

Om man kan få Måлтаlet exakt, får man noll poäng. Om Målsättaren är närmast, eller lika nära som någon annan, får Målsättaren noll och alla andra får så många poäng som sin skillnad mot Måлтаlet.

Om någon annan än Målsättaren är närmast, får alla så många poäng som sin skillnad mot Måлтаlet.

Dessutom, om Målsättarens tal är detsamma som Måлтаlet, får alla de andra spelarna *dubbelt* så många poäng som sin skillnad mot Måлтаlet.

Man spelar över ett förut bestämt antal omgångar; den vinner då som har minst antal poäng.

Taktiska råd

Även om spelet innehåller ett visst mått av tur, finns det ändå utrymme för åtskilliga taktiska manövrar. Det är till exempel fullt tillåtet att medvetet förlora en omgång för att på så sätt bättre "förbereda" sin displaypanel inför nästa omgång.

Copyright® Jeremy Shaw 1987

World patents applied for

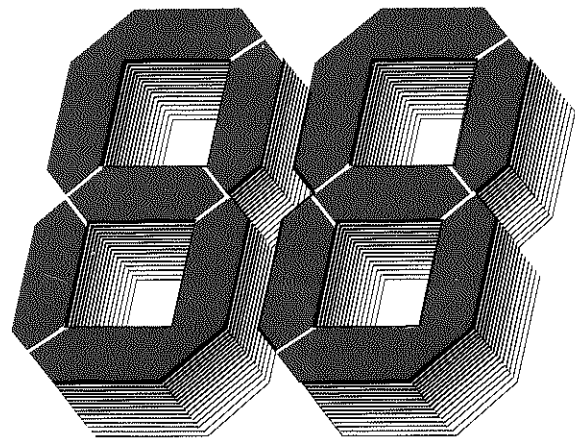
'88' and 'DIGITAL DRAMATIC' are trade marks

of Intellectual Pursuits Ltd,

I.P.L. Cordy Lane, Underwood, Nottingham, U.K. NG16 5FD

License Seven Towns Limited
An Original Game By Jeremy Shaw

88



'DIGITAL DRAMATIK' REGLER

88

SPELREGLER

Innehåll

Spelet '88' innehåller fyra svarta displaypaneler, en kortlek med 50 kort, 16 L-formade pjäser, 24 raka spelpjäser, 4 markeringspinnar och ett protokollblock.

Vad spelet går ut på

På sina displaypaneler ska spelarna försöka åstadkomma tvåsiffriga tal, som ligger så nära ett "Måltal" som möjligt. Måltalet ges i varje omgång av två kort.

Förberedelser

Varje spelare får en displaypanel, fyra L-formade pjäser, sex raka pjäser och en markeringspinne. Lägg displaypanelen så att raden av små hål är överst. Markeringspinnen sätts i hålet längst till vänster på displaypanelen. Varje spelare lägger ett valfritt tvåsiffrigt tal på sin displaypanel, och använder då så många (eller alla) av sina pjäser som han eller hon vill. Eventuellt överblivna pjäser lägger varje spelare vid sidan om sig på bordet.

Obs att talen måste visas precis som de gör på motsvarande displayer på digitala klockor etc! 1:an görs alltså av två raka pjäser längst till höger osv. Dessutom måste talet vara tvåsiffrigt – obs att t.ex. talen 00 och 01 osv är tvåsiffriga.

Utse en av spelarna att börja som Målsättare. Denna turordning går medsols runt bordet. Målsättaren tar kortleken, blandar noggrant, och lägger den med baksidan uppåt på bordet.

Spelets gång

Målsättaren drar de två översta korten, och lägger dem fullt synliga på bordet, tillsammans så att de bildar ett tvåsiffrigt tal. Målsättaren bestämmer själv i vilken ordning korten läggs, dvs vilket kort som utgör tiotal och vilket som utgör ental. Lägg märke till att det tunna röda strecket på varje kort markerar *underkanten*. Målsättaren ska nu försöka få ett tvåsiffrigt tal på sin displaypanel som ligger så nära Måltalet (= talet på korten) som möjligt. Han eller hon har därvid fyra olika möjligheter:

1. "STÅ KVAR" Spelaren låter det redan existerande tvåsiffriga talet på sin displaypanel stå kvar, och rör *ingen* av sina pjäser.
2. "ARRANGERA OM" Spelaren flyttar om de redan befintliga pjäserna på sin displaypanel, men får *inte* ta bort eller lägga till några pjäser.
3. "TA BORT" Spelaren får ta bort en eller flera av sina pjäser på displaypanelen, men får *inte* arrangera om några pjäser.
4. "LÄGGA TILL" Spelaren får ta en eller flera av de pjäser han har på bordet (som alltså inte är med på displaypanelen) och lägga ut på tomma positioner på displayen, men han får *inte* arrangera om några pjäser.

Spelaren måste i förväg tydligt tala om vilken möjlighet han tänker använda, innan han rört någon pjäs. Det är inte tillåtet att ändra sig när man väl bestämt sig. När spelaren gjort sitt drag talar han högt om vilket tal han har på sin displaypanel.

Därefter ska varje spelare i tur och ordning medsols göra samma sak, dvs välja en möjlighet, göra draget, och tillkännage sitt tal på displaypanelen. Viktigt: både före och efter draget måste ett korrekt tvåsiffrigt tal finnas på alla displaypaneler.

Poängräkning

Samtliga spelare som kunde åstadkomma Måltalet på sina displaypaneler får flytta sin markeringspinne ett steg åt höger. Om Måltalet var 88, får dock alla som kunde få 88 på sina displaypaneler flytta sin markeringspinne två steg.

Om ingen är närmare Måltalet än Målsättaren, vinner Målsättaren omgången och får flytta sin markeringspinne ett steg. (Det hjälper alltså inte att vara lika nära som vad Målsättaren är, Målsättaren vinner då ändå omgången).

Om en spelare är närmast Måltalet, och närmare än Målsättaren, vinner denne spelare omgången och får flytta sin markeringspinne ett steg.

Om två eller tre spelare är lika nära Måltalet, och dessa är närmare än vad Målsättaren är, blir omgången oavgjord och ingen får flytta fram sin markeringspinne.

Obs att när man definierar "närmast", gäller detta både uppåt och neråt, och även via 00. Exempel: Måltalet är 03, spelare A har 98, och spelare B 11. A är närmast, fem ifrån (via 00), medan B är åtta ifrån. När omgången är färdigspelad, blir näste deltagare till vänster ny Målsättare, och så spelas på samma sätt nästa omgång.

Vem vinner?

Den spelare som först kan få sin markeringspinne i sista hålet till höger på sin displaypanel har vunnit, MEN detta kan endast göras genom att man i sitt vinnande drag åstadkommer Måltalet EXAKT på sin display – man kan inte få den sista vinnande poängen bara genom att vara närmare än vad medspelaren är.

Om två eller flera spelare är ett hål ifrån att vinna, och spelarna samtidigt är lika nära utan att åstadkomma Måltalet, ges ingen poäng utan spelet fortsätter – för att vinna måste man vara ensam om att åstadkomma Måltalet, eller åstadkomma Måltalet medan man är Målsättare även om då någon annan också kan åstadkomma Måltalet.

Alternativ poängräkningsmetod

Här använder man protokollblocket. Så snart varje omgång är färdigspelad, räknar var och en skillnaden mellan Måltalet och talet man har på sin displaypanel. Under "Player" skriver man spelarnas initialer vid A, B etc, och under "Round Number" håller man reda på antalet omgångar som spelats.