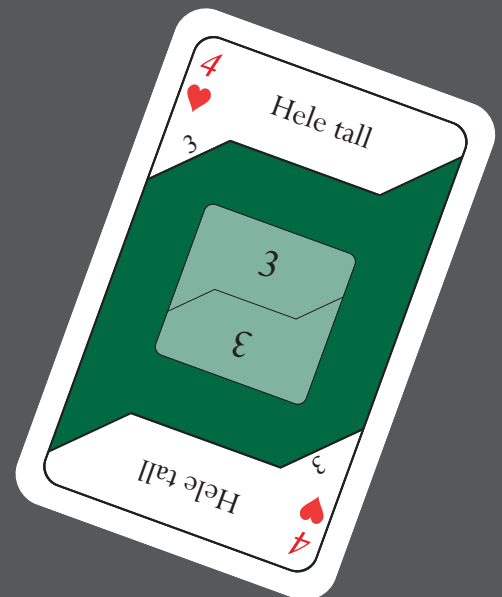
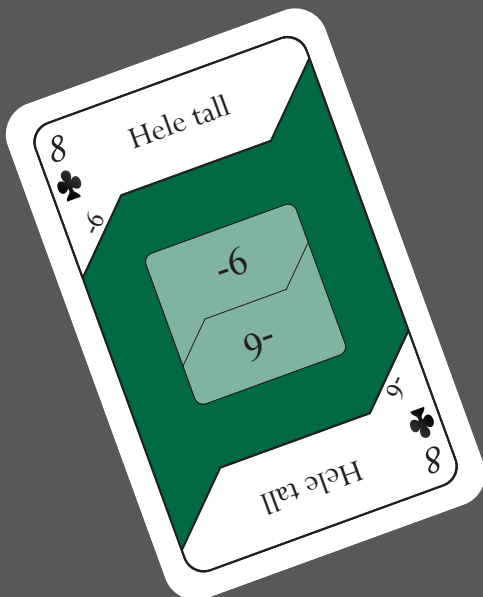


Regler för: getSmart Grön



Det rekommenderas att man börjar med att se på powerpoint-reglerna när man ska lära sig olika spel med kortleken! Kolla in hemsidan www.getsmart.no för fler powerpoint presentationer. Det laddas upp nya powerpoint presentationer när det kommer nya produkter och ifall det utvecklas nya spel till kortlekarna.

Vändåtta - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 6 och äldre. Olika svårighetsgrader. Beror på hur många räknesätt som används när man kombinerar två kort.

Antal spelare: 2 - 5.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna. Varje spelare börjar med sju kort. Utöver det läggs ett kort med framsidan upp bredvid resten av kortleken (bunken). Det kortet är början på högen.

Spelets mål: Att bli kvitt sina kort innan de andra spelarna.

Extra tillbehör: 1st. timglas (1min)

Spelregler: Man drar lott om vem som ska blanda och dela ut korten. Därefter ska nästa spelare börja (man går medsols). Varje gång det är din tur kan du spela ut ett kort av samma färg som det översta kortet i högen. Du kan också lägga på samma värdet eller kombinera två kort med hjälp av ett av de fyra räknesätten och därmed uppnå värdet. OBS! Här är det viktigt att spela taktiskt. Det innebär att man måste tänka sig om vilket av de två korten man vill ska ligga överst i högen. (Det är ju det översta kortet i högen som bestämmer vad som kan läggas på vidare).

Om du inte kan (eller vill) spela ut ett kort, måste du dra kort från bunken helt tills du spelar ut ett kort. Du kan maximalt dra tre kort. Har du dragit tre kort utan att kunna (eller vilja) spela ut kort, är din tur över och du säger pass och låter nästa spelare fortsätta.

Åttor är specialkort (här menas värdet som står helt överst till vänster; alltså de traditionella värdena). De korten kan användas till att vända med. De kan spelas ut helt oberoende av vilket kort som ligger överst i högen. När man spelar ut en åtta måste man specificera vilken färg man vänder till och nästa spelare måste spela ut kort av den färgen (eller lägga på kort med ekvivalent värde som kortet). OBS! När man spelar med alla de fyra räknesätten är det inte längre tillåtet att "vända" med "åtta".

När man har ett kort kvar på hand, ska man säga; "ett kort på hand". Glömmer man att säga det och en av de andra spelarna uppmärksammar det måste spelaren med ett kort kvar dra ytterligare tre kort från bunken.

