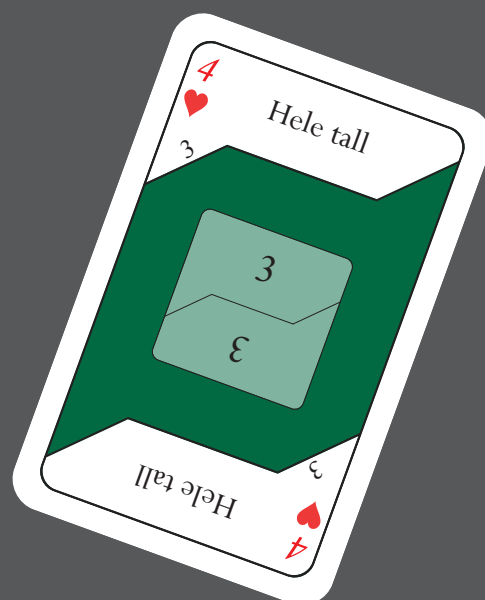
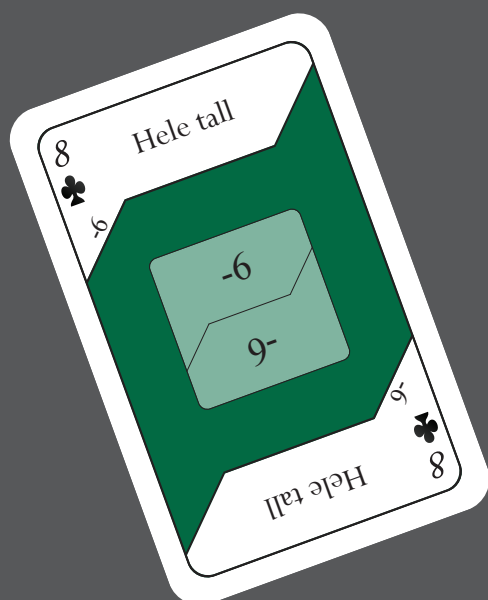


Regler for:

getSmart Grønn



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.

Vri Åtter - Grønn

Vanskelighetsnivå: 12 år og oppover. Mange vanskelighetsgrader.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Hele kortstokken brukes bortsett fra jokere. Hver spiller starter med sju kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av kortbunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut ett kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også spille ut et kort som har samme verdi som det øverste kortet. Dette kalles "å vri". Et eksempel på en verdi er - 3. Verdiene til kortene står både på midten av kortet og oppe i venstre hjørne. De tradisjonelle tallverdiene til kortene brukes ikke i dette spillet (bortsett fra åtterne). Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke tre kort. Dersom du har trukket tre ganger uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over, og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med den tradisjonelle verdien åtte (spar 8, ruter 8 osv.) er spesialkort. Disse kortene kan alltid brukes til å vri med. De kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Idet man spiller ut en åtter, må man spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller blir nødt til å spille ut kort av denne fargen (eller legge på kort med tilsvarende verdi).

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si: "ett kort igjen!" Dersom man glemmer dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "bank i bordet!" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere tre kort fra bunken på bordet.

Ekstraregler: Reglene over er mer eller mindre lik det som har vært vanlig tradisjonell Vri åtter. For å få inn matematikken i dette spillet, legger vi til følgende regler.

Nivå 1: Det er tillatt å addere to kort man har på hånden. Dersom man på denne måten får verdien til kortet øverst i samlehaugen, kan man legge på begge kortene. NB! Her er det viktig å spille taktisk riktig. Dette innebærer at man må tenke seg om hvilket av de to kortene man ønsker skal ligge øverst i samlehaugen (det er jo det øverste kortet i samlehaugen som bestemmer hva som kan legges på videre).

Nivå 2: Det er tillatt å multiplisere to kort man har på hånden. (Ellers som nivå 1).

Nivå 3: Det er tillatt å dividere to kort man har på hånden. (Ellers som nivå 1).

Nivå 4: Det er tillatt å subtrahere (trekke fra hverandre) to kort man har på hånden. (Ellers som nivå 1).

