

Spelstrategier

Bygg ut dina bluffsvår med påhittade "fakta", namn och platser, så låter svaret trovärdigare. Oavsett om du läser det rätta svaret eller tänker ut ett bluffsvår, ska du alltid titta koncentrerat på kortet i din korthållare. Använd inte exakt samma ord som står skrivet på kortet, utan beskriv hellre den rätta lösningen med egna ord. Och glöm inte att ha ett bluffsvår i beredskap, ifall du råkar ut för MALARKY!



Olika spelvarianter

Lag-Malarky – med fler än 6 spelare

Utse först en spelledare i varje lag. Spelledaren läser upp frågan och delar ut korthållarna till det andra laget. Lag A får korthållarna, där alla utom ett innehåller bluffsvår. Varje spelare i laget får presentera sitt individuella svar på frågan. Nu ska spelarna i lag B komma överens om vilket av svaren som är det rätta. Gissar lag B rätt, får laget 1 poäng. Gissar de fel, går poängen till lag A. Första laget med 7 poäng vinner lag-Malarky.

Mini-Malarky

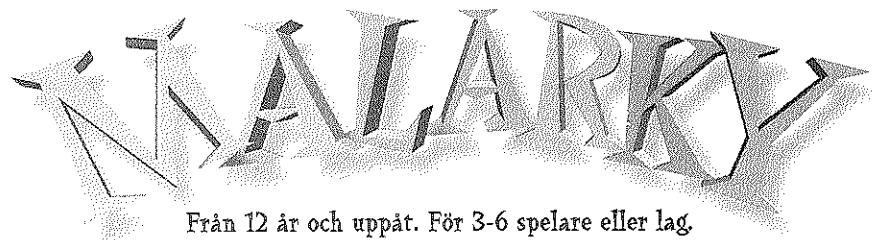
Mini-Malarky spelas av 2 spelare eller 2 lag + 1 spelledare. Spelledaren läser upp frågan, vänder på kortet och levererar antingen det rätta svaret eller ett bluffsvår. Nu ska spelarna rösta om svaret är bluff (lägg den svarta markern) eller sanning (tom hand).

Så poängsätts Mini-Malarky

Alla spelare som röstade rätt, får vars 1 poäng. Spelledaren får 2 poäng för varje röst han/hon får för sina bluffsvår, men bara 1 poäng per röst för den rätta lösningen. Spelaren med flest poäng efter ett visst antal spelomgångar (då alla hunnit vara spelledare) vinner!



© BRIO AB, 2000.



Från 12 år och uppåt. För 3-6 spelare eller lag.

Innehåller

307 frågekort med 921 obestämbara frågor
5 bluffkort
42 röstningsmarker
6 korthållare
1 protokollhäfte
1 tärning
Regelhäfte



Bra att veta - men inte nödvändigt att kunna

Frågorna i Malarky hittar du garanterat inte i vanliga frågespel. Ändå handlar de om vardagliga mysterier, frågor som uppstår dagligen utan att vi egentligen funderar över svaren, som t ex varför man aldrig ser några pingvinungar i naturprogrammen, bara vuxna fåglar. Om du vet eller kan resonera dig fram till det rätta svaret i en Malarky-fråga är det bra. Men om du kan ge ett övertygande och alldeles eget påhittat svar är det ännu bättre! Du behöver nämligen inte känna till de rätta svaren för att komma långt i Malarky. Det räcker om du lyckas övertyga dina motspelare att svaret du ger är det rätta!

Spelet i ett nötskal

1. En fråga läses högt till samtliga spelare. En av spelarna - men ingen vet vem - har fått det korrekta svaret. Alla de andra spelarna försöker tänka ut egna svar på frågan.
2. Varje spelare säger i tur och ordning sitt svar på frågan - en av dem säger garanterat det rätta! - och försöker presentera sitt svarsalternativ så övertygande som möjligt.
3. Sedan får varje spelare rösta på det svar som han eller hon tror är det rätta.

