

VETT OCH ETIKETT

Så snart en spelare måste följa instruktionerna på ett gult action-kort, ska de övriga vara tysta under räkningen resp se till att tärningar och påse finns lätt tillgängliga.

HUR DU "TRIMMAR IN" SPROING!-SPIRALEN

Idealtiden innan spiralen smäller till är runt två minuter; komponenterna är avsedda för detta. Provprensa spiralen och ta tid! Om den smäller för tidigt, är den smutsig och/eller dammig; tvätta sugkoppen med aningen vatten och diskmedel, och torka den ren. Utför proceduren med delarna på plats - försök *inte* ta isär SPROING!-spiralen. Skulle den fortfarande smälla för tidigt, så smörj försiktigt in sugkoppskanten med en *liten* gnutta hudkräm eller liknande. Om spiralen smäller för sent, så utför också rengöringen. Skulle den fortfarande smälla för sent, så "smutsa ned" sugkoppskanten; några fingeravtryck brukar vara tillräckligt.

Uppfinnare: Garry Donner, Craig McKee, och Michael Steer
Omslagsfoto: Bildgården AB



©BRIO AB, 1989
©1988 International Games, Inc.

The Sproing! copyright and trademark are the sole property of International Games, and are used under licence.



En **EXPLOSN** spelupplevelse!

För 2-6 deltagare, ålder 7-99 år.

INNEHÅLL

- | | |
|-------------------|------------------------------|
| 1 SPROING!-spiral | 2 SPROING!-tärningar |
| 1 kortlek | 6 plastmarker i olika färger |
| 1 plastpåse | 1 SPROING!-dekal |

INLEDNING

Spelet går ut på att först bli av med sina kort - och att inte bli "SPROINGAD"! Varje spelare får 7 kort, och det gäller att hela tiden spela ett kort med högre siffra än det föregående, eller att "börja om" med en 1:a. Vissa kort (de gula) gör att näste spelare tvingas utföra vissa uppgifter innan han eller hon får spela ut ett kort. Om du är vid draget när det smäller till, har du blivit "SPROINGAD" och måste ta alla kort som kastades iväg och lägga framför dig - de ger dig minuspoäng! En omgång är slut så snart någon blivit av med sina kort; den vinner som till slut har minst antal minuspoäng.

FÖRBEREDELSE

- 1) Fäst dekalen i "skålen" på SPROING!-spiralen.
- 2) Sätt SPROING!-spiralen på bordet. Lägg de 6 plastmarkerna i påsen, och lägg denna lätt tillgänglig för alla. Lägg också tärningarna vid sidan om påsen.
- 3) Bryt kortleken och blanda den noggrant. Sortera bort de två blanka blå korten (de är reservkort). Given delar ut 7 kort var, och lägger resten av korten på bordet, i en hög med baksidan uppåt.

SPELETS GÅNG

Given spelar ut först, genom att trycka ner SPROINGI-spiralen så att den fastnar mot sugkoppen, och så spelar given ut en blå 1:a i skålen på spiralen. Har given ingen blå 1:a, måste given dra från högen till sin hand tills han eller hon får en 1:a som då spelas ut. Sedan är det näste spelares tur.

(Fotnot: Läs i slutet av reglerna om hur du "trimmar in" din SPROINGI-spiral).

Spelordningen är medsols till att börja med. Varje gång det är din tur, ska du spela ut **ett** kort.

Kortet du spelar måste ha ett **högre** nummer än det senaste spelade kortet, **eller** också måste du "börja om" med en **1:a**. Det är alltid tillåtet att spela en 1:a, oavsett vad det föregående kortet var. Om du spelar ett med ett högre nummer, spelar det ingen roll om det är ett gult eller ett blått kort. Observera att det **inte** måste vara närmast högre nummer – är det föregående kortet en 5:a, kan du spela 6, 7, 8, 9 eller 10 (eller en 1:a, förstås).

