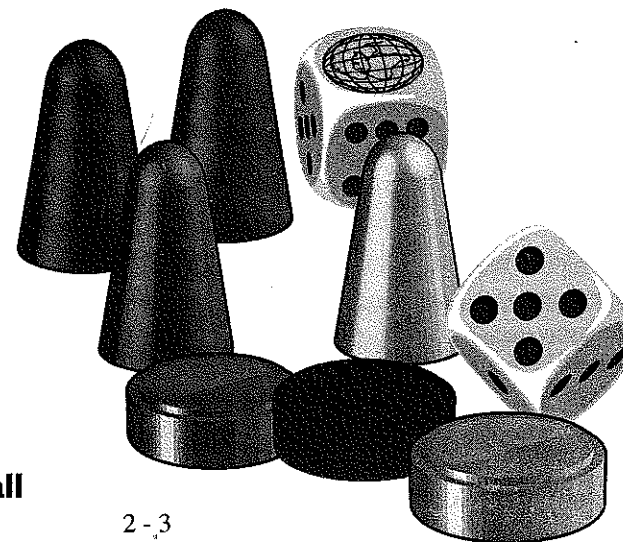


# Spelmagasin

Innehåller fler än **20** olika spelmöjligheter



## Innehåll

Fia	2 - 3
Ludo	4 - 5
Kvarn	6 - 7
Dam	8 - 9
Kinaschack	10
Halma	11
Backgammon	12 - 14
Tärningsspel	15 - 20
Yatzy	21 - 23



© BRIO AB, 1993



# LUDO

Ludo är en variant på det klassiska Fia-spelet. Stjärnor och jordklot sätter lite extra krydda till spelet, och det tar inte lång tid förrän hela familjen har lärt sig reglerna!

2 - 4 deltagare från 5 år

## Innehåll

Spelplan

16 spelpjäser, fyra av varje färg

Tärning med stjärna och jordklot

## Spelet går ut på

Du ska försöka komma först runt spelplanen med dina fyra spelpjäser och rädda dem in till målet i mitten. I Ludo kan du bli utknuffad av de andras spelpjäser!

## Spelförberedelser

Välj vilken färg du vill ha och placera spelpjäserna i boet med samma färg. Om ni är två spelare kan ni spela med två färger var så blir det mer intressant. Låt tärningen gå runt - den som slår högst får börja.

## Spelet kan börja

För att få flytta ut ur boet måste du slå ett jordklot med tärningen. Under första rundan har alla spelare tre försök var att slå ett jordklot - sen får man bara slå ett slag åt gången. Om du lyckas får du flytta ut en spelpjäs på startrutan som är märkt med ett jordklot. När du slår jordklot får du också slå ett extra kast. Under spelets gång, när du har fått ut minst en spelpjäs på banan, betyder ett jordklot att du får flytta fram din spelpjäs till nästa ruta markerad med jordklot. Du kan också flytta ut en ny pjäs från boet - om du har några kvar.

## Spelet fortsätter

Varje gång det är din tur ska du slå med tärningen och flytta som den visar. Ett jordklot betyder att du får hoppa till nästa jordklot och en stjärna betyder att du får hoppa till nästa stjärna på spelplanen. Om du slår en stjärna får du inte gå förbi en ruta med ett jordklot. Kan du inte flytta din pjäs när du slagit stjärna så går du miste om kastet. Slår du däremot ett jordklot kan du passera stjärnorna på spelplanen.

I Ludo får du ha två spelpjäser stående på samma ruta. Om du landar där en motspelare har två pjäser stående, blir du utslagen. Om du däremot landar på en ruta där det bara finns en motståndarpjäs så knuffar du ut den. Utslagna spelpjäser måste återvända till sitt bo och börja om igen.

Du måste alltid flytta dina pjäser efter tärningen om du kan, även om du riskerar att bli utslagen.

## Vem vinner?

Den som först har lyckats flytta alla sina fyra spelpjäser in till målet i mitten har vunnit. När du kommer till rutorna i din färg på väg in mot mål kan du inte längre bli utknuffad av de andra spelarna. För att komma in till mål måste du slå ett jordklot.

# FIA

Fia är ett av världens äldsta spel. Namnet Fia kommer från det latinska fiat, som betyder gång. De allra flesta har nog någon gång spelat Fia, som är både roligt och lätt att lära sig.

2 - 4 deltagare från 5 år

## Innehåll

Spelplan

16 spelpjäser, fyra av varje färg

Tärning

## Spelet går ut på

Det gäller för dig att komma först runt spelplanen med dina fyra spelpjäser och rädda dem in till målet i mitten. Du får se upp för motspelarna som försöker knuffa dig av banan!

## Spelförberedelser

Välj vilken färg du vill ha och placera spelpjäserna i boet med samma färg. Om ni är två spelare kan ni spela med två färger var så blir det mer intressant. Låt tärningen gå runt - den som slår högst får börja.

