

SPILLEREGLER

ORD-DUELL

INNHold

2 bokstavgavler, 1 spesialtusj og 2 poengtellere.

FORBEREDELSE

Spillerne får en bokstavgavle hver. Pilmarkørene plasseres slik at de med pil som peker nedover står over bokstaven A og de med pil som peker oppover står under bokstaven Å. Sett poengtelleren på 0 (se ill. til høyre).

SLIK SPILLER MAN

Begge spillerne skriver et ord på 6 bokstaver (eller færre, bare man er enige om hvor mange) på feltet under lokket på bokstavgavlen sin. Benytt spesialpennen!

Etter tur skal spillerne gjette en bokstav om gangen for å finne bokstavene i motspillerens skjulte ord.

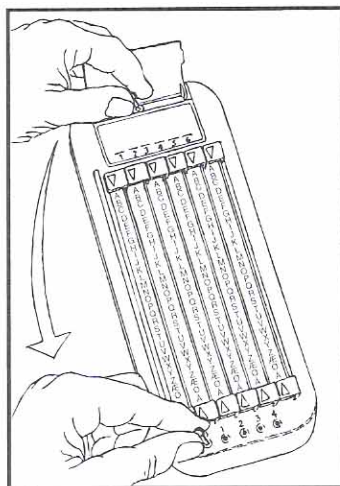
Yngste spiller begynner ved å foreslå en bokstav.

Spilleren kan gjette på hvilken som helst av bokstavene i ordet.

Den andre spilleren svarer LAvERE, HØYERE eller RIKTIG.

F.eks. Er tredje bokstav en L?

- Hvis svaret er LAvERE, står riktig bokstav lavere i alfabetkolonnen enn den foreslåtte. Pilen som peker nedover skyves ned, slik at den dekker den foreslåtte bokstaven.



- Hvis svaret er HØYERE, står riktig bokstav høyere i alfabetkolonnen enn den foreslåtte. Pilen som peker oppover skyves opp, slik at den dekker den foreslåtte bokstaven.
- Hvis svaret er RIKTIG, flyttes begge pilene, slik at den riktige bokstaven står mellom pilene. Spilleren som foreslo riktig bokstav, får da fortsette med å foreslå en ny bokstav. I de to første tilfellene (lavere og høyere) går turen videre til motspilleren.

Istedet for å gjette på en bokstav, kan spillerene forsøke å gjette hele ordet. Hvis en spiller gjetter riktig, er runden over, og han kan flytte poengtelleren ett trinn til høyre.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som først oppnår 4 poeng, vinner spillet.

© 1999 Egmont Litor A/S, Oslo



Spill fra Litor