

twenty one

Steffen Benndorf
og
Reinhard Staupe

Bare for moro skyld!



Spillere: 2-6

Alder: Fra 8 år

Varihet: Omtrent 15 min.

Spillets mål og oppsett

Alle får hvert sitt **unike** poengark - det finnes seks typer ark - og en blyant/penn.

Obs: Filt penn eller kulepenn er det beste, da blir det enklere å se hvilke tall du har skrevet ned underveis.

På hvert ark er det fem horisontale rader. Tallene er er like på alle ark, men fargene står i ulik rekkefølge. Radene må fullføres en etter en, **fra øverst til nederst**. Sagt på en annen måte: Du må **fullføre** en rad og telle opp poengene for den, før du kan starte på den neste. Dere vil komme til å fullføre radene i ulikt tempo, og vil således befinne dere på ulike rader under spillets gang. Spillet er over straks førstemann har fullført alle sine fem rader.

Merk: Alle skal kunne se hverandres poengark underveis i spillet.



← **Første rad** (rad 1)

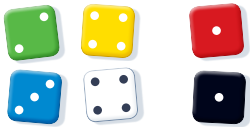
De små bokstavene i nedre hjørne (A-F) gjør det enkelt å skille de ulike poengarkene fra hverandre.

Slik spiller dere

Finnt ut hvem som starter. Når det er din tur, skal du kaste alle seks terninger. Du kan stanse her, hvis du er fornøyd med terningene. Men du har også lov å kaste dem enda en gang. Plukk i så fall opp **alle** terninger unntatt enerne fra **første kast**, disse må du la ligge.



Første forsøk



Andre forsøk

Det er Tims tur. Han kaster 6, 4, 3, 3, 1 og 1. Han vil kaste om igjen, men må la de to enerne ligge. De andre fire kaster han på nytt.

Straks du er ferdig med å kaste terningene (etter ett eller to forsøk), må alle spillere notere ned **minst ett av tallene** i den raden han eller hun holder på med akkurat nå (eller eventuelt krysse ut et tall, se lenger ut i reglene). Du har lov å notere flere tall, gjerne alle seks hvis mulig (noe som skjer veldig sjelden). Men du kan bare notere tall i den raden du holder på med, og bare hvis tallet på terningen ikke er høyere enn tallet på blokka. Terningen må altså ha **lavere eller lik verdi** for å kunne brukes.

Hva skjer når du treffer akkurat? Hvis tallet på terningen er likt tallet på blokka, så har du truffet blink! Dette markerer du ved å skrive et lite kryss i det firkantede feltet ved siden av det angjeldende feltet. Disse kryssene gir bonuser straks du skal summere opp poengene i en rad.

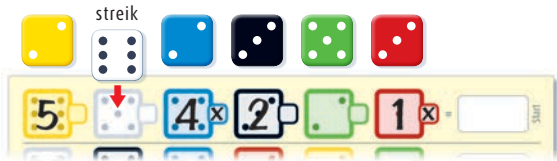
Obs: Du bør alltid skrive ned tall som gir blink, det er ikke mulig å få bedre kast i det angjeldende feltet.



Sara bruker den svarte enerterningen til å notere «1» i det svarte enerfeltet. Dette er et blinktreff, derfor kan hun sette et kryss ved siden av tallet! Den blå treeren er også blink, hun kan altså sette enda et kryss i raden. Sara noterer også ned fireen i det gule feltet. Hun kunne ha valgt å bruke den røde eneren og den grønne toeren, men velger å avstå. Den hvite fireeren er ikke brukbar for hennes del, i og med at terningen har for høy verdi i forhold til tallet hun har fått angitt på arket sitt.

Krysse bort et felt: Hvis du ikke kan eller vil bruke noen av terningene i aktuelle terningkastet, ditt eget eller andres, så er du nødt til å krysse bort et felt. Du må velge det ledige feltet som ligger lengst til venstre i den raden du holder på med.

Merk: Du kan ikke krysse ut et felt samtidig som du legger inn tall i andre. Utkrysning er altså noe du gjør i stedet for å skrive tall. Og du krysser bare ut ett felt av gangen, aldri flere.



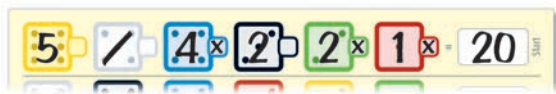
Emma har fylt ut fire felter i tidligere runder. Hun kan ikke bruke noen av terningene i denne runden, både den grønne femmeren og den hvite sekseren er høyere enn tallene i de tilsvarende feltene i raden hennes. Emma må derfor krysse bort feltet med den hvite femmeren.

Din tur ender straks du har kastet ferdig og alle spillere har enten lagt inn tall eller krysset bort et felt i sine respektive rader. Deretter gir du terningene videre til din venstre nabo. Turen fortsetter rundt bordet på denne måten helt til en eller flere spillere blir ferdig med siste rad.

Komplett rad og poengberegning

En rad skal poengberegnes straks **alle feltene enten har kryss eller tall:**

- Legg sammen alle tall du har skrevet inn (bortkryssede felter har null i verdi).
- Tell hvor mange blinktall du klarte, sjekk i tabellen hvilken bonus dette gir.
- Noter summen lengst til høyre i raden.



Emma har fullført den øverste raden sin. Hun får 14 poeng for alle terningkastene hun har notert i raden (5+0+4+2+2+1). De tre blinkkastene gir ifølge tabellen 6 bonuspoeng. Derfor noterer Emma 20 poeng (14+6) i feltet lengst til høyre i raden.

Når en rad er summert opp, skal man fortsette med raden under i **neste runde.**

Obs: Det er aldri tillatt å jobbe med to rader i samme tur.

Slutten

Spillet slutter straks en spiller har fylt ut den femte raden sin og summert opp denne. Alle de andre spillerne får lov å summere poengene for den raden de er på i øyeblikket, uansett om den er komplett eller ikke. Deretter teller dere opp poengene fra alle radene deres. Vinneren er den med flest poeng!

6 ×	4	1	3 ×	1	/	=	18	Start
5 ×	4 ×	3	1	2	1 ×	=	22	↓
3	2	2	/	2 ×	/	=	10	↓
5 ×	3	3	2 ×	2 ×	1 ×	=	26	↓
4 ×	3	1	2	1	/	=	12	End
Bonus	1x/1	2x/3	3x/6	4x/10	5x/15	6x/21	Total	88

Linus har fullført den nederste raden sin. Han legger sammen poengene for raden, og avslutter med å summere opp alle radene. Han har totalt 88 poeng.