## Spelet kan börja

För att få flytta ut ur boet måste du slå en etta eller en sexa. Om du slår en etta, ställer du ut en pjäs på startrutan. Slår du en sexa kan du välja mellan att flytta ut två pjäser till startrutan eller en pjäs till den sjätte rutan. Du flyttar dina spelpjäser medsols runt spelplanen. När du slår en sexa får du slå om.

## Spelet fortsätter

Varje gång det är din tur ska du slå med tärningen och flytta dina spelpjäser efter den. Du väljer själv vilken av dina pjäser du vill flytta.

Du får hoppa över motspelarnas pjäser, men du får inte hoppa över dina egna. Om du landar på en ruta där någon annans spelpjäs står så knuffar du ut den. Den spelpjäsen ställs tillbaka i sitt bo och måste börja om från början. Två spelpjäser kan alltså inte stå på samma ruta. Det gäller för dig att komma först med dina fyra spelpjäser in till mitten - till målet.

## Vem vinner?

Den som först har lyckats flytta alla sina fyra spelpjäser in till målet i mitten har vunnit. När du kommer till rutorna i din färg på väg in mot mål kan du inte längre bli utknuffad av de andra spelarna. Tärningsslaget måste gå jämnt upp när du går i mål. Om du slår för högt, vänder du och går resterande steg bakåt.

## Spelvariant

Man kan variera spelet genom att göra spärrar. Två spelpjäser av samma färg på samma ruta bildar en spärr, som de andra spelarna inte får gå förbi. Du får inte heller passera en spärr med dina egna pjäser. Spärren får stå kvar tills spelaren som har satt dit den inte kan flytta någon av sina andra pjäser.

# KVARN

Kvarn är ett mer än 3 000 år gammalt spel som kommer från Egypten. Därifrån har det spritt sig upp genom Europa. Det är ett roligt, kvickt spel som går snabbt att lära sig.

2 deltagare från 10 år

## Innehåll

Spelplan

9 svarta brickor

9 vita brickor

## Spelet går ut på

I Kvarn ska du slå ut din motspelare genom att bygga kvarnar. När du har byggt en kvarn, får du ta bort en av motspelarens brickor - den som först blir av med sina brickor har förlorat.

## Spelförberedelser

Lägg ut spelplanen mellan er och välj färg på brickorna.

## Spelet kan börja

Du och din motspelare turas om att lägga ut era brickor på spelplanen. Du får lägga brickor på de punkter där linjerna möts. Det gäller att bygga kvarnar - dvs att lägga tre brickor i rad; vågrätt eller lodrätt. Brickorna måste vara sammanbundna med en linje. När du lyckats bygga en kvarn får du ta bort en av motspelarens brickor. Du får inte ta brickor från en färdigbyggd kvarn om du kan ta någon annan.

## Spelet fortsätter

Varje gång det är din tur ska du alltså placera en bricka på bästa ställe på spelplanen. När alla brickor har kommit in på spelplanen, eller har varit inne och blivit utslagna, börjar du flytta runt dina brickor för att bygga nya kvarnar.

Du får flytta brickorna ett steg åt gången, men bara till lediga korsningar. Varje gång du lyckas bygga en kvarn tar du bort en av motspelarens brickor. Kvarnen öppnas när du flyttar en pjäs därifrån och stängs när du flyttar tillbaka den.

En dubbel kvarn består av fem brickor som är placerade så att den bricka som öppnar den ena kvarnen samtidigt stänger den andra.

När du bara har tre brickor kvar får du börja hoppa hur som helst till lediga korsningar. Du behöver inte rätta dig efter hur linjerna går. Det gäller då att du hindrar din motspelare från att bygga kvarnar.

## Vem vinner?

Om du lyckas bilda en kvarn, när din motspelare bara har tre brickor kvar, får du ta bort en bricka från motspelaren. Du har då vunnit, eftersom man inte kan bilda kvarnar med bara två brickor. Det går också att vinna genom att stänga in motståndarens brickor så att han eller hon inte kan flytta dem någonstans.

# DAM

Dam började spelas i Europa under medeltiden, men har anor långt bak i den grekiska mytologin. Dam är besläktat med schack, men är betydligt lättare att lära sig. Det är ett intressant spel som finns i en mängd olika varianter - här förklaras två av de vanligaste.

2 deltagare från 10 år

## Innehåll

Spelplan

12 vita brickor

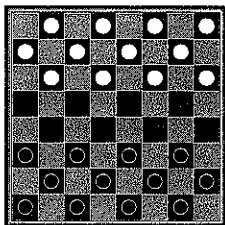
12 svarta brickor

## Spelet går ut på

I Dam ska du försöka slå ut eller blockera din motspelares pjäser. Du blir krönt till Dam om du lyckas nå brädets motsatta sida, och då får du röra dig mer fritt.