Slut: Spelet är färdigt när alla utom en spelare har slut på kort. Blir bunken tom innan spelet tar slut ska alla korten i högen (utom det översta) blandas om igen och läggas som ny bunke.

Krig - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 4 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Om det är fyra spelare blir det två på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används för utom jokrarna.

Spelets mål: Att ha alla korten eller att ha flest antal kort när man slutar.

Spelregler: Var spelare blir tilldelad 26 kort. I detta spel är det endast de matematiska värdena som används. Varje spelare vänder upp det översta kortet och lägger det på bordet med framsidan uppåt. Den spelare som får det högsta värdet vinner omgången och samlar in båda korten och sparar dem i en hög. Om båda spelarna får samma värde blir det "krig" och varje spelare måste lägga ytterligare tre kort ut på bordet. Dessa tre kort ska läggas delvis över det första kortet men nu med baksidan uppåt. När detta är gjort ska man vända upp ett fjärde kort, denna gången med framsidan uppåt. Den med högst värde vinner då alla korten som är ute på bordet och lägger undan dem i sin spar hög. När man inte har mer kort kvar än sin "sparhög" ska dessa kort blandas och börja spelas ut igen.

Alternativ spelregel: För att öka svårighetsgraden kan man byta att istället för att ha så högt kort som möjligt ha så lågt som möjligt.

Slut: Spelet är slut när en av spelarna sitter med alla korten eller när bestämd speltid är över. Vinnaren är den som sitter igen med alla korten eventuellt flest kort.

Memory - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 6 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Om det är fyra spelare blir det två på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används för utom jokrarna.

Spelets mål: Att samla flest stick.

Spelregler: Spelarna kommer överens om hur länge spelet ska pågå innan någon vinner, till exempel 20 minuter. I detta spel är det endast de matematiska talen vi ska använda. Ingen av de traditionella värdena har någon funktion. Alla de 52 korten läggs upp med baksidan uppåt. Man drar lott om vem som börjar spela. Den som vinner lottningen startar spelet genom att säga ett värde mellan -15 och 15 för att därefter ta in två kort från bordet. Det är nu upp till spelaren att få detta värde genom att kombinera de två korten med hjälp av att använda de fyra räknesätten. Om spelaren lyckas med detta ska spelaren ta de två korten och lägga de till sidan, detta är nu hans stick. Det är nu nästa spelares tur och han/hon ska dra två kort från bordet. Genom att ha bra minne ökar nu sannolikheten att få stick i och med att man vet vart värdena ligger på bordet. När spelaren har fått sitt stick eller har lagt tillbaka korten ska han/hon välja ett nytt värde innanför samma intervall som innan. Om antalet spelare är mer än två, ska alla spelarna försöka få samma värde före nytt värde väljs. Den som väljer värde är alltid den som är sist på rundan efter att han/hon har gjort sitt drag.

Slut: Spelet slutar när över när bestämd speltid är över. Eller när alla korten på bordet är borta. Detta händer sällan i och med att det blir svårare och svårare att ta hem stick när det blir färre kort på bordet.

Dubbelkrig - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 7 och äldre. Många svårighetsgrader, från lätt till mera komplicerad

Antal spelare: 2 - 4. Om det är fyra spelare blir det två på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna.

Spelets mål: Att ha alla korten eller flest antal kort när man slutar.

Spelregler: Varje spelare blir utdelad 26 kort. I detta spel är det endast de matematiska värdena som används. Spelet är uppdelat i olika svårighetsnivåer; nivå 1, nivå 2 osv. Varje spelare tar fram två av de översta korten i sin bunke och lägger de på bordet med framsidan uppåt. Om det blir "krig" ska varje spelare lägga fram sex kort med baksidan uppåt, dessa kort blir en del av potten. Man kan också bestämma sig för att använda färre kort innan man börjar spelet. När en av spelarna har för få kort så han inte kan lägga ut sex kort och samtidigt har två kort kvar måste antalet kort som "offras" från varje spelare vara lika. Den spelare med minst kort måste fortfarande ha två kort på hand. Har man till exempel totalt sju kort kvar på handen ska varje spelare "offra" fem kort. Vidare följer detaljerade regler för de olika svårighetsgraderna.

Nivå 1: Addition

Här ska man försöka att få högsta värdet genom att addera två kort med varandra. Det spelar ingen roll vilken ordning du adderar korten med varandra.