Spelets syfte

Syftet är att få fler poäng än dina motspelare. Poängen får du på två sätt:

1. genom att presentera ditt svar så övertygande att motspelarna tror dig och ger dig sin röst eller
2. att du genomskådar dina motspelares bluffar och röstar på det korrekta svaret.

Spelförberedelser

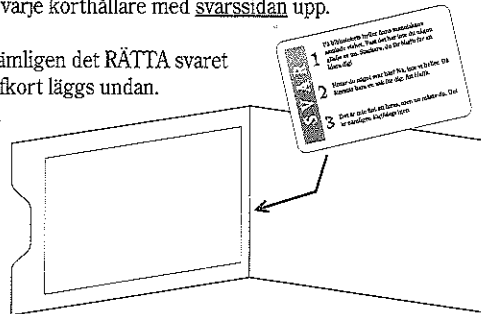
1. Varje spelare tar 1 svart marker och 1 korthållare.
2. Varje spelare väljer färg och tar lika många marker i färgen som det finns spelare. Ex: Om du väljer röda marker och ni är fyra som spelar, tar du alltså upp 4 röda marker.
3. Varje spelare lägger 1 marker i sin färg framför sig, så att alla kan se vem som har vilken färg under spelets gång. Sedan delar varje spelare ut marker av sin egen färg till varje motspelare. Nu har varje spelare 1 svart marker, 1 marker i sin egen färg, samt 1 olikfärgad marker från varje motspelare. Lägg undan överblivna marker.
4. Skriv upp namnet på varje spelare i protokollhäftet och bestäm vem som ska vara protokollförare.

5. Tag bort plasten från samtliga kortlekar och sätt sedan tillbaka dem i kortlådan. Tänk på att alltid ta kort längst fram för att sedan sätta tillbaka dem längst bak. Lägg undan de 5 bluffkortet som finns längst fram i lek 1.

6. Tag fram bluffkortet och stick ner ett kort i varje korthållare med svarsidan upp.
(Se illustration.)

En av korthållarna ska förbli tom. Här ska nämligen det RÄTTA svaret finnas under spelets gång. Kvarvarande bluffkort läggs undan.

Ni spelar med lika många korthållare som ni är spelare. Tex, är ni 4 spelare används 4 korthållare där tre av dem alltid innehåller bluffkort.



Dags att spela!

1. Spelarna bestämmer vem som ska bli Spelledare för den första rundan. Alla spelare blir Spelledare, och det är inga speciella för- eller nackdelar med denna roll.
2. Spelledaren kastar tärningen och drar ett frågekort ur kortlådan och sticker ner det i korthållaren. Varje kort har tre frågor på framsidan, svaren finns på baksidan.
3. Spelledaren läser upp frågan som har samma nummer som tärningen visar (1, 2 eller 3). Spelledaren får INTE hantera kortet så att svaren avslöjas – inte ens för Spelledaren själv! Det kluriga med Malarky är nämligen att ingen vet vem som kommer att få det rätta svaret!
4. Spelledaren repeterar frågan så att alla uppfattar den. Den som inte förstår frågan, måste be om en förklaring nu, för sedan är det för sent. Nu måste spelarna tänka ut ett rimligt och lämpligt svar på den kluriga frågan.
5. Spelledaren samlar ihop alla korthållare och blandar dem utom synhåll för spelarna. Spelledaren håller upp korthållarna, så att samtliga spelare kan dra vars en korthållare.
6. Spelarna öppnar sin korthållare från svarsidan, och ser på svaret med samma nummer som den fråga som lästes upp av spelledaren. En av spelarna har det rätta svaret på frågan, medan övriga spelare har bluffkort med instruktioner som ska hjälpa dem att tänka ut ett trovärdigt svar. Även spelaren med det rätta svaret måste tänka ut hur han eller hon på bästa sätt ska presentera sitt svar med egna ord!
7. Efter en liten stund (vi rekommenderar 1 minut) ber Spelledaren samtliga spelare att stänga sin korthållare. Sedan ger Spelledaren sitt svar på frågan, följt av spelaren till vänster som ger ett alternativt svar, tills samtliga spelare avslöjat sina svar - både bluffsvar och den rätta lösningen.

