

Spillbok

20
SPILLMULIGHETER

STIGESPILL

For 2-4 deltakere. Spillemateriell: Spilleplan, 4 spillebrikker og terning.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes utenfor felt 1.

Yngste spiller begynner ved å kaste terningen og flytte spillebrikken sin ifølge terningverdien. Spillet fortsetter så mot venstre.

Den første feltrekken følges helt til høyre, så flytter man opp i neste rekke og følger feltene helt til venstre.

Havner man på et RØDT felt, faller man NED så langt stigen rekker.

Havner man på et GRØNT felt, rykker man opp.

Grønne felt: 1 til 40, 8 til 10, 36 til 52, 43 til 62, 49 til 79, 65 til 82, 68 til 85.

Røde felt: 24 til 5, 33 til 3, 42 til 30, 56 til 37, 64 til 27, 74 til 12, 87 til 75.

Spilleren som først når toppen dvs. felt 90, vinner spillet.

LUDO

For 2-4 deltakere. Spillemateriell: Spilleplan, 16 spillebrikker og terning.

Spillerne velger hver sin farge og får de 4 tilhørende spillebrikkene.

Spillebrikkene settes på hjørnefeltet i samme farge.

Spillebrikkene flyttes fra høyre mot venstre på brettet.

Hvis en spiller ikke kan flytte sine brikker, mister han turen sin.

Yngste spiller begynner. Spillerne kaster etter tur og må få 6 for å kunne flytte en spillebrikke ut på banen. Det første fargefeltet regnes da som ett steg.

Hvis en spillers brikke lander på et felt med en motspillers brikke, flyttes mot-spillerens brikke tilbake til startfeltet sitt og må begynne forfra igjen.

Hvis en spillers brikke lander på et felt med en eller flere egne brikker, settes den siste brikken oppå de andre og danner et tårn som sperrer veien. Så lenge tårnet står, kan ingen av brikkene i tårnet slås ut eller passeres.

Når en spillers brikke er flyttet gjennom hele banen og står under den fargede midt-rekken som leder opp til ens eget målfelt, flyttes brikken oppover de fargede feltene. Man må ha nøyaktig terningkast for å flytte i mål. Har man for mange øyne, blir brikken stående.

Spilleren som først får alle sine brikker i mål, vinner spillet.

MIKADO

For 2-4 deltakere. Spillemateriell: Mikadopinner.

Pinnene holdes i hånden slik at knyttneven ligger på bordet og pinnene stikker opp. Så slipper man taket slik at pinnene faller ut på bordet i alle retninger.

Første spiller skal nå med den grå magnetpinnen forsøke å plukke opp en pinne uten at de andre rører på seg. Klarer spilleren dette, får han beholde pinnen og lov til å forsøke på nytt. Rører derimot noen av de andre pinnene på seg, må spilleren la turen gå videre til neste spiller til venstre for ham.

Alternativ 1: Vinneren er den som har plukket opp flest pinner, uansett farge.

Alternativ 2: Vinneren er den som har plukket opp flest pinner av en bestemt farge. Spillerne velger hver sin farge før start.

Alternativ 3: Gi pinnene ulike poengverdier. F.eks. rød - 5 poeng, gul - 10 poeng osv. Spilleren som har fått flest poeng når alle pinnene er plukket opp, vinner.

YATZY

For 2 eller flere deltakere. Spillemateriell: Yatzyblokk og 5 terninger.

Det er om å gjøre å oppnå høyest poengsum. Hver spiller har rett til 3 kast, men kan gjerne stanse før. For hvert kast kan spilleren ta opp fra bordet og kaste om igjen hvilke terninger han ønsker til det er kastet 3 ganger.

Den poengsummen som oppnås føres opp i en av rubrikkene på skjemaet.

Spilleren kan begynne hvor som helst på skjemaet. Alternativt kan spillerne bli enige om at alle skal begynne på toppen og gå nedover på blokken.

