

# Spilleregler

# ORDDUELL

## INNHold

2 diagramblokker og 2 blyanter.

## Spillet i korte trekk

Spillerne har hver sin diagramblokk og noterer et norsk ord øverst under "Mitt løsningsord".

Ordet holdes hemmelig for motstanderen.

Målet er å gjette motspillerens løsningsord.

## FORBEREDELSE

Spillerne må først finne på hvert sitt løsningsord.

Løsningsordet må være på norsk og bestå av fem forskjellige bokstaver. Ordet skal være i ubøyd form – d.v.s. som et oppslags-ord i ordboka.

Eksempler på gyldige løsningsord: SMULE, MELON, FORDI, SOMLE, FORBI.

Eksempler på ugyldige løsningsord: METER (to like bokstaver), SNØEN, SNART, VALGT (formene er bøyd, avledet av oppslagsordene SNØ, SNAR og VELGE).

## SLIK SPILLER MAN

Begge spillerne skal finne motspillerens løsningsord. Den yngste spilleren begynner. Han bestemmer seg for et tilfeldig "testord" på 5 bokstaver, som han sier til motspilleren, samtidig som han noterer ordet på sitt diagram under "mine testord".

Motspilleren, som også noterer ordet under "den andres testord" på sitt diagram, svarer hvilken poengsum dette testordet får.

## Poengsummen beregnes slik:

Alle bokstavene i testordet som også fins i motstanderens løsningsord får 1 poeng, de andre bokstavene får 0 poeng. Testordene må være norske og bestå av fem bokstaver, men kan være bøyd og/eller inneholde flere like bokstaver.

## Eksempel:

Den yngstes løsningsord er MASKE, den eldstes er KABEL. Den yngste spilleren starter med sitt første testord: BEDRE. Begge spillere noterer ordet BEDRE i sitt diagram, den yngste under "Mine testord", den eldste under "Den andres testord".

Motspilleren sjekker verdien av hver bokstav i ordet

BEDRE: B =1 (fordi B finnes i KABEL) , E=1, D=0, R=0, E=1 – og sier "3". Begge spillere noterer "3" ved siden av "BEDRE".

Nå er det den eldste spillerens tur til å si et testord. Han sier LIKØR (som begge noterer). Den yngste spilleren skriver LIKØR rett under MASKE. Poengberegningen blir denne gangen: L=0, l=0, K=1, Ø=0, R=0. Han sier "1", som begge noterer ved siden av ordet LIKØR.

Verken løsningsordet eller testordet kan være forkortelser, navn eller utropsord.

Diagramblokken inneholder et alfabet nederst. Det kan være praktisk å bruke for å markere hvilke bokstaver man har sjekket.

Hvis en spiller oppgir feil poengsum på et testord, blir hele spillet punktert. Når dette oppdages, avsluttes spillet, og den som har begått feilen taper.

### VINNER AV SPILLET

Den som først gjetter motspillerens løsningsord har vunnet. Når man tror man vet motspillerens løsningsord kan man bruke turen sin til å gjette ordet.

Dette markerer man ved å si: "Ordet ditt er ..."

Det er ikke alltid slik at man vet løsningsordet når man kjenner de fem bokstavene. Hvis den eldste spilleren sier "Ordet ditt er SMAKE" (mens løsningsordet er MASKE), vil den yngste spilleren svare nei; spillet går da videre, og det er den yngste spilleren sin tur.

Spillet kan også ende uavgjort hvis begge spillerne finner den andres løsningsord etter like mange turer.

### ALTERNATIVE SPILLEMÅTER

Spillvariant for barn fra 10-14 år (enten barnet spiller mot en voksen eller mot et annet barn):

Både løsningsordet barnet skal gjette og testordene barnet bruker, kan være på 4 bokstaver i stedet for 5.

Spillerne kan bli enige om å spille på et annet språk eller tillate ord fra et annet språk, f.eks. engelsk.

Spillerne kan også bestemme seg for å fortsette spillet etter at vinneren har funnet løsningsordet, i det man teller hvor mange runder taperen trenger for å komme i mål. Her er det duket for en konkurranse som går over flere runder.