

SPILLEREGLER



For 2-6 spillere fra 12 år

Spilletid 30 - 60 minutter

Innhold

Spillplan

110 emnekort

44 bokstavkort

6 ja-kort

6 nei-kort

144 spillemerker (jetons) - 24 i hver av 6 farger,

herav 4 i reserve i hver farge

1 snurrepil

1 timeglass

Spillidé

Sats på dine egne og motspillernes kunnskaper og “spreng” banken!

Det gjelder å komme på ord i bestemte emner som inneholder bestemte bokstaver. Tiden begrenses av timeglasset som varer i ca ett minutt. Spillerne satser 1, 2 eller 3 spillemerker på at den som står for tur klarer oppgaven (JA) eller at han ikke klarer det (NEI). Den som selv skal svare får bare satse på JA. De som gjetter riktig vinner spillemerker fra banken, den som gjetter feil må “betale” til banken. Den som først lykkes i å “sprengre” banken, dvs. den som først klarer å tømme banken for spillemerker i sin farge, har vunnet spillet.

Forberedelser

Legg spillplanet midt på bordet. Velg en spiller som har ansvar for banken og en som har ansvar for timeglasset. Hver spiller velger en rute på spillplanet (den nærmeste) og tar til seg 20 spillemerker i samme farge som rammen på den valgte ruten. 10 brikker legger man i en haug foran seg, de resterende 10 plasseres i banken. Hver spiller tar også et JA-kort og et NEI-kort med rammer i samme farge som spillebrikkene.

Emnekortene (rød bakside) og bokstavkortene (gul bakside) legges i hver sin bunke med baksiden opp, ved siden av spillplanet.

Slik spiller man

Yngste spiller begynner og turen fortsetter medsols. Den som står for tur begynner med å ta det øverste emnekortet fra bunken og legger det foran seg med emnet opp.

Deretter snurrer han pilen. Tallene som pilen peker på angir hvor mange bokstavkort som skal tas fra den andre bunken. (Den innerste sirkelen brukes av voksne, den ytterste av yngre spillere). Spilleren tar kortene og legger dem foran seg med bokstavsiden ned uten å se på kortene. Alle vet nå hvilket emne og hvor mange bokstaver ordet skal inneholde.

Alle spillerne skal nå satse 1,2 eller 3 spillemerker som legges på ordet WORDS på spilleplanet. (Den som skal svare satser sist). Samtidig legger hver og en ut enten JA- eller NEI-kortet i sin rute på spillplanet. Kortet legges med baksiden opp.

Spilleren som skal svare kan kun satse på JA og behøver derfor ikke å legge ut et kort.

Når alle har satset må spilleren som skal svare, snu bokstavkortene han har foran seg. Samtidig snus timeglasset. *Eksempel: Emnet er hovedstad og tre bokstaver skal være med i ordet - D, M og I. Løsning kan være MADRID.* Når han har funnet et ord i riktig emne og som

inneholder de bokstavene han har foran seg, eller han ikke kan svare innen tiden har gått ut, snur den som har ansvar for banken JA- og NEI-kortene i tur og orden. Hvert kort kontrolleres og de som har gjettest riktig får spillemerkene sin tilbake i tillegg til at de får tilsvarende antall fra banken. De som har gjettest feil mister innsatsen til banken. Spilleren som svarte vinner selvfølgelig bare dersom han klarte oppgaven. De brukte kortene legges underst i hver bunke.

Det gjelder å passe på så man ikke taper for ofte. Den som mister alle sine spillemerker er ute av spillet.

Vinner av spillet

Den som først lykkes å “sprengre” banken, dvs. den som klarer å tømme banken for spillemerker i sin farge, har vunnet spillet. Om to eller flere spillere sprengre banken samtidig, blir det konkurranse etter utslagsmetoden. Det forgår på følgende måte:

De spillerne som har sprengt banken fortsetter å spille som før, men uten innsats og JA- og NEI-kort. Hvem som skal begynne avgjøres ved loddtrekning og i tur og orden tar man et emnekort, snurrer pilen, tar bokstavkort og prøver å finne et passende ord. Den som mislykkes er ute av spillet og den som til slutt sitter alene igjen, har vunnet spillet.

Tips og taktikk

Størrelsen på innsatsen påvirkes i stor grad av vanskelighetsgraden på emnet og antall bokstaver som skal inngå i ordet, men også av hvordan man bedømmer spillerens kunnskaper i det aktuelle emnet.

Antall spillemerker kan varieres. Spilletiden blir vanligvis kortere om man bruker færre spillemerker.

Av taktiske grunner kan det mot slutten av spillet være lønnsomt å bløffe, dvs at man ikke svarer selv om man egentlig kan svare. Bløff-situasjonen oppstår når emnet virker enkelt og antall bokstaver er få, samtidig som en eller flere av spillerne er i ferd med å “sprengre” banken. Selv om man selv taper 1 spillebrikke kan det være lønnsomt

fordi dine motspillere kanskje taper flere. Det er tillatt å bløffe, men vær oppmerksom på at de andre spillerne regner med at du vil bløffe og derfor legger ned et NEI-kort.

Et godt råd!

Det er motspillerne som avgjør om et tvilsomt ord skal godkjennes eller ikke. Det viktigste er ikke alltid å ha rett eller vinne, det viktigste er å ha det morsomt sammen!



Spill fra Litor