Eks.: I første kast slås 6-6-4-5-1. Spilleren kan la sekserne ligge igjen på bordet og kaste de øvrige terningene på nytt.

Resultet blir da f.eks. 6-3-1. Sekseren blir liggende sammen med to sekserne fra første kast. De siste terningene kastes på nytt. Resultatet blir f.eks. 2-2.

Spilleren har da fått «Hus» (6-6-6-2-2), og poengsummen 22 settes i rubrikken for «Hus». Hvis spilleren i siste kast f.eks. bare hadde fått 2-4, ville resultatet 3 seksere (poengsum 18) kunne bli plassert på «tre like» eller på «seksere».

Hvis en poengsum ikke kan plasseres, dvs. alle rubrikkene hvor kastet kunne plasseres er oppbrukt, settes det 0 poeng i en av de øvrige rubrikkene, eller den samlede poengsummen settes på «sjanse».

Poengberegning:

Det gjelder å få så høy poengsum som mulig for hver gruppe. Ved par må parene være ulike, f.eks. 2-2 og 4-4. Liten straight = 1-2-3-4-5, Stor straight = 2-3-4-5-6, Hus = 3 like + 2 like, Sjanse = flest mulig poeng og Yatzy = 5 like.

Hvis den øverste summen på poengblokken er over 63 poeng, får man en bonus på 50 poeng. Er poengsummen derimot under 63, blir det 0 i bonus.

ANDRE TERNINGSPILL

HUNDRE

Spillemateriell: 1 terning, papir og blyant.

Her gjelder det å nå først til 100. Spilleren for tur kan slå terningene så mange ganger han vil for å oppnå høyest mulig poengsum, men slår han en ener, blir hans samtlige oppnådde poeng i dette trekket annullert. Tidligere oppnådde poeng blir naturligvis stående. Spilleren som kommer først til 100, vinner spillet.

LILLESLEM OG STORESLEM

Spillemateriell: 3 terninger, papir og blyant.

Første spiller kaster terningen for å bestemme spillets slem. Hvis han f.eks. får 4, er dette tallet slem.

SLEM: Poeng = 1. LILLESLEM: Når det kastes 2 slem. Poeng = 5.

STORESLEM: Når det kastes 3 slem. poeng = 15.

Første spiller kaster de tre terningene og får poeng som ovenfor. Spilleren kan fortsette å kaste så lenge han får en slem, men det gjelder å komme først til 15 og ikke over. Hvis spilleren f.eks. har 14 poeng og i neste omgang kaster 2 slem, får han mer enn 15 poeng og kastet teller ikke. Kaster spilleren en storeslem, får han straks 15 poeng, men kan altså bare vinne dersom han ikke har poeng fra før av. Spilleren som først får 15 poeng, vinner spillet.

LUKK LUKENE

Spillemateriell: 2 terninger, papir og blyant.

Skriv opp tallene fra 1 til 12 på et papir. En tallrad for hver spiller. Første spiller kaster begge terningene og stryker hvert av tallene som terningene viser eller summen av de. Slår spilleren 4 og 5, kan han altså stryke 4 og 5 eller summen som blir 9. Hvis spilleren slår et tall (eller en sum) som allerede er strøket, går turen videre til nestemann. Spilleren som først får strøket alle sine tall, vinner spillet.

TI LIV

Spillemateriell: 4 terninger, papir og blyant.

Dette er et gammelt terningspill som ble spilt av romerne. Det beste kastet man kunne kaste var en Venus som bestod av 1-3-4-6. For hver spiller føres det opp ti «liv» på papiret, dvs 10 streker. Spilleren som først mister alle sine «liv», taper spillet. Slik mister man et liv: I hver omgang vinner spilleren som har flest poeng, de andre spillerne fjerner en strek i regnskapet. Kun tallene 1,3,4 og 6 teller, ikke 2 og 5.