## Spelförberedelser

Placera brädet så du får en svart ruta längst ner i vänstra hörnet. Dra lott om vem som ska få de svarta spelpjäserna - svart börjar spelet. Placera sen ut dina brickor på brädets svarta rutor, på de tre raderna närmast dig. När din motspelare har gjort likadant finns det två helt tomma rader kvar i mitten av brädet.



## Spelet kan börja

Varje gång det är din tur ska du flytta en av dina brickor på brädet. Om du har fått de svarta brickorna så är det du som börjar spelet. Du flyttar alltid dina brickor diagonalt - man spelar bara på brädets svarta rutor. Brickorna rör sig alltid framåt på brädet. Du kan flytta brickorna ett steg i taget, förutom när du slår ut motspelarens brickor.

## Slå ut motspelaren

Du ska försöka slå ut motspelarens brickor och samtidigt undvika att själv bli utslagen. Det är bra att flytta fram så samlat som möjligt, för en bricka kan bli utslagen när det finns en tom ruta bakom den. När du ska slå ut en bricka så hoppar du över den, landar på rutan bakom, och tar bort den utslagna brickan från brädet.

Om du hamnar i en position där du kan slå ut motspelaren, så är du tvungen att göra det. Om du inte genomför draget och motspelaren upptäcker detta, så har han eller hon rätt att ta bort en av dina brickor. Det räknas inte som ett drag, utan spelet fortsätter som tidigare.

Om du har möjlighet att slå ut mer än en bricka i följd så måste du göra det. När du slår ut mer än en bricka, låter du alla brickorna ligga kvar på brädet tills draget är genomfört. På så vis kan motspelaren se vad du har gjort. Du får byta riktning som du vill när du slår ut brickor - du kan slå ut en bricka till vänster och en till höger om den möjligheten finns.

Om du har möjlighet till två skilda drag där du kan slå ut motspelarbrickor, så väljer du själv vilket drag du vill göra. Motspelaren får inte straffa dig för det drag du väljer bort.

## Spelet fortsätter

Du ska försöka nå över till motspelarens sida av brädet med dina brickor. När du lyckas nå dit med en bricka, blir den krönt till Dam. Detta markerar du genom att lägga en tidigare utslagen bricka i samma färg ovanpå. Damen kan röra sig obegränsat antal steg på de svarta rutorna, både framåt och bakåt. Damen kan slå ut pjäser på samma sätt som de vanliga brickorna, men den kan också bli utslagen lika lätt.

## Vem vinner?

Spelet är slut när en av spelarna har förlorat alla sina brickor eller om en spelare har blivit instängd. Om båda spelarna bara har varsin Dam kvar blir det oavgjort - ingen vill ju försätta sig i läget att bli utslagen.

## Spelvariant

Polsk Dam spelas på dambrädet som har 10x10 rutor. Grundreglerna är de samma som för vanlig Dam, med vissa ändringar.

Ni spelar på de lila rutorna istället för de svarta - brädet ska ligga så att du har en lila ruta längst ner i vänstra hörnet. Du placerar ut dina 20 brickor på de lila rutorna på de första fyra raderna. Den som har de vita brickorna börjar spelet.

Skillnaden mellan Polsk Dam och vanlig Dam ligger i sättet att slå. I Polsk Dam får du slå ut motspelarbrickor både framåt och bakåt. Om det finns flera olika möjligheter att slå ut motspelaren, måste du välja det drag som ger dig flest antal utslagna brickor. Gör du inte det så kan motspelaren straffa dig på samma sätt som i vanlig Dam, dvs genom att plocka bort en av dina brickor.

# KINASCHACK

De flesta har väl någon gång spelat Kinaschack - ett roligt spel där man kan hitta oändliga möjligheter att flytta sina spelpjäser.

2 - 3 deltagare från 10 år

## Innehåll

Spelplan  
3 x 15 spelpjäser

## Spelet går ut på

I Kinaschack ska du flytta alla dina spelpjäser tvärs över spelplanen och placera dem i stjärnans motsatta udd.

## Spelförberedelser

Du och dina medspelare väljer färg och placerar ut era spelpjäser i fälten med motsvarande färg. Ni lottar om vem som ska börja flytta ut.

## Spelet kan börja

Varje gång det blir din tur ska du flytta en av dina spelpjäser. Du ska försöka flytta den tvärs över spelplanen till stjärnans motsatta udd. Spelpjäserna kan flyttas hur som helst på planen, framåt eller bakåt, ett steg i taget. Om du står vid någon annan pjäs - din eller någon annans - får du hoppa över den till en ledig ruta bakom. Du får hoppa över hur många pjäser som helst åt gången, bara det finns en ledig ruta bakom.