Samma svar får inte förekomma två gånger i ett drag!

Om en spelare råkar ge samma svar som du själv tänkte använda, måste du genast tänka ut ett nytt svar. En god idé är att alltid ha ett (eller flera) alternativa bluffsvar i bakhuvudet. Det är tillåtet att bygga vidare på en motspelares svar genom att ta ut fakta eller på annat sätt variera svaret så att det skiljer sig från motspelarens. Om någon protesterar och tycker att det andra svaret är allt för likt det första, riskerar spelaren som "härmas" att bli diskvalificerad. Alla spelare (utom den som anklagar och den anklagade) måste då rösta i frågan. Om det blir oavgjort, får Spelledaren avgöra frågan. Om den anklagade blir "fäld", blir spelarens svar underkänt och spelaren får stå över till nästa fråga.

Beskriv det rätta svaret med egna ord

Spelaren som har det rätta svaret måste bekanta sig med innehållet, så att han eller hon kan beskriva den rätta lösningen med egna ord - då är det lättare att svaret låter naturligt.

Vad händer om någon annan hinner före?

Det kan inträffa att en spelare före dig säger det rätta svaret, fastän det är du som har det rätta svars-kortet. I så fall måste du genast komma på ett bluffsvar (eftersom samma svar inte får förekomma två gånger). Ett sådant svar kallas MALARKY. Att tvingas avge ett MALARKY kräver blixtnabb tankeför-måga, men det kan bli givande om du har framgång med ditt svar. Mer om MALARKY lite längre fram i regelboken!

Så röstar man

När alla spelarna har sagt sina svar, återstår att rösta på det troligaste svaret: Vilken spelare/färg tror du har gett det rätta svaret på frågan? Röstningen ska vara HEMLIG: Varje spelare lägger fram sin knutna hand på spelbordet. I handen ligger en marker i samma färg som den spelare har, vars svar man röstar på. Spelledaren räknar 1-2-3. På 3 öppnar spelarna sina knutna händer och avslöjar spelaren/färgen de röstat på.

Du får inte rösta på din egen färg

Spelarna måste alltid ha markern med sin egen färg framför sig under spelets gång. Den spelare som givit det rätta svaret dvs haft kortet med det korrekta svaret, använder istället den svarta markern i röstningen.

Så röstar du om du gett ett Malarky-svar

Om du hade det rätta svaret, men tvingades avge ett felaktigt svar (en sk. MALARKY) tar du två marker i din hand: din svarta marker PLUS markern i den färg som spelaren har som sa det rätta svaret istället för dig. De båda markerna talar om för motspelarna att MALARKY har ägt rum. Den svarta markern visar att du hade det rätta svaret, och den färgade markern pekar ut den spelare som tvingade dig till en MALARKY.

Poängsättning

+ 1 Varje spelare får 1 poäng för varje röst som han eller hon får i omröstningen (oavsett om svaret är korrekt eller ej).

+ 1 Varje spelare som röstat på det rätta svaret får 1 poäng.

+ 2 Spelare som gör en MALARKY får 2 poäng för varje röst som han/hon lyckas få.

Vem vinner?

Vinner gör den spelare som har flest poäng efter ett visst antal rundor. Med 3-4 spelare föreslår vi att varje spelare blir Spelledare tre gånger. Med fler spelare räcker det om varje spelare är Spelledare 2 gånger.

Att alltid rösta ärligt (och aldrig hindra en spelare från att vinna poäng) är givetvis en hederssak för alla Malarkyspelare.

Vid samma slutpoäng

Får två spelare samma slutpoäng görs en ny, utslagsgivande omgång. De båda spelarna slår med tärningen. Den spelare som får högst poäng, får bestämma om han/hon vill ge eller få en fråga. Spelaren som "ger" en fråga, drar ett kort och läser frågan som motsvarar siffran på tärningen. Spelaren kikar sedan på det rätta svaret och får en minut på sig att leverera ett bluffsvar eller det rätta svaret med egna ord. Den som "får" frågan, får den utslagsgivande poängen om han/hon lyckas avgöra om svaret är rätt eller fel.