

ordSkifte

Kjemp til siste ord!



Kreativ

Spilleregler

INNHOOLD

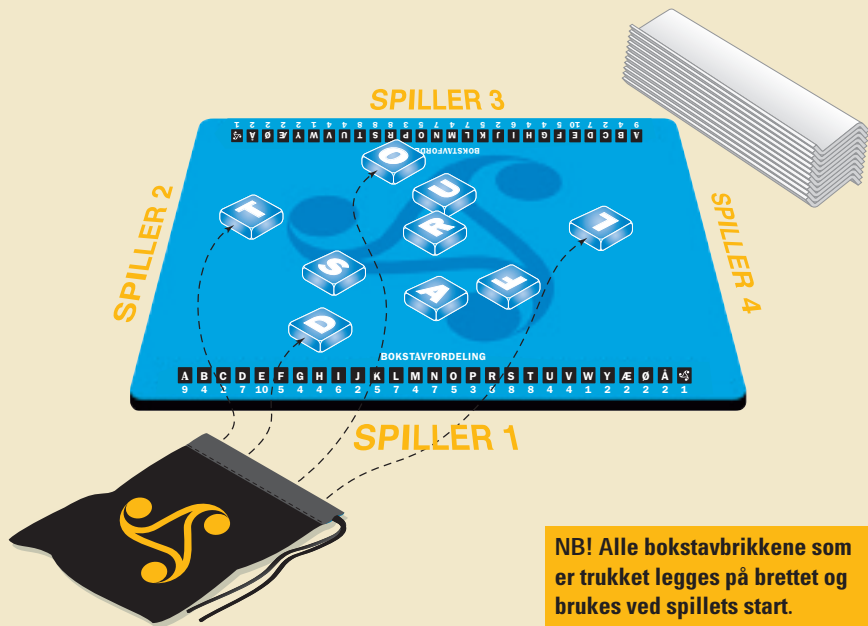
Spillebrett, 126 bokstavbrikker, 14 plastskinner, pose i fløyel, elektronisk timer (med batterier) og spilleregler.

SPILLET I KORTE TREKK

Det er lov å stjele i Ordskifte! Spillerne skal skaffe seg seks ord, og må stå på for å beholde ordene. Klokka tikker og går, så her er det om å gjøre å være kreativ og se muligheter raskt. Spilleren som først klarer å sikre seg seks plastskinner med stavede ord, vinner spillet.

2. HVEM SKAL BEGYNNE

Etter at de 5 brikkene er lagt på brettet, trekker hver av spillerne en brikke fra posen og legger den med bokstaven opp på spillebrettet. Spilleren (eller laget) som trekker A, eller bokstaven nærmest A alfabetisk, begynner spillet. Hvis fire spillere spiller, og de trekker hhv D, L, O, T, begynner spilleren som har trukket D. Hvis to spillere begge trekker A, eller begge trekker den samme bokstaven nærmest A, trekker de en ny brikke. Spilleren som da trekker bokstaven nærmest A, begynner. Turen fortsetter med spilleren til venstre.



NB! Alle bokstavbrikkene som er trukket legges på brettet og brukes ved spillets start.

3. SLIK SPILLER MAN

Hver spiller trekker nå hver sin bokstavbrikke fra posen, og denne gangen gjemmer spillerne brikken i hånden sin.

Spilleren som trakk bokstaven nærmest A i alfabetet begynner spillet.

Standardtiden på timeren er 1 minutt. Start timeren.

Spilleren plasserer bokstavbrikken han har i hånden på spillebrettet og forsøker nå å lage et ord ved å flytte brikkene rundt. Spilleren trenger ikke å benytte seg av brikken han hadde i hånden for å lage et ord. Spilleren kan kombinere bokstavene på brettet akkurat som han ønsker.

BEGRENSNINGER

Et ord må ha minst 3 bokstaver for å være gyldig.

Egennavn og forkortelser er ikke gyldige, bortsett fra de som også i følge ordboken anses for å være vanlige substantiver (F.eks NATO).