TJUEETT

Spillemateriell: 3 terninger.

Terningen kastes etter tur så mange ganger som man ønsker. Det gjelder å få 21 eller et tall som er like under. Får man mer enn 21, går man ut av spillet. Den som

får 21 eller nærmest under, vinner spillet. I første omgang kastes det med tre terninger, i andre to og i tredje med én.

TRE PÅ RAD

Spillemateriell: 3 terninger.

Hver spiller kaster terningene opptil fem ganger på rad. Hvis terningene viser tre tall på rad, f.eks. 2-3-4, får man poeng. Man kan legge til side en eller to terninger etterhvert som man kaster. Spilleren som får de høyeste "tre på rad", vinner spillet. Har to spillere samme "tre på rad", vinner den som har brukt færrest kast.

TUSEN

Spillemateriell: 3 terninger, papir og blyant.

Du har bare ett kast med alle tre terningene i hver runde. Verdiene på kastene er: 2 like = 20 poeng. Rekke (1,2,3 eller 2,3,4 osv) = 100 poeng. 3 like = 150 poeng. Den som kommer først till 1000, har vunnet.

FEM RUNDER

Spillemateriell: 4 terninger, papir og blyant.

Spilleren for tur kaster først to terninger og legger sammen verdien. Så kaster han de to siste terningene. Summen her trekkes fra den første summen. Resultatet noteres, også hvis det er negativt. Spilleren som har flest poeng etter fem runder, vinner spillet.

KORTSPILL

GRIS

Kort: En kortstokk = 52 kort.

Antall spillere: Spillet blir morsommere jo flere som er med.

Givning: Del ut 5 kort til hver spiller. Legg resten av kortene i en bunke på bordet med billedsiden ned.

Spillet: Det gjelder å samle på enten 4 kort av samme verdi eller 4 kort på rad i samme farge. Den spiller som har klart å samle 4 kort, legger stille tommelen på bordkanten som tegn. De øvrige spillere må da straks gjøre det samme. Sistemann til å følge tegnet, blir enten Gris eller får tildelt en bokstav i ordet GRIS. Den som får en bokstav fire ganger, er spillets Gris.

Spilleren til venstre for den som gav, begynner spillet med å gi et kort til spilleren som sitter til venstre for seg. Denne spilleren ser om han har bruk for kortet. Hvis han ikke har bruk for kortet sender han det videre. Har han bruk for kortet, bytter han det med et annet fra hånden. Slik fortsetter spillet til en spiller kan legge tommelen på bordet. Hvis det er få spillere, kan dere bytte et kort som har gått på omgang, med et nytt kort fra bunken på bordet. Legg da kortet med billedsiden opp ved siden av bunken.

HEI KNEKT

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 2 eller flere

Givning: Del ut kortene ett om gangen til alle kortene er delt ut og alle har fått like mange kort. Hvis ikke antall spillere går opp i 52, legges de resterende kortene til side.

Spillet: Spillerne samler sine kort i en bunke med billedsiden ned og legger den på bordet foran seg. Deretter tar spillerne opp ett og ett kort fra bunken sin etter tur og legger det i en åpen bunke ved siden av den første bunken. De øvrige spillere må følge godt med, for her er det om å gjøre å være den første til å reagere på kortene som blir snudd opp. Reaksjonsmønstrer er uavhengig av kortets farge.

Slik reageres det:

En tier - en fot skal legges på bordkanten. En knekt - her skal det ropes "hei knekt". En dame - en plystretone. En konge - gjøre honnør. Et ess - først til å legge en hånd på kortet.

Den som reagerer sist, får den åpne kortbunken fra den som reagerte først og må legge den inn under sin egen. Vinneren er den som først blir kvitt alle kortene sine.

SPARDAME

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 3 eller flere.

Givning: Del ut alle kortene i stokken. Ved ulikt antall spillere taes ruter 2 ut.