Det är en fördel om du kan bygga upp stegar att hoppa över för att komma långt fram. Tänk bara på att de andra spelarna också kan använda sig av dina stegar för att hoppa långt! Du behöver inte gå rakt fram hela tiden - det kan kanske vara bättre att ta ett steg åt sidan och på så sätt hitta en möjlighet att flytta flera steg i ett drag.

## Vem vinner?

Den spelare som först lyckas flytta in alla sina spelpjäser i stjärnans udd, vinner spelet.

## Spelvariant

Det går bra att spela Kinaschack ensam också. Du använder då 15 spelpjäser som du placerar i en udd på stjärnan. Spelpjäserna flyttas som i vanligt Kinaschack. Det gäller för dig att på minsta möjliga antal drag flytta över spelpjäserna till stjärnans motsatta udd. Anteckna noga hur många drag du gör, så kan du försöka slå ditt eget rekord!

# HALMA

Halma kommer av grekiskans "hoppa" - och det är precis vad man gör, tvärs över spelplanen. Halma är kanske inte lika känt som släktingen Kinaschack, men det är minst lika underhållande.

2 eller 4 deltagare från 10 år

## Innehåll

Spelplan  
4 x 19 spelpjäser

## Spelet går ut på

Du ska flytta dina brickor diagonalt över spelplanen och placera dem i motspelarens hörn. Det gäller att komma först till det motsatta hörnet!

## Spelförberedelser

Välj vilken färg du vill ha och placera ut spelpjäserna i ett hörn på spelplanen. Om ni är fyra spelare så använder ni 13 spelpjäser var, som placeras innanför den blå linjen i hörnen. Om ni är två spelare så har ni 19 spelpjäser var, som placeras innanför den röda linjen i hörnen. Ni lottar om vem som ska börja.

## Spelet kan börja

När det blir din tur ska du flytta en spelpjäs i taget mot spelplanens motsatta hörn. Du kan flytta ett steg i taget framåt, åt sidan och diagonalt. Du får inte flytta bakåt mot ditt eget hörn. Om det står en spelpjäs i rutan framför dig och det finns en ledig ruta bakom så kan du hoppa över spelpjäsen och på så sätt komma längre. Det är bra att bygga stegar att hoppa över för att komma ännu längre fram. Du får lov att hoppa över både egna och andras spelpjäser. I Halma kan du inte bli utslagen av de andra spelarna.

## Vem vinner?

Den som först lyckas flytta alla sina spelpjäser över till motspelarens hörn har vunnit. För att spelet ska gå smidigt kan ni komma överens om att så fort som möjligt flytta ut spelpjäserna från hörnen så att det finns plats för motspelarnas pjäser.

# BACKGAMMON

Det klassiska spelet backgammon, även känt som Bräde, har under århundraden varit lika populärt som schack. I Tutankhamons kungagrav i Egypten har man hittat en föregångare till backgammonspelet, och det berättas också att riddare bar med sig spelet under sina fälttåg för att kunna roa sig. Backgammon är roligt och omväxlande - man hittar hela tiden nya sätt att vinna över sin motspelare.

2 deltagare

## Innehåll

Spelbräde

15 svarta brickor

15 vita brickor

2 tärningar

Fördubblingstärning

## Spelet går ut på

Genom att utnyttja tärningen ska du flytta dina brickor runt brädet och samtidigt hindra din motspelare. Det gäller att komma först in med sina brickor till sin innerplan och sen flytta ut dem från brädet så fort som möjligt.

## Spelförberedelser

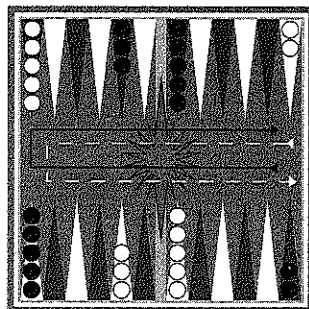
Lägg ut brädet och placera brickorna på de sk. tungorna som bilden visar. Välj färg, och kasta sen tärning om vem som ska börja spela. Låt säga att du slår högst. Du använder då både ditt och din motspelares tärningslag i ditt första drag. Efter detta slår man på vanligt sätt med båda tärningarna.

Spelriktningarna för vit och svart visas på bilden.

## Spelet kan börja

Du kan flytta en eller två brickor per drag. Om du t ex slår 3 och 4, kan du flytta en bricka 7 steg eller den ena brickan 3 och den andra 4 steg.

