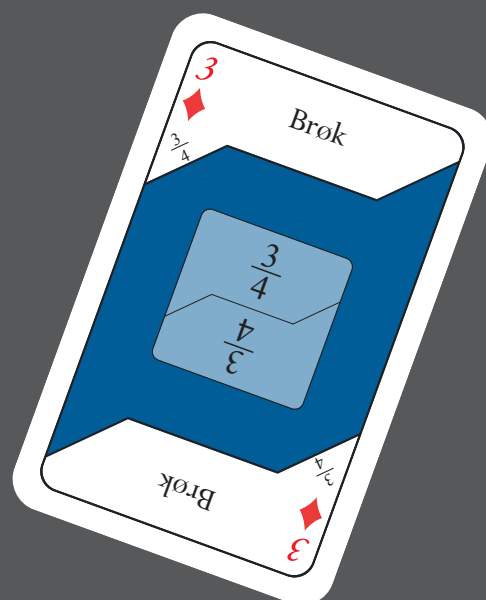
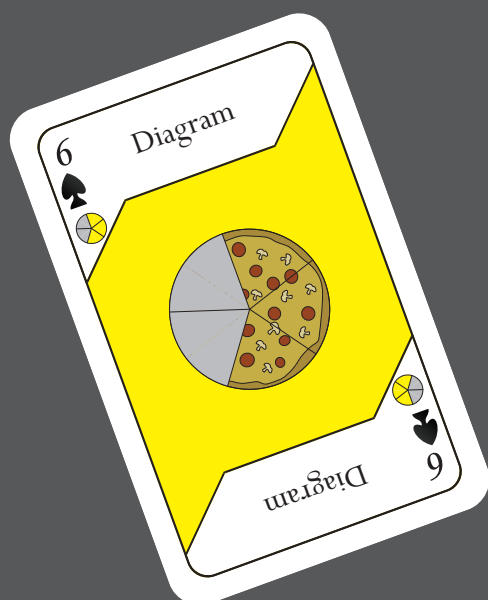


Regler for:

getSmart

Gul og Blå



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? - Gul og Blå

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. (Hvis man ikke har lært om alle størrelseforholdene enda kan man ta vekk en del kort før man starter opp). 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 - Gul og Blå

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover, for getSmart Gul.
12 år og oppover, for getSmart Blå.
Dette er et av de enkleste spillene med denne kortstokken.

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

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra jokere. Dersom man velger å ha med jokerne, vinner disse kortene alltid.

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. Begge spillerne 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. 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.

Vri Åtter - Gul og Blå

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover, for getSmart Gul.
12 år og oppover, for getSmart Blå.

Det er også forskjellige vanskelighetsgrader i spillet avhengig av hvilke regler man følger.

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 0,75 %. 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.

For å øke vanskelighetsgraden kan man legge til følgende regel: Det er tillatt å legge sammen verdiene til to kort eller trekke dem fra hverandre. 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).

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.

Flerkorts krig - Gul og Blå

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover, for getSmart Gul.
12 år og oppover, for getSmart Blå.
Dette er et av de enkleste spillene med denne kortstokken.

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

Antall kort: Hele kortstokken brukes, inklusive jokere.

Tilbehør: 2 stk spesialterninger (-9 til 10). Alternativet er å bruke to vanlige terninger.

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 27 kort. I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Spillerne kaster først hver sin terning. Spilleren med størst verdi på terningen legger ut de to øverste kortene i bunken sin på bordet med fremsiden opp. Den andre legger frem det øverste kortet i sin bunke med fremsiden opp. Den spilleren med størst verdi vinner omgangen og samler inn begge kortene og legger de i en egen samlehaug. Dette innebærer at den som har to kort kan addere verdiene på kortene sine. Han har altså en klar fordel sammenlignet med motstanderen. 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 å 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 ("potten") 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. PS. Dersom man legger ut en joker, kan man legge ut to ekstra kort. Jokerne har ingen annen funksjon enn at de gir spillerne mulighet til å legge ut to ekstra kort. Taper man krigen blir utspilte jokere en del av 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.

Memory - Gul og Blå

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover, for getSmart Gul.
12 år og oppover, for getSmart Blå.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Hele kortstokken brukes, bortsett fra jokere.

Meningen med spillet: Å samle flest stikk.

Spilleregler: I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. Ingen av de tradisjonelle verdiene har noen funksjon. 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 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 slutt når alle kortene med baksiden opp er borte fra bordet. Vinneren er den som sitter med flest stikk. NB! For å verifisere stikkene skal man til slutt se over kortene sammen (eventuelt få hjelp av andre) for å se om man har gjort feil. Det er først etter at stikkene er kontrollert at vinneren kan utropes!

Intervallkrig med satsing - Gul og Blå

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover, for getSmart Gul.
12 år og oppover, for getSmart Blå.

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. Det er nå om å gjøre å trekke et kort med en verdi som ligger mellom verdiene til de to kortene man nettopp la ut. En verdi lik et av kortene på bordet skal også godtas. 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 på denne måten.

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 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.