

Lag En Setning - Spilleregler

1. Hver spiller får utdelt syv kort. En kan velge å spille åpent (kortene legges på bordet slik at en kan flytte og bytte på dem mens motspillerne ser på) eller lukket (kortene holdes til brystet som i vanlige kortspill, slik at de andre spillerne ikke kan se hvilke ord en har på hånden). Det enkleste er nok å spille åpent – det vil gi en bedre oversikt og kanskje gjøre det lettere å se muligheter, samtidig som motspillerne kan komme med innspill dersom en står fast.
2. Resten av bunken legges på midten av bordet med baksiden opp (bunke a). Ett kort legges ved siden av bunken med forsiden opp (bunke b).
3. Spiller 1 velger om hun vil trekke inn det kortet som ligger med forsiden opp (hvis det er et ord hun ser hun kan trenge) eller om hun vil trekke et ukjent kort fra bunke a. Spiller 1 vurderer så om hun ved hjelp av de kortene (ordene) hun nå har på hånden er i stand til å danne en fullstendig setning (i dette spillet skal setningene ha minst tre ord (subjekt + verbal + ett ledd til) – ellers i livet kan en setning være fullstendig med bare to (subjekt + verbal).

Dersom hun kan danne en setning, legger hun denne ut på bordet ved siden av seg, slik at de andre kan se og godkjenne setningen. Er setningen godkjent samles kortene som et stikk til spiller 1. Spiller 1 skal nå trekke tilsvarende antall kort som hun har lagt på bordet, fra bunke a. Til slutt velger hun hvilket kort på hånden hun ikke vil beholde, og legger dette med forsiden opp på bunke b) Da skal hun igjen ha syv kort, og hun kan begynne å fundere på nye setninger til neste gang det er hennes tur.

Dersom spiller 1 ikke kan legge ut en setning, legger hun kun ut ett kort (hun plukker det hun mener hun ikke trenger) i bunke b. Hun må nå vente til neste gang det er hennes tur, og håpe at hun kan lage en setning da.

4. Nå er det neste spiller sin tur. Han starter med å trekke et kort fra bunke a eller bunke b (se punkt 3) Har han nå kort på hånden som gir mulighet til å lage en setning? Hvis ikke må han legge et kort i bunke b og håpe på bedre lykke neste gang det er hans tur.

5. Spesialkort:

Trekker en spiller kortet ”stjel et ord” (tyv), kan hun stjele et av kortene som motstanderen har liggende på fremme på bordet (spiller en med skjulte kort, må en trekke fra hånden) og bruke det til eget formål, men hun kan ikke legge ut nye setninger på bordet før det blir hennes tur igjen. Motspiller må nå spille med seks kort i stedet for syv inntil han legger ut en setning og kan trekke så mange nye kort at han har syv på hånden igjen.

Trekker en spiller det firedelte symbolkortet, kan hun velge hvilket av de fire symbolene på kortet hun vil anvende. Spørsmålstegn og komma, betyr nettopp spørsmålstegn og komma (og kan hjelpe spillerne til å lage spørresetninger eller nye setningsledd), bok betyr at hun kan velge et hvilket som helst ord hun kommer på som kan hjelpe henne til å fullføre en setning. 2x, betyr at hun kan legge kortet på en setning (et stikk) og dermed doble verdien av denne setningen. Det er bare lov til å bruke ett spesialkort per setning.

6. Spillet fortsetter til bunke a er tom for kort. Da ser spillerne over de stikkene de har fått (setningene de har klart å lage), og summerer sammen kortenes verdi. Har en kort på hånden, summerer en sammen disses verdi, og trekker denne summen fra summen en har fått for stikkene. Vinner er den som har høyest poengsum. Det er en fordel å ha penn og papir tilgjengelig når en skal regne sammen poengsummene.

Dersom en ikke ønsker å avslutte spillet etter å ha spilt seg gjennom bunke a, kan en selvsagt velge å snu bunke b, bruke den slik man har brukt bunke a, og fortsette spillet. Kortene en valgte å legge i denne bunke b i første runde, kan jo ha fått ny bruksverdi i løpet av spillets gang.