

Emil i Lönneberga

Ett hyss-spel från Alga!

Innehåll

- 1 spelplan
- 1 plastpil
- 1 pappinsats med tryckt snurra
- 45 Emil-kort
- 60 "trägubbar"

Inledning

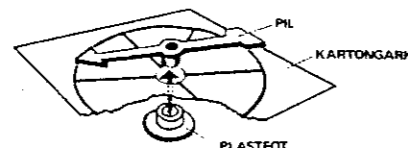
Emil i Lönneberga, han som bodde på gården Katthult i Lönneberga socken i Småland, har du hört talas om honom? Jag trodde väl det. Han gjorde ju fler hyss än det var dagar på året, fast egentligen menade han ju aldrig något illa, det bara blev så.

Här har du ett riktigt hyss-spel med Emil i Lönneberga. Du spelar med kort: några är hyss-kort, några är "snälla" kort, och så finns det några kort till. Det gäller att göra sig av med alla sina kort och samtidigt undvika att samla på sig "trägubbar". Det är nämligen så att du "hamnar i snickerboa" om du avslöjas med att spela hyss-kort, och då måste du ta trägubbar. Den som, till slut har minst antal trägubbar har vunnit spelet!

Förberedelser

- a) Lyft ur pappinsatsen, sätt ihop snurran som figuren visar, och sätt tillbaka pappinsatsen i asken. Kontrollera att pilen snurrar lätt!

1. Skilj pilen och plastfoten åt.
2. Slick plastfoten underifrån genom pappinsatsen.
3. "Knäpp" ihop pilen och plastfoten.



- b) Lägg spelplanen mitt på bordet, lätt åtkomlig för alla deltagarna. Lägg asken med snurran vid sidan om, också lätt åtkomlig.

- c) Tryck försiktigt ut alla trägubbarna, och lägg dem med baksidan uppåt i en hög vid sidan om spelplanen. Dessa utgör "kassan".

- d) Välj en som delar ut korten. Nästa steg beror på hur många deltagare ni är. Om ni är fyra deltagare, lägger man undan ett av korten med "Emils pappa" på (det kortet ska inte delta i spelet). De övriga 44 korten blandas noggrant, och så delar man ut 11 kort till varje deltagare. Obs! Man får inte titta på korten, utan var och en lägger dem i en hög framför sig på bordet, med baksidan uppåt.

Om ni är tre deltagare, blandas alla 45 korten noggrant, och så delar man ut 15 kort till varje deltagare. Obs! Man får inte titta på korten, utan var och en lägger dem i en hög framför sig på bordet, med baksidan uppåt.

Om ni är två deltagare, lägger man först tillfälligtvis de 8 "Emils pappa"-korten och de 3 "Rymning"-korten åt sidan. Övriga 34 kort blandas omsorgsfullt, och så lägger man bort 9 av dessa kort, utan att titta på dem (dessa 9 kort ska inte delta i spelet). Därefter lägger man tillbaka korten med "Emils pappa" och "Rymning" i högen, blandar omsorgsfullt igen, och delar ut 18 kort var till de bägge deltagarna. Obs! Man får inte titta på korten, utan var och en lägger dem i en hög framför sig på bordet, med baksidan uppåt. Se dessutom under rubriken "Specialregler för två deltagare".

- e) De kort man har framför sig på bordet, med baksidan uppåt, utgör ens egen draghög. Var och en tar nu upp de tre översta korten i sin egen draghög och har dem i handen. Obs! Ingen annan ska se dessa tre kort, det är bara man själv som får titta på dem.

- f) Bestäm vilken spelruta var och en ska ha på spelplanen (det finns en röd, en gul, en blå och en grön). Man väljer lämpligen den som är närmast. Under spelet ska man bara spela ut kort på sin egen spelruta, inte på någon annans. (Om man bara är tre deltagare, kommer en av spelrutorna att vara tom under hela spelet). Kortet man spelar ut på sin spelruta kommer att utgöra ens egen spelhög. Första kortet man spelar ut läggs på den egna tomma spelrutorna, och i fortsättningen spelar man nya kort överst på sin egen spelhög.

