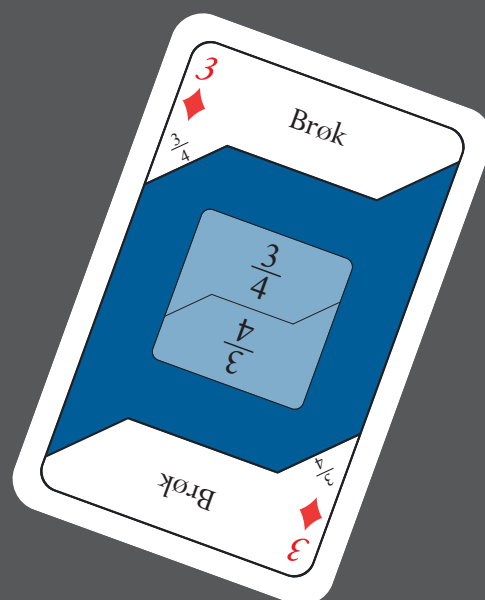
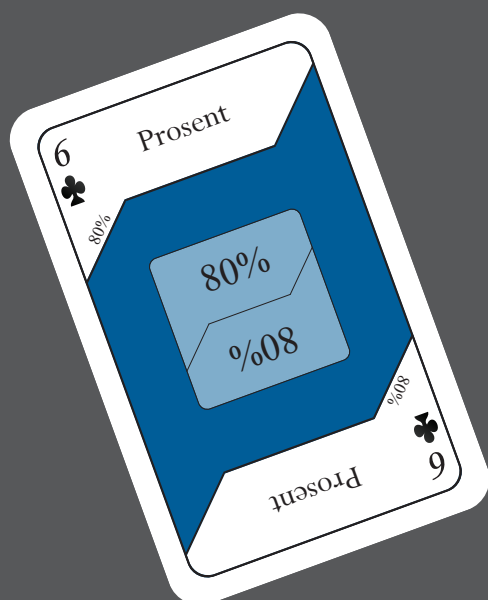


Regler för:

getSmart Blå



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 - Blå

Svårighetsnivå: Årskurs 6 och äldre. Olika svårighetsgrader.

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 ska du spela ut ett kort av samma färg som det översta kortet i högen. Du kan också spela ut ett kort som har samma värdet som det översta kortet. Det kallas att vända. När vi pratar om värdet, är det inte längre kortets traditionella värde vi tänker på. Det är det uttrycket mitt på kortet eller det som står snett uppe i vänster hörn.

Om du inte kan eller vill spela ut ett kort måste du dra ett kort från kortleken helt tills du spelar ut ett kort. Du kan max dra 3 kort, efter det måste du säga pass och låta spelet gå vidare till nästa person.

Åttorna är specialkort, de traditionella åttorna, som står högst upp i vänstra hörnet. Dessa kort kan alltid användas för att vända högen. Åttorna kan spelas ut oavsett vilket kort som ligger överst i högen. När man spelar ut en åtta, måste man bestämma vilken färg nästa spelare ska gå efter. Nästa spelare är tvungen att följa färgen som är angiven, eller lägga på ett kort med samma värde som detta kortet.

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.

För att öka svårighetsgraden kan man lägga till följande regel; man kan addera eller substituera två av korten man har på handen, blir summan av dessa kort lika med summan på det kort som ligger överst i högen får man lägga båda korten. OBS! Här är det mycket viktigt att tänka taktiskt. Detta innebär att man måste tänka sig om vilket av de två korten man vill ska ligga på toppen av högen. (Det är det översta kortet i högen som bestämmer vad som kan läggas vidare)

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 - Blå

Svårighetsnivå: Årskurs 7 och äldre. Ett av dom enklaste spelen med denna kortleken. Kan användas längre ner på mellan stadiet om promillekort och eventuellt några andra värden tas bort.

Antal spelare: 2

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 en sin "sparhög" ska dessa kort blandas och börja spelas ut igen.

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 - Blå

Svårighetsnivå: Årskurs 6 och äldre. Ett av dom enklaste spelen med denna kortleken.

Antal spelare: 2 - 4

Antal kort: Hela kortleken används för utom jokrarna.

Spelets mål: Att samla flest stick.

Spelregler: I detta spelet är det endast de matematiska talen vi ska använda. Ingen av de traditionella talen 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 dra två kort från bordet. Det är nu meningen att spelaren ska dra två kort med lika värden, till exempel 75% och 0,75. om inte spelaren lyckas hitta två kort med lika värden ska korten läggas tillbaka på bordet där de låg. Det är då nästa spelares tur att dra kort. När spelaren lyckas att hitta två kort med lika värden vinner han ett stick som han/hon lägger till sidan i en separat bunke så att det blir lättare att hålla koll på vem som leder spelet. Totalt är det möjligt att få två stick av samma värde. Om en spelare alla redan har ett stick av ett bestämt värde och klarar att samla in ett nytt stick med samma värde ska han få en ”extra runda” som innebär att spelaren kan dra ytterligare två kort innan det är nästa spelares tur.

Slut: Spelet slutar när alla korten med baksidan upp är borta från bordet. Vinnaren är den som sitter kvar med flest stick.

Intervall Krig - Blå

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 sitta med alla korten eller flest antal kort när man ger sig att spela. Till eks. kan man föreslå att spela i 20 min och se vem som har flest kort kvar när 20 min har passerat.

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 de två andra kortens värden, 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 utspelade 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 med 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.

Intervall Krig Med Satsning - Blå

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 sitta igen med alla korten eller flest antal kort när man ger sig att spela. Till eks. kan man föreslå att spela i 20 min å se vem som har flest kort kvar när 20 min har passerat.

Spelregler: Varje spelare får utdelat 26 kort. I detta spel är det bara de matematiska värdena som ska användas. Varje spelare lägger fram de två översta korten i sin bunke med framsidan uppåt. Kortet 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 utlagda 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 spelar 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, 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 dom 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.