



Välkommen att kämpa om titeln Mästarnas Mästare! På spelplanens rutor utmanas vilja, snabbhet och koncentration i sex olika tävlingsgrenar. Ibland får ni själva välja motståndare. I nästa stund kämpar alla mot alla. När varvet på spelplanen är avverkat, återstår finalrycket mellan poängstarkaste ettan och tvåan.

Välj motspelare med omsorg och lycka till i duellerna önskar vi på Alga!

Innehåll:

1 spelplan, 1 kortlek, 1 spelpjäs, 1 trästav, 2 snören,
1 protokollblock och 1 tärning

Speltid:

Normal speltid motsvarar ett varv runt spelplanen.
Kortare speltid: Börja spela längre fram på spelplanen
(se alternativa startpunkter för kortare speltid).



Spelförberedelser:

Vik upp spelplanen och lägg den mitt på bordet. Ställ den gemensamma spelpjäsen på startrutan (röd pil). Ställ trästaven på markerad plats på spelplanen.

Dela upp korten i olika högar efter färg. Blanda korten noga! Lägg korthögarna på avsedd plats på spelplanen. (Svart ruta saknar kort.)

Bestäm vem som ska börja slå med tärningen.

ETT SPELDRAG!

- Slå med tärningen och flytta den gemensamma spelpjäsen lika många steg framåt (medsols) på spelplanen.
- Färgen på rutan som spelpjäsen stannar på, avgör vilken kategori du ska tävla i. Flerfärgade rutor betyder att du själv får välja tävlingskategori.
- När duellen är avgjord, skrivs vinnarens poäng in i protokollblocket. Sedan är det nästa spelares tur att slå med tärningen och flytta spelpjäsen.

DETTA HÄNDER PÅ RUTORNA:

PÅ SEKUNDEN! Kräver stresstålighet och god tidsuppfattning. Välj en motståndare. Båda tävlar samtidigt. En tredje person sätter en mobiltimer på valfri tid (10-25 sekunder). **Berätta vilken tid som gäller före start!** De tävlande ska blunda under hela tävlingen.

STARTA TIMERN! Räck snabbt och tyst upp en hand när du tror att tiden är ute. De andra håller koll på händerna och timern.

Vem tar poäng? Den som räcker upp handen **närmast före eller exakt** när tiden är ute vinner 2 poäng. Räcker båda upp händerna **efter utsatt tid** blir det inga poäng.

SLÅ EN KNOPI! Här krävs kvicka fingrar och god uppfattningsförmåga. Välj en motståndare. Båda tävlar samtidigt. Blanda

korten. Dra ett kort + plocka fram dubbletten. Dela ut kortet och varsitt snöre. Ställ staven mellan er.

KÖR! På given signal ska båda tävlande snabbt slå knopen på kortet. Först klar rycker åt sig staven och avbryter tävlingen.

Vem tar poäng? Spelaren med stav och **godkänd knop** får 2 poäng. Är knopen felaktig blir det 1 minuspoäng.



LÄGG I NUMMERFÖLJD! Utmanar **nerv** och **koncentrationsförmåga**. Välj en **motståndare**. Båda tävlar samtidigt. Blanda korten väl och dela ut 10 kort var till de tävlande. Lägg korten med siffersidan nedåt. Ställ staven mellan er.

KÖR! På given signal ska båda tävlande snabbt vända upp sina kort och lägga dem i rätt ordningsföljd (från lägsta till högsta siffervärde). Först klar rycker åt sig staven och avbryter tävlingen.

Vem tar poäng? Spelaren med stav och **10 kort i rätt följd** får 2 poäng. Ligger korten i fel följd blir det 1 minuspoäng.



HÖGST ELLER LÄGST? Var **kvick i huvudet och ta ett snabbt beslut**. **Alla tävlar samtidigt**. Ställ staven där alla kan nå den. Blanda korten väl. Kortet är nummerade 1-20. Dela ut: **fem kort var (3 spelare), fyra kort var (4 spelare), tre kort var (5-6 spelare)**.

KÖR! På given signal tar alla upp sina kort och gör en blixtsnabb (tyst) beräkning av sina poäng. Ryck åt dig staven och avbryt tävlingen, om du tror att dina kort har **högsta** – eller **lägsta** – poängsumman av alla.

Vem tar poäng? Kontrollräkna era kort. Spelaren med staven får 2 poäng om gissningen är korrekt. Är gissningen fel blir det istället 1 minuspoäng.



MEMENTO! Utmanar **närminnet och tävlingsnerverna**. **Alla tävlar samtidigt**.

Blanda korten väl. Lägg ut dem i en rad (eller två om ytan är begränsad) med färgsidan uppåt. **Bestäm vilket kort som ska räknas som det första i ordningen**. Sätt en mobiltimer på 30 sekunder och tryck på start. Nu har spelarna 30 sekunder på sig att

memorera i vilken ordning färgerna ligger. När tiden är ute, vänds kortet ner igen där de ligger.

KÖR! Spelaren som har draget säger första färgen och vänder upp första kortet. Sedan går turen över till nästa spelare som säger vilken färg som är nästa i tur osv. Vid fel färg är man ute ur duellen.

Vem tar poäng? Sist kvar i tävlingen får 2 poäng. Om flera spelare är kvar när samtliga kort är uppvända, får alla 1 poäng vardera.



UPP OCH HOPPA! Välj en **motståndare**.

Dra ett kort. Gör ett tärningskast för att välja uppdrag. (Avlås tärningssymbolerna på kortet.)

Vem tar poäng? Snabbast klar med godkänd uppgift får 2 poäng.

RÄKNA POÄNG EFTER ETT VARV

När speljäsen har gått ett varv runt spelplanen, går Mästarnas Mästare över i slutduellen. **Räkna samman era poäng: Spelaren med högst poäng går vidare till final tillsammans med spelets tvåa.** Vid delad andraplats får ettan själv utse sin motståndare bland "tvåorna".

BÄST AV TRE RYCK VINNER!

Ställ undan glas, skålar och spelplan! Placera den svarta staven mitt på bordet. De två finalisterna sätter sig mittmot varandra. Armarna ska hänga fritt utmed sidorna. En tredje spelare sätter sin mobiltimer på 5-20 sekunder och trycker på Start. **Avslöja inte nedräkningstiden för finalisterna!** Så fort tiden är ute, gäller det att snabbt rycka åt sig staven före motståndaren.

Den som hinner först, vinner staven och omgången. Om båda spelarna håller i, gäller det att rycka och snurra för att ta över staven. Rullar staven iväg, går omgången till spelaren som först lyckas fånga den. Spelare som lyfter armen **före** utsatt tid förlorar sin omgång.

**Bäst av tre finalryck vinner titeln
Mästarnas Mästare.
Gott kämpat!**



www.algaspel.se