarky – gi et bløffesvar – skal du finne frem den sorte brikken, og brikken i den fargen til spilleren som avga det korrekte svaret. På den måten peker du ut spilleren som tvang deg til å avgi et Malarky. Alle spillerne tar nå brikkene de



har funnet frem, legger dem i en knyttet hånd og strekker hånden ut over bordet. Spill-lederen teller til tre, og alle åpner den knyttede hånden.

Poengberegning

Hver spiller får ett poeng for hver stemme han får i avstemningen, selv om hans svar var feil.

Hver spiller som stemte på det rette svaret får ett poeng. En spiller som blir tvunget til å avgi Malarky får 2 poeng for hver stemme han får under avstemningen.



Husk å stemme ærlig, det er en hederssak for alle Malarky spillere.

Tips

Ved å krydre dine bløffesvar med fakta, som f.eks navn, steder og årstall, vil svaret straks virke mer troverdig. Om du får utdelt det rette svaret, ikke glem å ha noen bløffer i beredskap, det kan jo hende du blir utsatt for Malarky.

Hvem vinner spillet?

Den spilleren som har den høyeste poengsummen etter et på forhånd avtalt antall spilleomganger, vinner spillet.

Alternative spilleregler

Lag-Malarky – med flere enn seks spillere

Spillerne deles i to lag. Det benyttes like mange kortholdere som det er spillere på hvert lag (alle kortmapper, med unntak av én, inneholder bløffesvar.) En spill-leder utnevnes for hvert lag.

Spill-lederen på lag A trekker det første kortet fra kortholderen, plasserer det i kortmappen og leser spørsmålet.

Så blander han kortmappene og lar lag B trekke hver sin.

Alle spillerne på lag B skal nå presentere hvert sitt individuelle svar. Spillerne på lag A skal deretter sammen avgjøre hvilket av de avgitte svarene som korrekt. Gjetter laget riktig gis ett poeng.

Gjetter laget feil, gis ett poeng til lag B. Det laget som først får 7 poeng, vinner lag-Malarky.

Mini-Malarky

Mini-malarky spilles med to spillere + en spill-leder.

Spill-lederen leser spørsmålet, snur kortet, og avgir enten et korrekt svar, eller en bløff. Ved avstemningen stemmer de to spillerne som

følger: Hvis man tror svaret er bløff, viser man en sort brikke, tom hånd betyr at spilleren tror at svaret spill-lederen gir er rett.

Spilleren som gjettet riktig, får 1 poeng. Spill-lederen for 2 poeng for hver stemme han får når svaret er bløff, og kun 1 poeng for hver stemme dersom svaret er korrekt. Spilleren med flest antall poeng etter et visst antall runder (f.eks når alle har vært spill-leder), vinner spiller.

© 2002 Egmont Litor AS, Oslo



Spill fra Litor