Spelaren med högsta värdet vinner alla korten som är utspelade och lägger dem i en egen samlar hög. Om spelarna får samma värde blir det krig och varje spelare lägger sex kort med baksidan uppåt. Därefter lägger spelarna två kort till med framsidan uppåt. De två korten adderas och spelaren med högst värde vinner alla utspelade korten som han lägger i sin samlarhög.

Nivå 2: Multiplikation

I denna nivå ska man försöka att få högsta värdet genom att multiplicera de två korten med varandra. Här spelar det heller ingen roll vilken ordning du multiplicerar korten med.

Annars samma som i nivå 1.

Nivå 3: Division

Här ska man försöka få högsta värdet genom att dividera de två korten med varandra. OBS! Det är viktigt att lägga märke till att du får olika värden beroende på vilket kort som divideras med de andra. Annars samma som i nivå 1

Nivå 4: Subtraktion

Här ska man försöka att få högsta värdet genom att subtrahera korten med varandra.

OBS! Det är viktigt att lägga märke till att värdet blir olika beroende på vilket kort du subtraherar med vilket. Annars samma som i nivå 1.

Nivå 5, Elit: Kombination av dom fyra räknesätten

Den ena spelaren säger ett tal mellan -15 till 15 för att därefter lägga upp sina två kort samtidigt som motståndaren. Här ska man försöka få ett värde närmast det värdet som den ena spelaren har valt genom att kombinera de två korten. Detta kan du göra genom att antingen addera, multiplicera, dividera eller subtrahera de två korten. Om en av spelarna får värdet man är ute efter genom att kombinera korten, ska motspelaren ge ifrån sig ytterligare tre kort. Om båda får värdet man är ute efter blir det vanligt "krig" där målet fortfarande är att få samma värde som innan. Efter slutförd omgång ska motspelaren föreslå nästa värde man ska prova efteråt. (Värdet ska fortfarande vara det samma som nämnt i intervallet ovanför). Annars samma som i nivå 1

Nivå 6, Ultra smart: Kombination av de fyra räknesätten med möjlighet att kvadrera det ena värdet

Den ena spelaren säger ett tal mellan -15 till 15 för att därefter lägga upp sina två kort samtidigt som motståndaren. Här ska man försöka få ett värde närmast det värdet som den ena spelaren har valt genom att kombinera de två korten. Detta kan du göra genom att antingen addera, multiplicera, dividera eller subtrahera de två korten. OBS! i tillägg är det nu tillåtet att kvadrera ett korts värde. (man kan alltså multiplicera ett av talen med sig själv). Denna "extra regeln" gör spelet svårare och kräver därför mer av spelaren. Annars samma som i nivå 5.

Nivå 7, champion: kombination av de fyra räknesätten med möjligheten att kvadrera det ena värdet i tillägg till att kunna ta kvadratroten ur en kvadrat

Den ena spelaren säger ett tal mellan -15 till 15 för att därefter lägga upp sina två kort samtidigt som motståndaren. Här ska man försöka få ett värde närmast det värdet som den ena spelaren har valt genom att kombinera de två korten. Detta kan du göra genom att antingen addera, multiplicera, dividera eller subtrahera de två korten. I tillägg är det nu tillåtet att kvadrera det ena värdet och man kan också ta kvadratroten av alla kvadrattal. Annars samma som i nivå 6.

Slut: Spelet är slut när en av spelarna sitter kvar med alla korten eller efter planlagd speltid är slut.

Intervall Krig - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 4 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Om det är fyra spelare blir det två på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används för utom jokrarna.

Spelets mål: Att ha alla korten eller flest antal kort när man slutar.

Spelregler: Varje spelare blir tilldelad 26 kort, alla korten ska delas ut mellan de två spelarna eller eventuellt de två lagen vid fyra spelare.

I detta spel är det endast de matematiska värdena som används. Varje spelare vänder upp det översta kortet ur sin egen bunke och lägger framför sig på bordet så att värdet på kortet syns. Man ska börja med att lägga fram två kort. Kortet ska ligga vid sidan av varandra med ett litet mellanrum. Varje spelare ska nu dra ett tredje kort. Målet är att detta kort ska ha ett värde som ligger innanför värdena till de andra två korten, ett kort med lika värde som det på bordet är giltigt inom intervallet. Om bara en av spelarna lyckas med detta, tar den spelaren, vinnaren, alla kort som är utlagda på bordet och samlar in i sin egen hög. Om båda, eller ingen, lyckas med sitt tredje kort, blir det "krig". Varje spelare lägger då ut ett kort med baksidan uppåt, som blir en del av "potten", och ytterligare ett kort med framsidan uppåt. Detta kort avgör vem som vinner duellen. Den som får upp kortet med värdet närmast noll (alternativt högst värde) har vunnit "kriget". Alla "krig" avgörs på detta sätt.