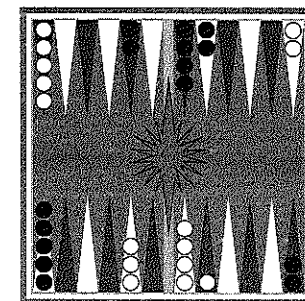
Du får inte landa på en tunga där din motspelare har mer än en bricka placerad. Om du har lagt ihop tärningarna och vill flytta en bricka alla stegen, får du inte heller



mellanlanda på en sådan tunga. Den tungan är spärrad - motspelaren har ett sk band där. Om din motspelare däremot har en ensam bricka liggande där du ska landa eller mellanlanda så slår du ut den. Den utslagna brickan placeras då på brädets mittlinje - barriären - och din motspelare får inte spela vidare förrän han har lyckats få in sin bricka på brädet igen.

## Spela in utslagna brickor

Spelaren slår med båda tärningarna och ska spela in sina pjäser på motspelarens innerplan mitt emot sin egen innerplan. (Innerplanens tungor har nummer 1-6; 1 till höger och 6 till vänster.) Samma regler gäller som för vanligt spel: en tunga som har mer än en pjäs i samma färg liggande (ett band) är inte spelbar för motståndaren. Om man har en bricka att spela in på brädet och slår t ex 2 och 5 så kan man antingen hoppa in på tunga 2 eller 5 om där är ledigt. Sen fortsätter man flytta sin bricka efter det resterande tärningsslaget.



En tunga med mer än två brickor i en färg är spärrad.

## Bonus

Om du slår lika med båda tärningarna innebär det en bonus. Du multiplicerar vad en tärning visar med fyra. Två treor ger dig t ex rätt att flytta dina brickor sammanlagt 12 steg. Du väljer själv hur du bäst kan kombinera flyttningarna, här är några exempel:

En bricka flyttas 12 steg

Två brickor vardera 6 steg

Fyra brickor vardera 3 steg

Du kan även kombinera möjligheterna, t ex kan du flytta en bricka 6 steg och två brickor vardera 3 steg. Du flyttar så många brickor du kan - resten av dragen faller bort.

## Flytta ut från brädet

När du har lyckats flytta alla dina brickor till din innerplan, är det dags att flytta ut dem från brädet. Du slår som vanligt med båda tärningarna. Du plockar bort brickor efter vad tärningarna visar - om du t ex slår 6 och 3 så får du ta bort en bricka från tunga 6 och en från tunga 3.

Du får lov att flytta brickorna inom din innerplan. Det kan vara bra att ha brickor på de lägre tungorna, för om du slår t ex 5 och det inte finns några brickor på tunga 5 så får du ta bort en bricka från närmast lägsta tunga, i detta fall 4.

Du får om du vill använda den ena tärningen att flytta ut brickor med och den andra att flytta brickor inom innerplanen.

## Fördubblingstärningen

Om man vill kan man använda fördubblingstärningen. Under spelets gång kan en spelare (A) kräva att insatsen fördubblas, och lägga fördubblingstärningen på 2. Om motspelaren (B) accepterar detta, går spelet vidare. Om B inte accepterar fördubblingen, förlorar han eller hon spelet och A vinner med 1 poäng. Om spelet går vidare utan avbrott är det nu bara B som kan fördubbla, d v s höja från 2 till 4. Om då A säger nej, förlorar han eller hon spelet och B vinner med 2 poäng. Rätten att fördubbla fortsätter mellan spelarna upp till 64 - så högt som tärningen visar.

## Vem vinner?

Den som först har flyttat ut sina brickor från brädet har vunnit spelet. Det finns tre olika vinster:

Normal vinst:

Förloraren har lyckats flytta ut minst en av sina brickor från sin innerplan. Vinnaren får 1 poäng eller den summa som fördubblingstärningen visar.

Gammon:

Förloraren har inte lyckats flytta ut någon av sina brickor från innerplanen. Vinsten fördubblas.

Backgammon:

Förloraren har inte fått in alla sina brickor på innerplanen, och har dessutom brickor kvar på vinnarens innerplan eller på barriären. Vinsten blir tre gånger så stor som normalvinsten.

# TÄRNINGSSPEL

De äldsta tärningar man funnit är ca 4 000 år gamla. Tärningsspel har alltid varit mycket populärt - inte minst för att man ofta spelar om pengar. Det finns oräkneliga varianter på tärningsspel, och man kan lätt hitta på egna. Det allra bästa med att spela tärning är att det krävs så lite förberedelser - ett par tärningar kan ge sysselsättning nästan hur länge som helst!

## Innehåll

Sex tärningar

## Chicago

2 - 5 spelare

Tre tärningar

Papper och penna

Den som börjar, försöker på tre tärningskast få så hög poäng som möjligt. 1:a ger 100 poäng, 6:a ger 60 poäng och de övriga tärningstalen är värda vad de visar. Du får lov att spara tärningarna - om du tex efter ett kast har slagit en etta, så spar du den och kastar vidare med två tärningar. Slår du vid första eller andra kastet två sexor, så får du vända den ena så att den visar en etta, som ger 100 poäng. Först till 1 000 poäng vinner.