- g) Kom överens om vem som börjar spela ut. Turen går till att börja med medsofs.

Spelets gång

- Varje gång det är din tur, måste du spela ut något av de tre kort du har på handen (om du inte tvingas stå över - se nedan). Du spelar ditt kort överst på din spelhög, med framsidan uppåt eller nedåt (se närmare förklaring nedan).

- **Viktig regel:** När du spelat ut ett kort ska du genast ta upp det översta kortet i din draghög, så att du omigen har tre kort på handen. Tänk på att aldrig visa de andra vilka kort du har på handen!

- Kortet är av fyra olika slag: hyss-kort, "snälla" kort (som inte har någon rubrik överst på framsidan), "Emils pappa"-kort, och "Rymning"-kort. När det är din tur får du spela vilket kort som helst, förutsatt att du har det på handen först.

★ **Hyss-kort:** Varje hyss-kort har ett värde - en, två eller tre prickar nederst på framsidan. Antalet prickar motsvarar antalet trägubbar det är värt. Ju värre hyss, desto fler prickar!

När du spelar ut ett hyss-kort, väljer du själv om du vill spela det mörkt (med framsidan nedåt, och chans på att inte bli avslöjad), eller öppet (med framsidan uppåt).

Om du spelar ditt hyss-kort mörkt, blir det helt enkelt bara näste deltagares tur. Inget händer (såvida inte någon annan spelar ut ett "Emils pappa"-kort - se nedan).

Om du spelar ditt hyss-kort öppet, "erkänner du frivilligt" och har chansen att komma lindrigare undan. Så snart du spelat ut ett hyss-kort öppet måste du snurra på pilen, och se vad den visar (läs på den inre ringen!). Visar den ± 0 , måste du från kassan ta lika många trägubbar som hyss-kortet visar, visar den -1, måste du ta lika många trägubbar som kortet visar, minus en (exempel: du spelar ett hyss-kort värt två trägubbar, snurrar på pilen, och den visar -1; då måste du ta en trägubbe från kassan); visar den -2, måste du ta lika många trägubbar som kortet visar, minus två (fast siffran kan aldrig bli mindre än noll!); spelar du ett hyss-kort värt en trägubbe och pilen visar -2, blir bara resultatet att du slipper ta någon trägubbe från kassan); visar den +1 måste du ta lika många trägubbar som hyss-kortet visar, plus en extra.

★ **"Snälla" kort:** Ett sådant kort ska du alltid spela mörkt, dvs med framsidan nedåt.

★ **"Emils pappa"-kort:** Ett sådant kort ska du alltid spela öppet samtidigt som du ropar "Eeeeeemil!".

Då måste alla andra som har ett mörkt kort överst i sin spelhög i tur och ordning vända på det. (De som redan har ett kort med framsidan uppåt överst i sin spelhög berörs inte).

Den som vänder på sitt mörka kort och visar sig ha ett "snällt" kort, ska ge en av sina egna trägubbar (inte från kassan!) till den som spelade "Emils pappa"-kortet.

Den som vänder på sitt mörka kort och visar sig ha ett hyss-kort, måste genast snurra på pilen och se vad den visar (läs på den yttre ringen!). Om den visar -1, måste spelaren med hyss-kortet ta från kassan lika många trägubbar som kortet visar, minus en. Om pilen visar ± 0 och 1, måste spelaren med hyss-kortet ta lika många trägubbar som kortet visar, samt få en extra trägubbe från den som spelade "Emils pappa"-kortet. Om pilen visar ± 0 och 1 drag, måste spelaren med hyss-kortet ta från kassan lika många trägubbar som kortet visar, samt stå över nästa gång det är hans tur.

★ **"Rymning"-kort:** Detta kort ska du alltid spela öppet. Det kan användas på två olika sätt:

a) Du spelar ut det när det är din tur. Då byter du helt enkelt på turordningen: om den varit medsofs innan, blir den nu motsols.

b) Du spelar ut det som ett försvarskort, om någon annan spelar ut ett "Emils pappa"-kort. Du får i så fall spela det omedelbart efter att "Emils pappa"-kortet spelats, och slipper då vända på ditt översta mörka kort (du behöver inte vänta på din tur, utan får spela "Rymning"-kortet ändå). I detta fall byter man dock inte turordning.