När man inte har fler kort kvar, förutom sin korthög, ska dessa kort blandas och delas ut igen. När den ena spelaren är på väg att vinna, alltså när den som ligger sämst till har kvar tre kort eller mindre, gäller följande regler:

Om spelaren med minst kort har precis tre kort kvar och det blir "krig", ska båda spelarna ta sina tre utspelade kort, blanda dem och lägga två kort med baksidan uppåt och därefter lägga fram det tredje kortet för att se vem som har värdet närmast noll (alternativt högsta värdet) på detta kort.

Om spelaren med minst kort har två eller ett kort kvar ska bara ett kort läggas fram och spelaren med värde närmast noll (alternativt högst värde) vinner de utspelade korten. Vid tillfällen då den ena spelaren inte har möjlighet att lägga ut flera kort ska bara den andra spelaren lägga ut ett nytt kort och spelaren med värde närmast noll (alternativt högst värde) vinner "potten".

Slut: Spelet är över när en av spelarna har alla korten eller har flest kort när den förutbestämde tiden är över. Vinnaren är den spelare med flest kort.

Intervall Krig Med Satsning - Grön

Svårighetsnivå: Årskurs 4 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Om det är fyra spelare blir det två på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används för utom jokrarna.

Spelets mål: Att ha alla korten eller flest antal kort när man slutar.

Spelregler: Varje spelare får utdelat 26 kort. I detta spel är det bara dom matematiska värdena som ska användas. Varje spelare lägger fram de två översta korten i sin bunke med framsidan uppåt. Korten ska ligga bredvid varandra med lite mellanrum. Varje spelare ska nu dra ett tredje kort. Det tredje kortet ska nu ha ett värde som ligger mellan de två korten man precis har lagt ut. Ett värde som är likt ett av korten som är utlagt ska också godtas. OBS! Om en spelare har två kort där skillnaden mellan värdena är små, kan spelaren byta ut ett av de genom att dra ett nytt kort och lägga det "oönskade" kortet i sin egen samlarhög. Meningen med det här är att försöka öka intervallet mellan korten och därmed öka sannolikheten att dra ett kort med ett värde innanför intervallet. Men för att få göra detta byte måste spelaren satsa två extra kort som blir utlagt på bordet med baksidan uppåt som en del av potten. Båda spelarna har rätt att företa satsning, men detta måste man bestämma sig innan en av spelarna har bytt ut ett av värdena på bordet. Efter detta är det för sent att göra satsningar och därmed bara ett byte när man spelare ut det tredje kortet.

Om bara en av spelarna lyckas med detta, tar den spelaren, vinnaren, alla kort som är utlagda på bordet och samlar in i sin egen hög. Om båda, eller ingen, lyckas med sitt tredje kort, blir det "krig". Varje spelare lägger då ut ett kort med baksidan uppåt, som blir en del av "potten", och ytterligare ett kort med framsidan uppåt. Detta kort avgör vem som vinner duellen. Den som får upp kortet med värdet närmast noll (alternativt högst värde) har vunnit "kriget". Alla "krig" avgörs på detta sätt.

När man inte har fler kort kvar, förutom sin korthög, ska dessa kort blandas och delas ut igen. När den ena spelaren är på väg att vinna, det vill säga när den som ligger sämst till har kvar tre kort eller mindre, gäller följande regler:

Om spelaren med minst kort har precis tre kort kvar och det blir "krig", ska båda spelarna ta sina tre utspelade kort, blanda dem och lägga två kort med baksidan uppåt och därefter lägga fram det tredje kortet för att se vem som har värdet närmast noll (alternativt högsta värdet) på detta kort.

Om spelaren med minst kort har två eller ett kort kvar ska bara ett kort läggas fram och spelaren med värde närmast noll (alternativt högst värde) vinner de utspelade korten. Vid tillfällen då den ena spelaren inte har möjlighet att lägga ut flera kort ska bara den andra spelaren lägga ut ett nytt kort och spelaren med värde närmast noll (alternativt högst värde) vinner "potten".

Slut: Spelet är över när en av spelarna har alla korten eller har flest kort när den förutbestämda tiden är över. Vinnaren är den spelare med flest kort.