Hvis timeren piper før spilleren har laget et ord, eller hvis spilleren ikke klarer å lage et ord, er turen hans over. Spilleren lar bokstavbrikken sin bli liggende på spillebrettet, trekker en ny bokstavbrikke fra posen og holder denne skjult i hånden. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

NB: Når en spillers tur er over, må spilleren huske å trekke en ny bokstavbrikke som han gjemmer i hånden sin.

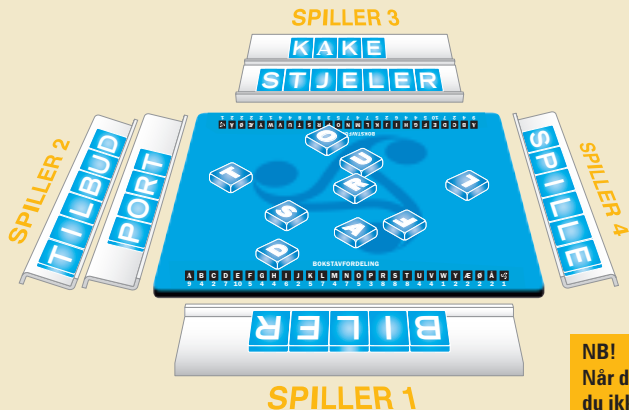
4. NÅR EN SPILLER HAR LAGET ET ORD

Når en spiller har laget et ord plasseres dette på en plastskinne. Snu plastskinnen slik at de andre spillerne ser den (se illustrasjonen under.)

HUSK: Et ord må ha minst 3 bokstaver for å være gyldig.

Når spilleren har klart å lage et ord, trekker han en ny brikke og setter på timeren igjen.

Spilleren fortsetter helt til han ikke lenger klarer å lage/stjele ord, eller til tiden er ute. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.



NB!

Når du først har laget et ord kan du ikke endre på det. Motspillerne derimot kan endre ordet ditt når de stjeler det. Stjeler noen et ord fra deg, kan du stjele det tilbake i neste runde, men det må da endres igjen.

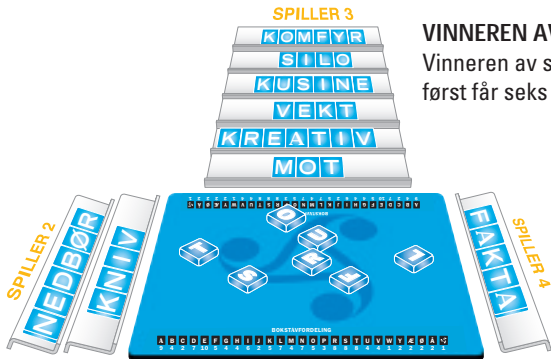
5. STJELING AV EN MOTSPILLERS ORD

Å stjele en motspillers ord er hovedstrategien i Ordskifte. Det gjør det vanskeligere for motspilleren din å skaffe seg 6 hele ord.

For å stjele et ord, må spilleren legge til **minst én bokstav** på et ord en av motspillerne har foran seg. Bokstavbrikken spilleren ønsker å legge til kan være den han gjemmer i hånden sin, eller den kan komme fra spillebrettet. Spilleren kan enten legge til bokstaver på et eksisterende ord, eller omorganisere bokstavene for å lage et nytt ord. Alle muligheter er åpne så lenge det innebærer at spilleren bruker alle bokstavene til motspilleren og legger til minst én bokstav. Hvis motspilleren f.eks. sitter med ordet **stjele** foran seg, kan spilleren legge til t og k, og lage ordet **skjelett**.

Spilleren tar motspillerens ord, inkludert plastskinnen, og plasserer det foran seg.

Spillerne som har stjålet beholder turen, trekker en ny brikke og setter på timeren igjen.



VINNEREN AV SPILLET

Vinneren av spillet er den som først får seks ord foran seg.