## Avgrunden

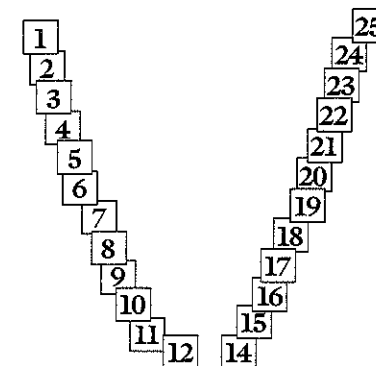
Två eller flera spelare

En tärning

En spelpjäs per person

Papper och penna

Rita först upp en rad med rutor som numreras från 1 till 25. Där ruta nr 13 skulle funnits lämnar man ett tomrum. Nu gäller det att komma först till ruta 25! Varje tärningskast visar hur många steg du får flytta - det gäller att inte hamna i avgrunden (tomrummet), för då blir du utslagen. När du hamnar på samma ruta som någon annan spelare får du börja om från början. Om du har lyckats komma över avgrunden och hamnar på samma ruta som en motspelare, flyttar du bara tillbaka till ruta 12. Om du stöter på en motspelare på ruta 24, räcker det att du går tillbaka till ruta 14. Du måste gå ut på ett exakt tärningslag.





## Plus och minus

En eller fler spelare  
En tärning  
Papper och penna

Varje spelare kastar tärningen sju gånger i följd. Första och andra kastet läggs ihop, tredje dras ifrån, fjärde läggs till, femte dras ifrån, sjätte läggs till och sjunde dras ifrån. Den som får högst poäng vinner. När du spelar själv kan du tävla om hur många poäng du kan få till exempel på fem rundor.

## Räknespelet

Två eller fler spelare plus en spelledare  
Fem tärningar  
Papper och penna

I detta spel ska du använda dig av alla fyra räknesätten i valfri ordning. Spelledaren kastar tärningarna till alla spelarna, och för också protokoll över poängen. Bestäm hur många rundor ni ska spela.

Exempel: Spelledaren slår en fyra med den första tärningen. Du bestämmer dig för multiplikation, och så slår han en tvåa med nästa tärning. Nu har du alltså 8 poäng. Du väljer addition, och så slår spelledaren en sexa. Du har 14 poäng, och väljer division. Nu slår han en etta - vilken tur! Du står kvar på 14 poäng, och har bara subtraktion kvar. Spelledarens sista kast blir en femma, och du hamnar på 9 som slutpoäng. Det viktiga är i vilken ordning du väljer att använda räknesätten, och här kan du förlita dig på både tur och lite finurlighet. Decimaltal avrundas till heltal.

## Trixiga trean

En eller flera spelare  
En tärning  
Papper och penna

Här får du slå så många gånger du vill i följd, och tärningsslagen summeras. Det gäller att du aktar dig för treorna, för så fort du slår en trea, förlorar du alla dina poäng och åker ur spelet. Du måste alltså stoppa i tid. Den som har högst poäng efter en runda vinner. När du spelar mot dig själv kan du försöka slå dina tidigare rekord.

## Stumma Sture

Två eller flera spelare  
En tärning  
Papper och penna

Du ska försöka slå alla tal i rätt ordning från 1 till 6 - först en etta, sen en tvåa osv upp till sexan. Innan du slagit ettan är alltså alla andra slag värdelösa. När du kommit upp till 6 ska du gå tillbaka till 1 igen. Varje spelare slår ett slag per gång. Det är viktigt att föra protokoll, annars kan man inte hålla reda på siffrorna. Den som först har kommit ner till ett igen vinner. Det ska också vara helt tyst under spelet - därav namnet Stumma Sture. Den som säger något måste börja om från början.

## 101 utan ettan

En eller flera spelare  
En tärning  
Papper och penna

Här får du kasta tärningen så många gånger du vill när det är din tur. Målet är att nå 101 eller mer. Ettan är farlig - så fort du slår en etta, förlorar du de poäng du fått i de två sista omgångarna. Det gäller att sluta i tid! När det blir din tur igen fortsätter du att addera poängen från din tidigare omgång. Först upp till 101 vinner!

## Udda och jämnt

Två eller flera spelare  
Sex tärningar  
Papper och penna

Här spelar ni två omgångar. Först gäller det att slå jämna tal, och sen udda. Först slår du med alla tärningarna. Spara de jämna talen, och slår en gång till med de udda. Om du får några jämna tal denna gången sparar du dem och slår en sista gång med de udda tärningarna. Nu räknar du ihop alla jämna tärningar och antecknar poängen. Om du från början bara får udda tal så blir din poäng 0.

Andra omgången går till på samma sätt, men nu ska du spara på udda tal istället. Spela 10 dubbelomgångar - högsta sammanlagda poängen vinner.