Spillet: Spillet spilles i omganger og man deler ut poeng etter hver omgang.

Målet er å få **færrest** mulig poeng. Den som sitter til venstre for den som delte ut kortene, begynner med å legge ut et kort på bordet.

De øvrige spillerne må følge farge hvis dette er mulig, det er ingen trumf. Toeren er det laveste og esset det høyeste. Hvis man ikke har kort i fargen som spilles, kan en hvilken som helst farge benyttes, men tallverdien sier at det lønner seg å legge på en hjerter eller spardamen. Den som har det høyeste kortet i fargen, tar inn stikket og fortsetter spillet med å legge ut et nytt kort på bordet. Antall stikk spiller ingen rolle, poengberegningen avgjør spillet.

Når siste stikk er tatt inn, er omgangen over og man teller sammen poengene:

Spardame + 100 / Ruter knekt- 100 / Hjerter ess+ 20 / Annen hjerter + 10

Det vanlige er at man legger sammen poeng gjennom flere omganger. Man kan på forhånd bli enige om å stoppe spillet enten etter et bestemt antall omganger og se hvem som har færrest poeng. Man kan også stoppe spillet når en spiller har oppnådd et poengtall man var blitt enige om på forhånd.

KASINO

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 2 - 4

Givning: Del ut 2 kort til hver spiller, legg 2 kort på bordet med billedsiden opp. Gjenta en gang. Nå har hver spiller 4 kort på hånden og det ligger 4 kort på bordet. Legg resten av kortene i en bunke med billedsiden ned.

Spillet: I dette spillet er det kortenes tallverdi som er avgjørende, fargen spiller ingen rolle. Esset er høyeste kort. Esset har tallverdien 14, kongen 13 osv. Spar 2 har tallverdi 2 og 15, ruter 10 har tallverdi 10 og 16.

Spillet går ut på å samle poeng. Det gis poeng for kortene i hvert i stikk. Spilleren som sitter til venstre for den som gav, begynner med å ta inn kort fra bordet. Har han for eksempel en åtter på hånden, har han rett til å ta inn alle åtterne som ligger på bordet. Han har også rett til å ta inn kort som samlet utgjør summen åtte. Hvis spilleren kan ta inn alle kortene på bordet, får han en "tabbe". Dette markeres for hver gang ved at spilleren snur et kort med billedsiden opp i bunken av kort han har tatt inn. Det blir da lettere å telle opp til slutt. Neste spiller ser etter om han kan ta inn noe kort. Hvis han ikke kan ta inn kort, må han legge ut et kort. Spillet fortsetter på denne måten til alle spillerne sitter uten kort på hånden. Det deles da ut 4 nye kort til hver spiller, og spillet fortsetter til bunken på bordet er tom. Den som tar det siste stikket, kan også ta inn alle kortene som ligger igjen på bordet. I tillegg får han poeng for å ha tatt det siste stikket, såkalt "sisten". Vinneren er den som først kommer til 16 poeng.

Slik regner du ut poengene:

Tabbe = 1 poeng / Sisten = 1 poeng / Ruter 10 = 2 poeng / Spar 2 = 1 poeng / Alle ess = 1 poeng / Flest spar = 1 poeng / Flest kort = 1 poeng.

VRI ÅTTER

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 2 eller flere.

Givning: Del ut kortene ett om gangen til hver spiller har fått 8 kort. Resten av kortene legges i en bunke midt på bordet med billedsiden ned. Det øverste kortet vendes så det ligger med billedsiden opp og legges på bordet ved siden av bunken. Dette kortet bestemmer hvilken farge spillet skal begynne med - hjertes, ruter, spar eller kløver. Hvis kortet som vendes opp er en åtter, må kortet legges inn i bunken og et nytt kort vendes opp.