Om du inte kan spela ett kort när det blir din tur, måste du dra från högen till din hand ända tills du får ett spelbart kort.

BLÅA KORT: Här händer inget särskilt, utan det blir näste deltagares tur så snart du spelat ut.

GULA KORT: Dessa är speciella action-kort som påverkar **näste** spelare. Innan näste spelare utfört uppgiften enligt action-kortet, får han eller hon inte spela ut något kort.

Tärningskort: När du spelar ut ett sådant, måste näste spelare blixtnabbt grabba tag i tärningarna och slå med dessa tills kombinationen på kortet dyker upp. Han eller hon ska slå med **bägge** tärningarna varje gång, ända tills det lyckas! Så snart det är gjort, får den spelaren spela ut ett kort.

Markerkort: När du spelar ut ett sådant, måste näste spelare blixtnabbt grabba tag i påsen med plastmarkerna och plocka ut dem **en i taget** tills markern i rätt färg dyker upp. Sedan måste alla markerna stoppas tillbaka i påsen innan den spelaren får spela ut ett kort.

Räknekort: När du spelar ut ett sådant kort, måste näste spelare blixtnabbt räkna, fram- eller baklänges **enligt kortet**. Står det t.ex. Sproing Sproing 10 (pil) Sproing Sproing 1 på kortet, måste spelaren högt räkna "Sproing Sproing 10, Sproing Sproing 9, Sproing Sproing 8..." osv ner till och med "Sproing Sproing 1". Det gäller att inte staka sig, för då måste man börja om från början! Så snart räknandet gjorts, får den spelaren spela ut ett kort.

Byt riktning: Vissa av action-korten har en vit horisontell pil på. Dessa innebär att spelriktningen byts (förutom att uppgiften måste utföras). **Exempel:** A har spelat en blå 5:a, och B spelar ett gult kort med 7:a och två blanka tärningar på, samt horisontell pil. Då är det inte C, utan A som måste slå med tärningarna tills han får två blanka sidor och sedan kan spela ett kort. Riktningen har bytts från medsols till motsols, och förblir så tills ett nytt Byt riktning-kort spelas.

ATT BLI "SPROINGAD": Om spiralen smäller till medan det är din tur, har du otur och måste plocka upp alla korten som kastades iväg. Dessa lägger du fullt synliga framför dig på bordet – du ska **inte** ha dem på handen. Därefter trycker du ned spiralen igen, och börjar om med att spela en 1:a (dra från högen om du inte har någon). Turordningen startar **medsols**, oavsett vad som gällde innan det smäll till.

Din tur anses vara över så snart du **släppt** kortet du spelar ut, därefter vidtar näste spelares tur. Om någon diskussion uppstår, gäller majoritetens beslut. Om det är omöjligt att avgöra, lägger ni tillbaka korten, trycker ned spiralen igen, och näste spelare fortsätter spelet.

SLUTET PÅ OMGÅNGEN: Om du först lyckas bli av med dina kort, vinner du den omgången. Du måste ropa "Ute!" så snart du spelar ut ditt sista kort. (Om du glömmer att ropa, fortsätter spelet tills det blir din tur igen och du kan ropa "Ute!", om inte någon annan går ut dessförinnan).

Om högen med kort tar slut innan någon ropar "Ute!", är omgången också slut. Då räknas det inte när det smäller till – de korten ges inte till någon.

POÄNGRÄKNING: När en omgång är slut, får man minuspoäng för alla kort som man har antingen på hand eller på bordet. Blåa kort ger 1 minuspoäng, och gula kort ger 2, oavsett numren på korten. Om du vann omgången, slipper du dock minuspoäng, även om du har kort framför dig på bordet.

Så snart poängen antecknats, samlas alla korten in och blandas, och så vidtar nästa omgång enligt ovan. Given roterar också medsols för varje omgång.

VEM VINNERS?

Så snart någon kommit upp i 50 minuspoäng eller fler, är spelet slut. Då vinner den som har **minst** antal minuspoäng.