Nivå 5: Det er lov å bruke to regnearter, for eksempel addisjon og multiplikasjon av to kort man har på hånden

Nivå 6: Det er lov å bruke tre regnearter, for eksempel addisjon, multiplikasjon og divisjon av to kort man har på hånden. NB! Ved bruk av tre regnearter er det ikke lenger tillatt å vri med åtteren eller legge på tilsvarende verdi. (Ellers som nivå 1).

Nivå 7: Elite. Det er tillatt å bruke alle de fire regneartene til å kombinere to kort man har på hånden. **NB!** Ved bruk av fire regnearter er det ikke lenger tillatt å vri med åtteren eller legge på tilsvarende verdi. (Ellers som nivå 1).

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Dobbeltkrig - Grønn

Vanskelighetsnivå: 12 år og oppover. Mange vanskelighetsgrader, fra lett til mer komplisert

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

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra jokere.

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: Hver spiller får utdelt 26 kort. I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Spillet er delt opp i forskjellige vanskelighetsgrader; nivå 1, nivå 2 osv. Hver spiller tar fram de to øverste kortene i bunken sin og legger de på bordet med forsiden opp. Ved "krig" skal hver spiller legge frem seks kort med baksiden opp som en del av "potten", men det kan godt avtales et mindre antall før spillet starter. Dersom en av spillerne har så få kort at han ikke kan legge ut seks kort og samtidig ha to kort på hånden, vil antall kort som "ofres" fra hver spiller bli lik det antallet som er slik at den med færrest kort fortsatt har to kort igjen. Har man for eksempel totalt sju kort vil hver spiller måtte ofre fem kort. Videre følger detaljerte regler for de forskjellige vanskelighetsnivåene.

Nivå 1: Addisjon

Her er det om å gjøre å få høyest verdi ved å addere de to kortene med hverandre. Det spiller ingen rolle i hvilken rekkefølge du adderer kortene med hverandre. (Ved addisjon er tallenes rekkefølge likegyldig). Spilleren med høyest verdi vinner kortene til motstanderen og legger alle de utspilte kortene i en egen samlehaug. Dersom spillerne får lik verdi, blir det krig og hver spiller legger seks kort med baksiden opp på bordet, for så å legge opp to kort til med forsiden opp. De to sistnevnte kortene adderes og den spilleren med høyest verdi vinner alle utspilte kort og legger de i samlehaugen sin.

Nivå 2: Multiplikasjon

Her er det om å gjøre å få høyest verdi ved å multiplisere de to kortene med hverandre. Det spiller ingen rolle i hvilken rekkefølge du multipliserer kortene med hverandre. (Ved multiplikasjon er faktorenes orden likegyldig). Ellers som nivå 1.

Nivå 3: Divisjon

Her er det om å gjøre å få høyest verdi ved å dividere de to kortene med hverandre. NB! Her er det viktig å merke seg at du får forskjellig verdi avhengig av hvilket av kortene som divideres med det andre. Ellers som nivå 1.

Nivå 4: Subtraksjon

Her er det om å gjøre å få høyest verdi ved å subtrahere de to kortene fra hverandre. NB! Her er det viktig å merke seg at man får forskjellig verdi avhengig av hvilket kort som blir trukket fra. Ellers som nivå 1.

Nivå 5, Elite: Kombinasjon av de fire regneartene

Spiller A sier en verdi mellom -15 og 15 (eller kaster en 20 siders spesialterning med positive og negative verdier) for deretter å legge opp de to kortene sine samtidig med motstanderen. Her er det nå om å gjøre å få en verdi nærmest denne verdien ved å kombinere de to kortene enten ved addisjon, multiplikasjon, divisjon eller subtraksjon. Dersom begge spillerne får verdien man er ute etter eller er like langt unna, blir det vanlig krig der målet fortsatt er å få den samme verdien som tidligere. Etter endt omgang skal spiller B foreslå den neste verdien man skal prøve å oppnå (eller kaste en 20 siders spesialterning med positive og negative verdier). Ellers som nivå 1.

