

Spilleregler



PONDUS Spillet



INNHold:

Spillebrett, 4 spillebrikker (fotballer), 2 terninger (1-6 og 1-3) og 240 oppgavekort. Oppgavekortene består av følgende kort: 150 Trivia, 10 Damer i baren, 10 Pondus scorerer mål, 20 Full guffe og 50 Fakta med Beate og Pondus.

FORBEREDELSE:

Oppgavekortene fordeles i følgende seks bunker som legges på hvert sitt tilhørende kortfelt på spillebrettets sider. Blæren tømmes og digg finnes.

Triviakort - Kortene blandes og legges med spørsmålssiden ned.

Pondus scorerer mål! - Kortene blandes og legges med tallsiden ned.

Full guffe! - Kortene blandes og legges med tallsiden ned.

Damer i baren! - Kortene blandes og legges med tekstsiden ned.

Fakta med Beate - Kortene blandes og legges med spørsmålssiden opp.

Fakta med Pondus - Kortene blandes og legges med spørsmålssiden opp.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på START (bombe!).

Spillerne kaster 1-6 terningen om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får høyest terningkast begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre. Og hvis du ikke skjønner hvem som er nestemann, får du ikke være med.

SLIK SPILLER MAN:

Første spiller kaster 1-6 terningen og flytter spillebrikken sin framover på banen. Hele terningkastet må benyttes. Terningen bør kastes med en nonsjant håndleddsbevegelse, uten å havne under sofaen.

VIKTIGE FLYTTEREGLER

Spilleren starter hvert trekk med å løse oppgaven på feltet spillebrikken hans står på. Deretter flyttes spillebrikken alt ettersom hvordan spilleren løser oppgaven.

Det er kun når spilleren flytter ut fra start, og når spilleren befinner seg på en av omveiene, at han kaster terningen først.

Hvis spilleren lander på en:



FOTBALL, skal han svare på et spørsmål fra Pondus Trivia.

Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i bunken med Trivia-kort og kaster 1-3 terningen for å velge spørsmål. Motspilleren leser spørsmålet høyt. Spottende "dette-klarer-du-aldri-stemme" er valgfritt, men effektivt.

Spilleren må nå velge om han vil svare på spørsmålet for seg selv eller en valgfri motspiller. Når spilleren har valgt, leser motspilleren de to svaralternativene under spørsmålet høyt.

Hvis spilleren velger å svare for seg selv og svarer:

- riktig, får han kaste 1-6 terningen på nytt og flytte spillebrikken sin det samme antall felter framover som terningen viser.
- feil, må han kaste 1-6 terningen og flytte spillebrikken sin det samme antall felter tilbake som terningen viser.

Hvis spilleren velger å svare for en motspiller, flytter han motspillerens spillebrikke i stedet for sin egen på samme måte som ovenfor.

På denne måten kan spilleren velge mellom å flytte seg selv framover på banen eller hindre en motspiller ved å flytte ham bakover på banen alt ettersom hvordan han svarer på spørsmålet. Her ligger kimen til nye, fine uvennskap.



PONDUS SCORER MÅL!, skal han trekke fotballkort. Tallet på kortet viser hvor mange mål Pondus scorer. Spilleren kan trekke opptil 3 kort, men kan velge å stoppe før. Det siste kortet spilleren trekker, bestemmer antall felter spilleren får flytte framover på banen.



FULL GUFFE!, må spilleren velge en motspiller han utfordrer til **duell**. (Heldigvis ikke banjoduell!) De to spillerne trekker kort annenhver gang og legger sammen tallene på kortene hver for seg. Spilleren som utfordrer begynner.

Det gjelder å komme nærmest 100 decibel, men ikke gå over.

Spilleren som kommer nærmest 100 decibel, vinner duellen.

Hvis begge spillerne kommer til 90 decibel, må begge trekke et nytt kort hver, og vinneren er den som ligger nærmest 100.

Hvis begge spillerne går over 100 decibel, vinner den som ligger nærmest 100.

Vinneren får kaste 1-6 terningen og flytte spillebrikken sin det samme antall felter framover som terningen viser.



DAMER I BAREN!, må spilleren trekke Damer i baren-kort.

Spilleren følger anvisningen på kortene og flytter framover eller bakover på banen alt ettersom hvilke damer han får.

Spilleren kan trekke opptil 5 kort, men kan velge å stoppe før.

Trekker spilleren mannen med håndjernene, får han ikke trekke nye kort.



FAKTA MED PONDUS OG BEATE, må spilleren svare på et Pondus eller Beate-spørsmål. Hvis det er en kvinnelig spiller skal hun svare på et Pondus-spørsmål. Hvis det er en mannlig spiller, skal han svare på et Beate-spørsmål. Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i riktig kortbunke og kaster 1-3 terningen for å velge spørsmål. Motspilleren leser spørsmålet høyt. På norsk.

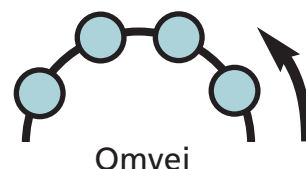
Hvis spilleren svarer riktig på spørsmålet, får han kaste 1-6 terningen og flytte spillebrikken sin det samme antall felter framover som terningen viser.

Hvis spilleren svarer feil, får han kaste 1-6 terningen, men må følge omveien som stikker ut fra feltet spilleren står på. På omveien løser spilleren ingen oppgaver, men kaster 1-6 terningen for å komme seg videre med sammenbitte tenner.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer først til MÅL, vinner spillet.

Framleis forvirra? Les reglene en gang til!



© 2007 Frode Øverli
© 2007 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo

www.dammspill.no