## Tjugotre

Två eller flera spelare  
Fyra tärningar  
Papper och penna

Det här spelet är inte enbart baserat på tur - när man har övat ett tag kan man bli väldigt skicklig.

Kom överens om hur många omgångar ni ska spela innan ni börjar. Alla spelare slår ett slag med fyra tärningar. Du slår med dina tärningar och får då fyra tal framför dig. Du ska nu räkna dig fram till summan 23, eller så nära som möjligt, genom att använda de olika räknesätten. Du väljer själv vilka räknesätt du vill använda, men varje tärning får bara användas en gång, och du måste använda alla fyra tärningarna. Kommer du över 23 får du inga poäng den rundan.

## Ett till tjugo

En eller flera spelare  
Tre tärningar  
Papper och penna

Du ska försöka få fram talen 1 till och med 20 på så få tärningskast som möjligt. Du kan använda tärningens prickar direkt, eller få fram nya tal med hjälp av addition och subtraktion. Kastet 1-3-6 ger t ex följande möjlighet:  $1$ ,  $3-1=2$ ,  $3$ ,  $3+1=4$ ,  $6-1=5$ ,  $6$ ,  $6+1=7$ ,  $6+3-1=8$ ,  $6+3=9$ ,  $6+3+1=10$ . Den som först har kommit upp till tjugo och tillbaks igen i rätt ordning, har vunnit spelet. Ni kan komma överens om att använda multiplikation och division också. Om du spelar själv kan du försöka slå ditt tidigare rekord på antal kast.

## Fransk Bank

Tre eller flera spelare  
Två tärningar  
Tändstickor  
Papper och penna

Ni börjar spelet med att rita av denna figur. Alla spelare får 20 tändstickor, och ni utser en person som börjar vara bank. De andra spelarna satsar sina tändstickor, minst en och högst tre stycken. Varje spelare får bara satsa sina tändstickor i en av de tre rutorna. När alla har satsat, slår bankiren med tärningarna. Om summan av tärningarna stämmer med något av talen i den vänstra rutan, får

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

de som satsat där tillbaka insatsen + lika mycket till av banken. Insatserna i de andra två rutorna tillfaller banken. Samma sak händer om tärningssumman stämmer med något tal i den högra rutan. Om summan blir 7, får de som satsat sina tändstickor på rutan med 7 tillbaka sina insatser + tredubbel betalt av banken. Insatserna i de andra två rutorna går till banken. När tärningssumman har blivit 7, byter man bankir medsols, och bankiren behåller de tändstickor som banken har inkasserat. Spelet slutar när alla har varit bankir en gång. Den som har flest tändstickor vinner.

## Fullsatt

Två eller flera spelare  
En tärning  
Tändstickor  
Papper och penna

Rita upp sex rutor på ett papper, precis som tärningar som visar 1 - 6. Alla spelare får 10 tändstickor var. När du har kastat, lägger du en tändsticka på den ruta som tärningen visar. Om där redan ligger en sticka, får du inte lägga någon utan du måste plocka upp den som finns där istället. När du lyckas lägga ner en tändsticka får du ett extraslag (gäller inte första rundan innan alla har gjort ett kast). Extraslaget är frivilligt. Om du slår en sexa får du alltid lägga ner en tändsticka, för den utgår direkt ur spelet. Sexan är alltså alltid tom. Ni spelar tills någon lyckas bli av med alla sina tändstickor. Den personen vinner - och den som har flest tändstickor blir störst förlorare.

## Drop Dead

Två eller flera spelare  
Fem tärningar  
Tändstickor  
Papper och penna

Utse en person som för protokoll. Alla spelare får 5 tändstickor var. Man spelar 5 omgångar, och innan varje omgång börjar lägger varje spelare en tändsticka i potten. Det gäller att undvika 2 och 5 på tärningen. Den som börjar kasta använder alla 5 tärningarna. Om 2 och 5 inte kommer upp blir poängen summan av tärningarna. Om 2 eller 5 finns med, blir poängen 0. 2:an eller 5:an är "döda" och läggs åt sidan. Nästa kast görs med de tärningar som finns kvar. Så här gör man tills alla tärningarna är döda och det blir näste spelares tur.

Exempel: Du slår 2, 3, 1, 4, 4, vilket ger 0 poäng (2 finns med). 2:an är död, och nästa kast blir 3, 3, 1, 6, som ger 13 poäng. Nu blir kastet 2, 3, 5, 1 = 0, och 2:an och 5:an är döda. Nästa kast blir 1, 6 = 7, och nästa 2, 4 = 0 poäng. 2:an är död och nästa kast

blir 4 = 4 poäng. Nästa blir 5 = 0 poäng och nu har alla tärningarna dött. Du får totalt  $13+7+4 = 24$  poäng. Den som får högst poäng efter en runda får alla tändstickorna i potten, och den som har flest tändstickor efter 5 omgångar har vunnit. Om två spelare har lika många tändstickor vinner den som har högst poängsumma totalt.