Spillet: Hver av deltakerne skal etter tur legge ut et kort fra tilsvarende farge oppå det snudde kortet. Spilleren til venstre for den som gav kortene starter. Det er ikke nødvendig å legge kortene i noen bestemt rekkefølge, poenget er å følge farge. Hvis en spiller ikke har noe kort i fargen som ligger på bordet, har man tre muligheter for å kunne fortsette spillet:

- Spilleren kan forandre fargen hvis han har et kort på hånden som har samme verdi som kortet som ligger øverst i bunken på bordet. Eks. Ligger det en kløver 3 på bordet og du har ruter 3, legges kortet på bordet og ruter er den nye fargen.

- Hvis spilleren er så heldig å ha en åtter på hånden, kan den legges på hvilket som helst kort på bordet. Spilleren kan da velge hvilken farge han vil skal fortsette spillet ved å si: "Jeg vrir til..."

- Tredje og siste utvei er å trekke inntil 3 kort fra bunken på bordet, ett om gangen. Hvis det fremdeles ikke finnes noen mulighet til å gjøre noe med kortet som ligger på bordet, må spilleren si pass og la spilleren ved siden av fortsette spillet.

Når bunken som ligger ned på bordet er tom, snus den andre bunken. Vend det øverste kortet med billedsiden opp og legg det på bordet ved siden av bunken. Dette kortet bestemmer hvilken farge spillet skal fortsette med. Når en spiller bare har ett kort igjen på hånden, må han si: "Ett kort igjen". Hvis han ikke gjør det, må han ta 3 kort fra bunken på bordet som straff. Den som er først kvitt alle kortene på hånden, har vunnet.

GAMES

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 4, 6 eller 8.

Givning: Del ut 4 kort til hver spiller. Legg resten i en bunke på bordet med billedsiden ned.

Spillet: Del spillerne i lag, 2 spillere på hvert lag.

Hvert lag bestemmer seg for et tegn de andre lagene ikke skal kjenne. Tegnet kan f.eks. være å klø seg på kinnet eller legge en finger på bordet.

Den som delte ut kortene, tar 4 kort fra bunken og legger dem på bordet med billedsiden opp. Alle spillerne ser på kortene sine. Hvis en spiller har ett eller to kort av samme verdi som en av kortene som er lagt ut på bordet, skal han så raskt som mulig trekke til seg dette kortet. For hver gang en spiller tar til seg et kort, må han legge ut en av sine egne. Når ingen er interessert i kortene som ligger på bordet, legges 4 nye kort ut. De brukte, legges til siden.

Det gjelder så raskt som mulig å få samlet 4 kort av samme verdi. Når en spiller har klart det, gjør han det hemmelige tegnet. Når lagkameraten ser dette skal han si "Games". Hvis en av motspillerne oppdager tegnet skal han si "Motgames".

Når en spiller har fått Games, er omgangen slutt og poeng skrives ned. Man får et poeng for å si Games og et poeng for å si Motgames. Klarer motstanderen i tillegg å gjette tegne får han et ekstrapoeng. Før spillet begynner blir man enige om hvor mange omganger som skal spilles eller hvor mange poeng man skal ha for å vinne.

MATTIS

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 2 - 4

Givning: Del ut 3 kort til hver spiller. Resten av kortene legges i en bunke på bordet med baksiden opp.

Spillet: Det er to avdelinger i Mattis. I den første skal man samle på kort til den andre avdelingen, der det gjelder å bli kvitt kortene så fort som mulig.

I Mattis kan fargene brukes om hverandre, og det er ikke nødvendig å følge farge. Et høyt kort stikker lavt kort. Ess er høyeste kort.

Første avdeling: Hvert stikk består av to kort. Spilleren som sitter til venstre for giveren, starter spillet med å legge et kort på bordet. Nestemann stikker over, hvis han kan og vil. Stikket blir da vunnet og han legger ut et nytt kort.

Hvis kortet som legges på, har samme verdi som kortet som ligger, er stikket uavgjort. Den som la ut det første kortet må legge ut et nytt. Hver gang en spiller har spilt et kort fra hånden, må han trekke et fra bunken.