Observera att det är frivilligt om du vill spela ett "Rymning"-kort som försvarskort - du får spara det om du vill. Glöm inte att ta upp ett nytt kort från din draghög, så att du har tre på handen!

För 2 - 4 deltagare. Ålder 6 - 12 år.

- Observera att om man tvingats vända ett mörkt kort tack vare att någon annan spelat ett "Emils pappa"-kort, skall det vända kortet ligga kvar med framsidan uppåt och kan då inte "straffas" igen, om någon spelar ut ännu ett "Emils pappa"-kort innan man själv hunnit spela ett nytt kort.

Exempel 1 (fyra deltagare): A spelar ett mörkt kort. B spelar ett öppet hyss-kort, snurrar på pilen och följer anvisningarna. C spelar ett mörkt kort. D spelar ett "Emils pappa"-kort, och tvingar A och C att vända på sina mörka kort (B berörs inte, eftersom hon har ett öppet kort i sin spelhög). A visar sig ha ett hyss-kort, och måste snurra på pilen. C visar sig ha ett "snällt" kort, och ger en trägubbe till D. Sedan fortsätter A med att lägga nästa kort.

Exempel 2 (tre deltagare): B spelar ett mörkt kort, liksom C. A spelar ett "Emils pappa"-kort. B tvingas vända på sitt mörka kort, men C spelar genast ett "Rymning"-kort och slipper vända sitt. B fortsätter med att spela ett mörkt kort. C spelar ut ett "Emils pappa"-kort, och B tvingas vända sitt nya mörka kort. A berörs inte, eftersom han har ett öppet kort överst i sin hög.

- Lägg noga märke till dels att om man spelar ett "Rymning"-kort som försvarskort påverkar det inte turordningen runt bordet, utan det läggs "utanför" turordningen, och dels att Emil i Lönneberga inte spelas i omgångar eller slick eller liknande, utan fortsätter runt bordet hela tiden till någon spelat ut sitt sista kort.

- Så snart någon spelat ut sitt sista kort, är spelet slut: De övriga får då inte spela ut något mera kort, utan måste lägga upp de kort de har kvar på handen. Har de då några hyss-kort kvar måste de från kassan ta lika många trägubbar som vad hyss-korten sammanlagt är värda. Är sista kortet som spelas ut ett "Emils pappa"-kort, gäller det som vanligt och de med mörka kort måste vända upp dem, men i detta fall får ingen spela ut ett "Rymning"-kort.

Specialregler för två deltagare

Om man bara är två deltagare, spelar man precis som innan med tre kort på handen, men nu har man två spelrutor att spela på, och alltså två spelhögar. Den ene spelaren ska ha blå och gul spelruta, och den andre röd och grön. Man turas om att lägga på sina spelrutor. Exempel: A spelar ut på gul, därefter B på röd, därefter A på blå, därefter B på grön, därefter A på gul igen, osv. Men observera att man fortfarande bara har en draghög!

Om man spelar ut ett "Emils pappa"-kort på sin ena hög och har ett mörkt kort överst i sin andra hög, måste man vända detta mörka kort (och motspelaren måste givetvis också vända sina mörka kort överst) och följa reglerna ovan. För egna mörka kort gäller dock enbart reglerna om att ta trägubbar från kassan och stå över ett drag (det sistnämnda gäller bara spelhögen med det mörka kortet). Om man spelar ett "Emils pappa"-kort på sin ena hög och vänder upp ett mörkt kort på den andra som visar sig vara ett "snällt" kort, behöver man givetvis inte betala en trägubbe till sig själv.

Vem vinner?

Den som till slut har minst antal trägubbar, har vunnit spelet. Skulle två spelare ha lika många trägubbar (och minst antal), har bägge vunnit. Man kan också spela flera partier och föra protokoll. Den som efter t.ex. fyra partier har minst antal trägubbar har du vunnit.

Uppfinnare: Dan Glimne



Teckningar: Björn Berg

© AB ALGA
© Astrid Lindgren och
Björn Berg/SEMIC