# YATZY

## Innehåll

5 tärningar  
Yatzy-block

En eller flera spelare

## Spelet går ut på

Spelet går ut på att uppnå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns angivna på Yatzy-protokollet.

## Vem vinner?

Segrare är den som uppnått högsta poängsumman, sedan protokollet fyllts i för samtliga deltagare.

## Spelet kan börja

Varje gång det är din tur, har du rätt till tre tärningskast, men du är inte tvungen att använda alla tre kasten. Du avgör själv vilka tärningar du vill kasta om.

Exempel 1: Första kastet ger 6-6-4-5-1. Du låter sexorna ligga och kastar om de andra tärningarna. Andra kastet ger 6-3-1. Sexan får ligga och du använder två tärningar i tredje kastet. Detta ger 2-2. Du har då fått en KÅK 6-6-6-2-2, värd 22 poäng, d.v.s summan av tärningarnas ögon. Poängen antecknas vid KÅK i protokollet.

Exempel 2: Första och andra kasten lika med Exempel 1. I tredje kastet (med två tärningar) visar dessa 2-4. Resultatet av omgången har endast blivit tretal i sexor: 6-6-6-2-4. Poängen som blir 18 (summan av tretalet), noteras *antingen* vid SEXOR på övre halvan av protokollet *eller* vid TRETAL. Är också TRETAL upptagna, kan CHANS användas, varvid summan av alla fem tärningarna (i detta fall 24) får antecknas. Skulle även chans vara upptagen, tvingas du sätta en nolla vid någon av de rubriker som är lediga.

Av Exempel 2 framgår att varje rubrik i protokollet bara får användas en gång. I det fall du tvingats skriva en nolla vid en rubrik, räknas den också som upptagen i fortsättningen.

## Rubrikerna i protokollet

### ETTOR

Här kan du anteckna kast som innehåller 1,2,3,4 eller 5 ettor. Exempel 1-1-3-5-6, 1-1-1-2-4, etc.

### TVÅOR

Här kan du anteckna kast som innehåller 1,2,3,4 eller 5 tvåor. Exempel 2-2-1-4-5, 2-2-2-3-6, etc.

### TREOR-FYROR-FEMMOR-SEXOR

För dessa gäller motsvarande regler som för ETTOR och TVÅOR.

Ett kast med 1-3-4-5-6 antecknas vid någon av rubrikerna ETTOR eller TREOR-SEXOR. Vid ETTOR ger kastet 1 poäng, vid TREOR 3 poäng, etc. Poäng får naturligtvis bara noteras på ett ställe.

### BONUS

Du får 50 poäng extra här, om summan på protokollets övre halva utgör 63 eller mera.

### 1 PAR

Här kan du anteckna kast innehållande ett par, t.ex. 3-3-1-5-6 eller 2-2-4-3-1, etc.

### 2 PAR

Kast med två par, t.ex. 2-2-4-5-5.

### TRETAL

Kast med tre lika tärningar, t.ex. 4-4-4-3-2.

### FYRTAL

Kast med fyra lika tärningar, t.ex. 3-3-3-3-1.

### LITEN STRAIGHT

Kast med alla fem tärningarna i följd från 1 och uppåt, d.v.s 1-2-3-4-5.

### STOR STRAIGHT

Kast med alla fem tärningarna i följd från 2 och uppåt, d.v.s. 2-3-4-5-6.

### KÅK

Kast med tretal och ett par, t.ex. 4-4-4-3-3. Har du en gång noterat en KÅK och senare får en till, är denna värdelös och noteras med en nolla vid annan ledig rubrik, såvida du inte har CHANS ledig, då kåkens poängsumma kan antecknas där.

### CHANS

Kan bara användas när ingen annan tillämplig rubrik finns ledig (se Exempel 2). Kan ge hög poäng eftersom alla fem tärningarna får räknas samman. Ett kast innehållande 1-1-4-5-6 ger bara 2 poäng vid någon av de normala rubrikerna (ETTOR eller 1 PAR). Är båda dessa rubriker upptagna men CHANS fri, får du notera 17 poäng där.

### YATZY

Kast med alla fem tärningarna lika, t.e.x. 3-3-3-3-3. Här får du alltid 50 poäng oavsett vilket femtal tärningarna visar.

Observera vid poängberäkning att det endast är summan av lika tärningar, som får räknas (Se exempel 1-2 på sid. 1 och 2). Summan av alla fem tärningarna får endast räknas vid femtal, liten och stor straight, kåk och chans.

Varje parti består av femton omgångar.

### "Drömpartiet"

Ett drömparti för en deltagare med maximalt antal poäng under alla rubriker ger 374 poäng.

Du kan också spela YATZY ensam och försöka slå ditt eget rekord.