Hvis en spiller vil forsøke å få et bedre kort enn han har på hånden eller slippe å måtte ta et stikk, kan han ta det øverste kortet fra bunken og legge kortet på bordet. Spilleren har ikke lov å se på kortet før han legger det ned og han har ikke lov til å ta kortet selv. Når det bare er ett kort igjen i bunken, får ikke den spilleren som skulle hatt kortet lov til å ta det opp før alle kortene på hendene er spilt. Spilleren må så vise kortet til medspillerne og beholde det. Dette kortet viser trumffargen i spillets andre avdeling. Når bunken er tom må man spille ferdig med de kortene man har på hånden. Det lønner seg å samle på så få og så høye kort som mulig i spillets første avdeling.

Noen spillere sitter igjen med flere kort enn de andre etter første avdeling.

Andre avdeling: Nå gjelder det å bli kvitt kortene så fort som mulig. Den som har trumfkortet starter med å spille ut et kort. Nå må du følge farge og du må bruke

trumpf når du er renons, det vil si at du ikke kan følge farge. Hvis du ikke kan stikke kortet som ligger på bordet, må du ta det opp på hånden.

I denne avdelingen skal det være like mange kort i sticket som det er spillere.

Hvis det for eksempel er tre spillere, må spiller nummer to stikke over kortet som er lagt ut. Den tredje spilleren skal ta inn sticket hvis han stikker over. Kan han ikke stikke over, må han ta opp et kort og tredjemann får anledning til å ta inn sticket. Den som blir sittende med det siste kortet på hånden, er Mattis og har tapt spillet.

IDIOT

Kort: En kortstokk = 52 kort. **Antall spillere:** 3 - 8

Givning: Gi 5 kort til hver spiller. I tillegg gis det 5 kort til en ekstra hånd, den såkalte kjøpehånden. Det sist utdelte kortet på kjøpehånden blir snudd med billedsiden opp og viser trumffargen. Den som gir, har lov til å bytte dette kortet mot ett av sine egne kort, men han har ikke lov til å se på sine egne kort først. Byttes det ut et kort, legges det på bunken med billedsiden ned. Alle spillere må ha 5 kort når spillet starter.

Spillet: I dette spillet er essene høyest og toerne lavest i tillegg til trumffarge.

Kort i trumffargen er høyere enn alle kort i de øvrige fargene.

Før spillet starter, får hver spiller tildelt 18 poeng. Spillet går ut på å ta så mange stikk som mulig, slik at man kan arbeide seg ned til 0 poeng.

Den som sitter til venstre for giveren starter med å si fra om han ønsker å bytte hele hånden sin mot kjøpehånden. Innholdet i denne hånden er jo ukjent for alle, men en spiller som har fått utdelt dårlige kort, kan se en mulighet til å forbedre kortene sine ved å bytte. Hvis første spiller ikke vil bytte går sjansen videre til neste spiller. Giveren er den siste som mulighet til å bytte, men bare hvis ingen andre har bytte før han.

Etter bytterunden fortsetter spillet med en melderunde. Hvis én eller flere spillere ikke vil spille, kan de melde fra at de trekker seg fra det videre spill og legge ned kortene. Denne regel gjelder ikke for giveren og den som sitter til venstre for ham, uansett hvor dårlige kort de har.

Spilleren som sitter til venstre for giveren starter spillet med å legge ut et kort.

Nestemann må legge på et kort i fargen hvis han har. Hvis ikke kan han bruke trumpf eller et annet kort. Det gjelder å få flest mulig stikk. For hvert stikk du får, kan du trekke et poeng fra de 18 du hadde når du startet. Førstemann til 0 vinner.

Hvis en spiller har så dårlige kort at han ikke får et eneste stikk, får han 3 straffe-poeng.

© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo



Spill fra Litor