

twenty one

Steffen Benndorf
och
Reinhard Staupe

Bara för skojs skull!

21



Spelare: 2-6

Ålder: från 8 år

Tidsåtgång: ca 15 minuter

Målsättning och förberedelser

Alla spelare får en penna och ett poängblad. Se till att alla får olika poängblad (det finns sammanlagt sex olika).

Obs! Det blir enklare att se siffrorna om du använder en filtpenna eller bläckpenna. På poängbladet finns fem vågräta rader. Varje blad innehåller samma siffror men färgerna kommer i olika ordningsföljd. De vågräta raderna ska fyllas i en i taget **uppifrån och ned**. Det innebär att du måste fylla i den översta raden **fullständigt** och summera poängen, innan du får börja fylla i den andra raden. När du har summerat poängen för denna fortsätter du på tredje raden o.s.v. Varje spelare fyller sina rader i sin egen takt. Det är alltså helt normalt att olika spelare befinner sig på olika rader under spelets gång. Spelet är slut när någon spelare har fyllt alla sina fem rader och summerat sin slutpoäng i den sista rutan.

Obs! Det är tillåtet att titta på varandras poängblad under spelets gång.



← **Första raden** (rad 1)

Bokstaven (A-F) längst ned till höger gör det enkelt att skilja mellan de olika poängbladen.

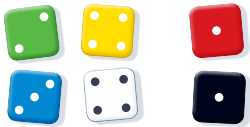


Spelets gång

Lotta om vem som får börja. När det blir din tur slår du med alla sex tärningarna. Om du inte är nöjd med resultatet får du slå ytterligare en gång med tärningarna (men du måste inte). Om du väljer att slå om måste du slå med **alla** tärningarna, **utom de tärningar som visar en etta**. Tärningar som du slog en etta med i det första slaget får **inte** slås om.



Första försöket



Andra försöket

Tim slår 6, 4, 3, 3, 1 och 1 i sitt första försök. De två tärningarna som visar en etta måste han behålla, men han väljer att slå om de övriga fyra.

När du har slagit med tärningarna (högst två gånger) måste **alla** spelare skriva in **minst en siffra** i sin aktiva rad (eller stryka en siffra, se nedan). Du får skriva in mer än en siffra om du kan. Har du riktig tur kan du skriva in alla sex siffrorna, men det är högst sällan det inträffar. En siffra får bara antecknas i den aktiva raden och endast i ett tärningsfält av **samma färg**, under förutsättning att detta visar **samma eller lägre siffra** än tärningen.

Fullträff: Om du lyckas slå **exakt** samma färg och siffra som en tärning i den aktiva raden har du fått en **fullträff**. Detta markeras med ett kryss i den lilla rutan till höger. Ju fler fullträffar desto bättre eftersom de ger dig bonuspoäng när du summerar den färdiga raden. Du får alltid bestämma själv vilka siffror du vill fylla i eller inte.

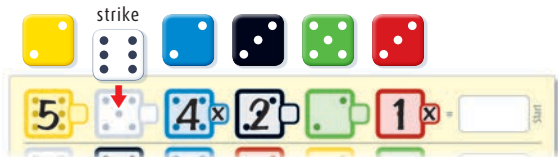
Obs! Det finns inget skäl till att inte skriva upp en fullträff – du kommer aldrig att slå något bättre slag för den rutan.



Sara skriver upp den svarta ettan i den svarta rutan. Rutan visar också en etta – hon har fått en fullträff! Detta markerar hon genast med ett litet kryss. Den blå trean är också en fullträff, vilket Sara markerar med ännu ett kryss. Sedan skriver hon upp den gula fyran i det gula fältet. Sara skulle kunna skriva upp den röda ettan och den gröna tvåan också, men hon väljer att avstå. Den vita fyran får hon inte skriva upp eftersom siffran är högre än siffran i rutan på poängbladet.

Stryka en ruta: Om du inte kan eller inte vill fylla i någon siffra efter ditt tärningslag måste du stryka den första tomma rutan från vänster i raden.

Obs! Om du fyller i en siffra i den aktuella raden behöver du inte stryka någon ruta. Du behöver aldrig stryka mer än en ruta per omgång.



Emma har redan fyra fyllda rutor från tidigare omgångar. I den här omgången kan hon inte fylla i någon ruta alls, eftersom både den gröna femman och den vita sexan är högre än antalet prickar i motsvarande rutor på poängbladet. Emma måste därför stryka den första tomma rutan från vänster – den vita femman.

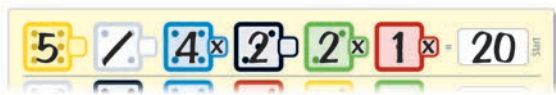
När alla spelare har fyllt i siffror (eller strukit en ruta) i sin aktuella rad är den nästa

spelares tur att slå med tärningarna. Turen går vidare medurs, d.v.s. åt vänster, och spelet fortsätter så tills någon har fyllt alla sina fem rader.

Full rad (poängberäkning)

När du har fyllt i siffror (eller strukit rutor) och fått ihop en **full rad** är det dags att summera poängen:

- Addera alla siffror från tärningsrutorna (strukna rutor är värda 0).
- Summera därefter antalet fullträffar, d.v.s. de små kryssen, och räkna ut bonuspoängen enligt tabellen.
- Addera summan av siffrorna med bonuspoängen. Anteckna slutsumman i rutan längst till höger.



Emma har fyllt sin första rad och får summera sin poäng. Hon får 14 poäng för siffrorna som hon har skrivit upp ($5+0+4+2+2+1$). Hon har lyckats pricka in tre fullträffar och får för dessa 6 bonuspoäng. Emma skriver upp slutsumman ($14+6=20$) i poängrutan längst till höger.

Under nästa omgång får du börja fylla i nästa rad.

Obs! Du får aldrig fylla i siffror på olika rader under samma omgång.

Spelets avslutning

När någon spelare har fyllt i alla sina fem rader och summerat sin poäng är spelet slut. Övriga spelare får då summera poängen för den rad de befinner sig på, även om den inte är helt full. Därefter adderar alla summorna från sina rader till en slutpoäng. Spelaren med högst slutpoäng vinner.



Linus har fyllt den femte raden på sitt poängblad och spelet är därmed slut. Han summerar sin poäng från den sista raden och räknar ut summan av alla de fem raderna. Linus slutpoäng blir 88 poäng.