Nivå 6, Ultra smart: Kombinasjon av de fire regneartene med mulighet for å opphøye den ene verdien i annen potens

Spiller A sier en verdi mellom -15 og 15 (eller kaster en 20 siders spesialterning med positive og negative verdier) for deretter å legge opp de to kortene sine samtidig med motstanderen. Her er det nå om å gjøre å få en verdi nærmest denne verdien ved å kombinere de to kortene enten ved addisjon, multiplikasjon, divisjon eller subtraksjon. NB! I tillegg er det nå tillatt å opphøye en av verdiene på kortene i annen potens. (Man kan altså multiplisere et av tallene med seg selv). Denne "ekstra regelen" gjør spillet enda vanskeligere og krever derfor mer av spillerne. Ellers som nivå 5.

Nivå 7, Champion: Kombinasjon av de fire regneartene med mulighet for å opphøye den ene verdien i annen potens i tillegg til å kunne ta kvadratrot av kvadrattall

Den ene spilleren sier en verdi mellom -15 og 15 (eller kaster en 20 siders spesialterning med positive og negative verdier) for deretter å legge opp de to kortene sine samtidig med motstanderen. Her er det nå om å gjøre å få en verdi nærmest denne verdien ved å kombinere de to kortene enten ved addisjon, multiplikasjon, divisjon eller subtraksjon. I tillegg er det nå tillatt å opphøye en av verdiene på kortene i annen potens og man kan også ta kvadratrot av alle kvadrattall. Ellers som nivå 6.

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 - Grønn

Vanskelighetsnivå: 12 år og oppover. (Relativt vanskelig)

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra jokere.

Tilbehør: 1 stk spesialterning (-9 til 10).

Meningen med spillet: Å samle flest stikk.

Spilleregler: Spillerne blir enige om hvor lenge de skal spille før en vinner skal kåres (for eksempel 20 min). I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Alle de 52 kortene legges ut over bordet med baksiden opp. Man trekker lodd om hvem som skal begynne spillet. Den som vinner trekningen starter spillet ved å kaste spesialterningen for deretter å ta inn to kort fra bordet. Det er nå om å gjøre og få tallverdien til terningen ved å kombinere de to kortene ved hjelp av de fire regneartene. Dersom spilleren lykkes i å treffe den riktige verdien, trekkes de to kortene inn og blir til et stikk som legges til side for seg selv hos den som fikk stikken. Det er nå neste spillers tur og han trekker to kort fra bordet. Ved å ha god hukommelse øker sannsynligheten for å få et stikk etter hvert som man spiller. Idet spilleren har fått sitt stikk eller har lagt kortene tilbake, skal han kaste terningen på nytt slik at en ny verdi blir "målet". Dersom antall spillere er høyere enn to, skal alle spillerne forsøke å få den samme verdien før terningen kastes på nytt. Det er alltid den siste på runden som kaster terningen. Terningen kastes etter at spilleren har gjort sitt trekk.

Slutt: Spillet er slutt når avtalt spilletid er over. Alternativt er spillet over når alle kortene på bordet er borte. (Dette skjer sjelden i og med at det blir stadig vanskeligere å få inn stikk ettersom det blir færre kort på bordet).

Intervallkrig - Grønn

Vanskelighetsnivå: 10 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 jokere.

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: Hver spiller får utdelt 26 kort. I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Hver av spillerne legger frem 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 i mellom. Hver spiller skal nå trekke et tredje kort. Målet er at dette kortet skal ha en verdi som ligger innenfor verdiene til de to andre kortene. Dersom kun en av spillerne lykkes med dette, 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 på dette kortet vinner krigen.

Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra 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 kun legges frem ett kort og den spilleren 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 - Grønn

Vanskelighetsnivå: 10 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 jokere.

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: Hver spiller får utdelt 26 kort. I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Hver spiller legger frem de to øverste kortene i bunken sin med forsiden opp. Kortene skal ligge ved siden av hverandre med litt plass imellom. Spillerne skal nå trekke et tredje kort. Målet er at dette kortet skal ha en verdi som ligger innenfor verdiene til de to andre kortene. 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 en 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.

Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra 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 kun legges frem ett kort og den spilleren 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.