

Regelhefte for:

getSmart Kids: Opp til 10

Det anbefales at man først ser på powerpoint-reglene når man skal lære seg ulike spill med kortstokkene!

Sjekk hjemmesiden www.getsmart.no for flere powerpoint-presentasjoner. Det vil bli lagt opp nye presentasjoner når det kommer nye produkter og dersom det blir laget nye spill til kortstokkene.

Hvordan kommer man i gang?

Læreren bør ha vært igjennom temaet i kortstokken i forkant. Den første aktiviteten som elevene bør starte med er å finne ut hvilke kort som har samme verdi. Man bør helst sitte to og to. Dersom det er flere enn dette i en gruppe, kan det føre til at ikke alle får med seg det som gjøres. I tilfeller der elevene er usikre på hvilke kort som "hører sammen", kan de få hjelp fra lærer. Prosessen over bør vare ca. en halv time og gjentas et par ganger, før man går over til direkte spill med kortene.

Krig

Vanskelighetsnivå: 4 - 5 år og oppover. De gule kortene med tallsymboler behøver ikke å benyttes dersom man ønsker lavest vanskelighetsgrad.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes dersom man ikke ønsker å fjerne noen kort for å få lavere vanskelighetsgrad.

Meningen med spillet: Å bli sittende igjen med alle kortene eller sitte igjen med flest kort når man gir seg med spillet. (For eksempel kan man foreslå å spille i 20 min og se hvem som har flest kort etter endt tid).

Spilleregler: Spillerne starter med halve bunken hver. De tar opp det øverste kortet i bunken sin og legger det frem på bordet med forsiden opp. Den spilleren med størst verdi vinner omgangen, han samler inn begge kortene og legger de i en egen samlehaug. NB! Spesialkort med bilde av Tiger Terje vinner alltid mot "vanlige" kort. Dersom begge spillerne får lik verdi blir det "krig" og hver spiller må legge ytterligere tre kort ut på bordet. Disse skal legges delvis over det første kortet, nå med baksiden opp. Når dette er gjort skal begge spillerne legge ut et fjerde kort, denne gang med forsiden opp. Den med høyest verdi vinner da alle kortene som er lagt ut på bordet og legger alle disse kortene i samlehaugen sin. Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra kortene i samlehaugen, skal disse kortene stokkes og begynne å spilles ut igjen.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

Memory

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover. De gule kortene med tallsymboler behøver ikke å benyttes dersom man ønsker lavest vanskelighetsgrad.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: I dette spillet skal man spille med fire farger. Det er opp til spillerne hvilken farge de velger å kutte ut. Spesialkortene med bilde av Tiger Terje benyttes ikke i dette spillet.

Meningen med spillet: Å samle flest stikk.

Spilleregler: Alle kortene legges ut over bordet med baksiden opp. Man trekker lodd om hvem som skal begynne spillet. Den som vinner treknin-gen, starter spillet ved å trekke to kort fra bordet. Det er nå om å gjøre å trekke to kort med samme verdi. Dersom spilleren ikke lykkes i å finne to kort med lik verdi, skal kortene legges tilbake på bordet der de lå. Det er da neste spillers tur til å trekke kort. Når en spiller klarer å finne to kort med lik verdi, vinner han et stikk som legges til side for spilleren. Disse kortene legges i egen bunke slik at det blir lett å holde tellingen på hvem som leder spillet. Totalt det mulig å få to stikk av samme verdi. Dersom en spiller allerede har et stikk av en bestemt verdi og deretter klarer å samle et nytt stikk med samme verdi, skal han få en "ekstrarunde" som innebærer at han kan trekke ytterligere to kort før det blir neste spillers tur.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

Intervallkrig

Vanskelighetsnivå: 7 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra spesialkortene med bilde av Tiger Terje.

Meningen med spillet: Å bli sittende igjen med alle kortene eller sitte igjen med flest kort når man gir seg med spillet. (For eksempel kan man foreslå å spille i 20 min og se hvem som har flest kort etter endt tid).

Spilleregler: Spillerne starter med halve bunken hver. De tar opp de to øverste kortene i bunken sin og legger de frem på bordet med forsiden opp. Kortene skal ligge ved siden av hverandre med litt plass imellom. Spillerne skal nå trekke et tredje kort. Det er om å gjøre å trekke et kort med en verdi som ligger mellom verdiene til de to kortene man nettopp hadde lagt ut.