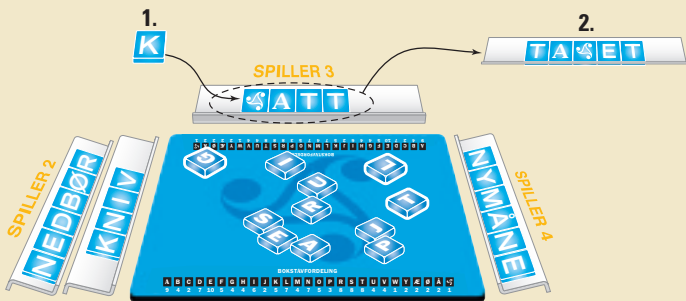
6. JOKERBRIKKEN

Jokerbrikken erstatter en hvilken som helst bokstav. Hvis en spiller for eksempel sitter med ordet **ATT** foran seg kan jokerbrikken representere **K, M, N, H, T** eller **S**.

1. Spilleren kan **erstatte** en motspillers jokerbrikke med en bokstav fra spillebrettet. (Se ill. under.) Dette er første del av trekket. NB! Ordet spilleren lager må være et ord med betydning som kan godkjennes av de andre spillerne.

Spilleren kan nå benytte seg av jokerbrikken som ligger på brettet og lage et ord eller stjele et ord fra en motspiller. Spilleren legger da til en bokstav og får derfor ordet. Spilleren som har stjålet beholder turen, trekker en ny brikke og starter timeren igjen.

2. Spilleren kan **stjele** ordet **ATT** og gjøre det om til **TAPET** ved å endre verdien av **Å** til **P** og legge til en **E** fra spillebrettet. Spilleren trekker en ny brikke og setter på timeren igjen. **HUSK:** Reglene for stjeling gjelder fortsatt, du må legge til en bokstav. Jokeren representerer en bokstav og regnes dermed som en bokstav.



7. ULIKE STRATEGIER

OFFENSIV STRATEGI

Mens du venter på din tur, vurder hvilke muligheter som finnes. Tenk igjennom hvilke ord du kan lage ved å kombinere motspillernes ord med bokstavene på spillebrettet og den skjulte bokstaven i hånden din. Husk at du må legge til en bokstav, eller en jokerbrikke for å stjele et ord. Ved å velge en offensiv strategi har du fokus på å stjele ord og ikke lage ord fra spillebrettet.

DEFENSIV STRATEGI

Bruk så mange bokstaver som mulig for å lage ord. **Husk: Jo lenger ordet er, jo vanskeligere er det å stjele det.** Ved å bruke opp så mange bokstaver som mulig på brettet forhindrer du motspillerne i å stjele ord, ettersom færre bokstaver blir tilgjengelige for dem.

ULIKE TIDSBEGRENSNINGER

Standardtiden på timeren er ett minutt. Spillerne har ett minutt på seg hver gang det er deres tur. Stjeler eller lager de et ord, og beholder turen, settes timeren igjen på ett minutt og spilleren fortsetter. En kortere tidsbegrensning, for eksempel 30 sekunder, gjør at spillet går raskere og spillerne må tenke fortere. Ventetiden mellom hver runde forkortes også. Det er også mulig å sette tidsbegrensningen til 2-3 minutter, hvis man ønsker mer betenkningstid.

BOOKSTAVFORDELING på 126 brikker

A 9	B 4	C 2	D 7	E 10	F 5	G 4	H 4	I 6	J 2	K 5	L 7	M 4	 1
N 7	O 5	P 3	R 8	S 8	T 8	U 4	V 4	W 1	Y 2	Æ 2	Ø 2	Å 2	

BRUK AV ORDBOK

Hvis spilleren er i tvil om ordet er gyldig konsulteres en ordbok. Hvis et ord blir underkjent av de andre spillerne etter at ordet er kontrollert, mister spilleren turen og spillet fortsetter med spilleren til venstre. Bokstavbrikkene legges tilbake i posen og plastskinnen legges til side. NB: Ordboken kan ikke brukes til å finne ord mens man spiller.