

# SPILLEREGLER

# VIRVAR

For 2-4 deltakere fra 8 år og oppover.

## INNHold

- 1 spilleplan
- 12 symbolbrikker
- 12 kopper
- 4 spillebrikker
- 28 kort
- 1 terning

## SpilletS HENSikt

På spilleplanet ligger 12 skjulte symboler. Spillerne skal huske hvor de til enhver tid befinner seg. En feil koster et "liv". Den som lever lengst, vinner spillet.

## FORBEREDeLSER

Første gang spillet tas i bruk må symbolbrikkene monteres ved å klebe symbolene på de sorte brikkene.

Spillerne blir enige om hvor mange "liv" hver skal ha, maksimum syv. Hvert "liv" er ett kort. Kortene legges foran spilleren med teksten I LIVE opp (gul side).

De 12 koppene plasseres over hver sin symbolbrikke og blandes godt. Deretter plasseres de på hvert sitt bokstavfelt (A - L).

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på valgfritt startsted.

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Høyeste kast begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

## SLIK SPILLER DERE

Koppene løftes vekk fra symbolbrikkene, og spillerne får ett minutt til å huske hvor symbolene ligger. Koppene settes så tilbake over symbolbrikkene.

Hvert trekk består av å kaste terningen, flytte spillebrikken samt å løse oppgaven på det stedet hvor spillebrikken lander.

Spillebrikken flyttes mot venstre på spilleplanet.

## OPPGAVER

### SYMBOLER

Det finnes fire dyr, fire frukter og fire tall.

Lander spilleren på et symbolfelt, skal han løfte den koppen som skjuler tilsvarende symbolbrikke.

-Stemmer symbolet, overlever spilleren.

-Stemmer ikke symbolet, mister spilleren ett "liv" og må snu ett av sine kort, slik at siden med ordet "DØD" vender opp. Dette skjer hver gang en spiller mister et "liv".

I begge tilfeller er spillerens tur over.

### BYTT

Eks.: "Bytt to symboler", "Bytt A & G" osv.

Koppene med symbolbrikkene bytter nå plass.

NB! Brikkene skyves forsiktig over planet, og må ikke løftes opp.

Så fortsetter spilleren med å kaste terningen og flytte på nytt.

### FINN TRE TALL

Spilleren må nevne tre (av fire) tall og peke ut hvilke kopper som skjuler hvert av tallene. Spilleren nevner ett og ett tall og løfter tilsvarende kopp for å se om det stemmer.

-Tar spilleren feil kopp, er turen over, og han mister ett "liv".

-Finner spilleren alle tre tallene, vinner denne tilbake ett "liv".

Spillerne kan først vinne tilbake "liv" når de har minst ett "DØD"-kort foran seg.

### FINN TRE FRUKTER

Spilleren går fram som under "Finn tre tall", men skal nå finne tre frukter.

### FINN TRE DYR

Spilleren går fram som under "Finn tre tall", men skal nå finne tre dyr.

## **FINN FARGEN DIN**

Spilleren går fram som under "Finn tre tall", men skal nå finne de tre symbolene som har samme farge som spillebrikken, dvs. ett dyr, én frukt og ett tall.

## **SPØRSMÅLSTEGN**

Spilleren må utfordre en motspiller til å si enten hvilken symbolbrikke som skjuler seg under en bestemt kopp, eller hvor en bestemt symbolbrikke befinner seg.

- Tar den utfordrede feil, mister denne ett "liv".
- Har denne rett, mister utfordrerer ett "liv".

## **NAVNGI**

Eks.: "Navngi D & F".

Spilleren må navngi symbolene som skjuler seg under koppene på de to bokstavene. Denne nevner ett og ett symbol og løfter koppen for å se om det stemmer.

- Tar spilleren feil, er turen over og ett liv tapt.
- Klarer spilleren å navngi begge symbolene riktig, kan han flytte  neste  spillers brikke til et valgfritt felt. Denne spilleren fortsetter da spillet ved å følge anvisningen på dette feltet.

## **FLYTTEREGLER**

To eller flere spillebrikker kan stå på samme felt samtidig.

Når en spiller løfter opp en kopp for å avsløre et symbol, må det gjøres synlig for alle spillerne.

En spiller som mister alle sine "liv", er ute av spillet og spillebrikken fjernes.

## **VINNER AV SPILLET**

Den som har "liv" igjen til slutt, er spillets vinner.

Som en ekstra utfordring, og for å vise sin gode hukommelse, kan vinneren prøve å "gå runden" ved å nevne samtlige symboler fra A til L.

## **SPILLVARIANTER**

-Avtal begrenset spilletid, f.eks. 20 minutter.

- For å gi alle deltakerne tilnærmet like vannersjanser, kan det avtales at noen har flere "liv" enn andre fra start. F.eks. de minste barna har to ekstra "liv".

- Dersom flere enn fire har lyst til å delta, la noen spille på lag.
- Gjør spillet vanskeligere ved å redusere tiden spillerne får se symbolene i begynnelsen fra ett minutt til 30 sekunder. Tiden kan eventuelt økes til 1 minutt og 30 sekunder for å gjøre det litt enklere.