Dersom kun én av spillerne lykkes med å trekke et kort med verdi innenfor sitt intervall, tar vinneren alle kort som er lagt ut på bordet og samler de opp i samlehaugen sin. Dersom begge (eller ingen) lykkes med sitt tredje kort, blir det "krig" og hver spiller legger ut ytterligere ett kort på bordet (med baksiden opp) som blir en del av "potten". I tillegg legges det ut ett kort med forsiden opp. Den med høyest verdi på dette kortet vinner krigen. Alle kriger avgjøres slik.

Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra kortene i samlehaugen sin, skal disse kortene stokkes og spilles ut igjen. I tilfeller der den ene spilleren er i ferd med å vinne, det vil si når den som ligger dårligst an, sitter igjen med totalt tre kort eller mindre, gjelder følgende regler:

- Dersom spilleren med færrest kort akkurat har tre kort igjen og det blir krig, skal begge spillerne ta sine tre utspilte kort, stokke dem og legge to kort ut på bordet med baksiden opp for deretter å legge frem det tredje, og se hvem som har høyest verdi.
- Dersom spilleren med færrest kort har to eller ett kort igjen skal det legges frem ett kort og den spilleren med høyest verdi, vinner de utspilte kortene (potten). I de tilfeller der den ene spilleren ikke har mulighet til å legge på flere kort, skal kun den andre spilleren legge ut et nytt kort og den med høyest verdi vinner potten.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

Intervallkrig med satsing

Vanskelighetsnivå: 7 - 8 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra spesialkortene med bilde av Tiger Terje.

Meningen med spillet: Å bli sittende igjen med alle kortene eller sitte igjen med flest kort når man gir seg med spillet. (For eksempel kan man foreslå å spille i 20 min og se hvem som har flest kort etter endt tid).

Spilleregler: Spillerne starter med halve bunken hver. De tar opp de to øverste kortene i bunken sin og legger de frem på bordet med forsiden opp. Kortene skal ligge ved siden av hverandre med litt plass imellom. Spillerne skal nå trekke et tredje kort. Det er om å gjøre å trekke et kort med en verdi som ligger mellom verdiene til de to kortene man nettopp la ut. NB! Dersom en spiller har to kort på bordet der differensen mellom verdiene er liten, kan han bytte ut et av dem ved å trekke et nytt kort fra bunken sin og legge det "uønskede" kortet i samlehaugen sin. Formålet med dette er å forsøke å øke intervallet sitt og dermed øke sannsynligheten for å trekke et kort med verdi innenfor intervallet. Men, for å få lov til å gjøre dette byttet, må spilleren satse to ekstra kort som blir lagt ut på bordet med baksiden opp som en del av "potten". Begge spillerne har mulighet til å foreta satsing, men dette må man bestemme seg for før en av spillerne har byttet ut en av verdiene på bordet. Etter dette er det for sent å foreta satsing! Det er kun tillatt å foreta en satsing og dermed kun ett kortbytte før man spiller ut det tredje kortet.

Dersom kun én av spillerne lykkes med å trekke et kort med verdi innenfor sitt intervall, tar vinneren alle kort som er lagt ut på bordet og samler de opp i samlehaugen sin. Dersom begge (eller ingen) lykkes med sitt tredje kort, blir det "krig" og hver spiller legger ut ytterligere ett kort på bordet (denne gangen med baksiden opp) som blir en del av "potten". I tillegg legges det ut ett kort med forsiden opp. Den med høyest verdi vinner "krigen". Alle kriger avgjøres slik.

Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra kortene i samlehaugen sin, skal disse kortene stokkes og spilles ut igjen. I tilfeller der den ene spilleren er i ferd med å vinne, det vil si når den som ligger dårligst an, sitter igjen med totalt tre kort eller mindre, gjelder følgende regler:

- Dersom spilleren med færrest kort akkurat har tre kort igjen og det blir krig, skal begge spillerne ta sine tre utspilte kort, stokke dem og legge to kort ut på bordet med baksiden opp for deretter å legge frem det tredje, og se hvem som har høyest verdi.
- Dersom spilleren med færrest kort har to eller ett kort igjen skal det legges frem ett kort og den spilleren med høyest verdi, vinner de utspilte kortene (potten). I de tilfeller der den ene spilleren ikke har mulighet til å legge på flere kort, skal kun den andre spilleren legge ut et nytt kort og den med høyest verdi vinner potten.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.