

illusion



Wolfgang Warsch

Hvor mye farge ser du egentlig?

Spillere: 2-5

Alder: Fra 8 år

Varighet: Omtrent 15 min.

Innhold

12 pilkort



tre hver i rødt,
gult, grønt og
blått

98 fargekort



foran



iden

Bak på hvert fargekort finner du tallene som angir hvor mye hver farge dekker av forsiden.

Obs: Prosentverdiene referer til det området på kortet som det kan trykkes farge på, altså alt innenfor den grå rammen

Ideen med spillet

I hver runde vil en pil angi **hvilken farge** som skal spilles. Fra pila og bortover skal det legges **en serie** av kort i den angitte fargen, og andelen **av den angitte fargen** må **stige** (eller være uendret) for hvert nytt kort i raden.



Andelen grønt må stige fra kort til kort, i retning fra pila og bortover. På kortet helt inntil

pila er det bare en liten prosentandel grønt, men allerede på neste kort er det merkbart større andel. Tredje kort har også en økning, og kortet helt til høyre er det som har mest grønt på seg av alle kortene som ligger ute. Alt riktig så langt!

Når det er din tur, må du enten stille spørsmål ved om det faktisk er stigende verdier av den **angitte fargen så langt**, eller så må du **trekke et fargekort** fra bunken og dytte den inn i raden på (forhåpentligvis) korrekt sted.

Oppsett

De **12 pilkortene** stokkes og legges i en bunke **med forsiden ned** ved bordkanten. Trekk det øverste kortet og legg det **med forsiden opp** på midten av bordet. De **98 fargekortene** stokkes også, legg bunken ved siden av pilkortene, **men med forsiden opp**. Trekk det øverste fargekortet og legg det ved siden av pilkortet, i den retningen pila peker, **med forsiden opp**.

Viktig: Pass på at **ingen** ser baksiden av fargekortene, prosentverdiene skal ikke avdekkes før på slutten av runden.

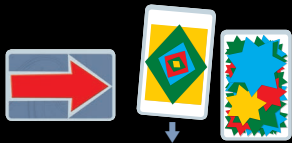


Det øverste pilkortet legges midt på bordet. Det øverste fargekortet legges ved siden av.

Spilletts gang

Den mest fargerike spilleren utpekes til startspiller. Denne trekker det øverste fargekortet og må nå legge dette kortet enten til høyre eller til venstre for fargekortet som allerede er lagt ut. Heller ikke nå skal noen få glimt av prosentverdiene på baksiden!

Veldig viktig: Heller ikke nå skal noen få glimt av prosentverdiene på baksiden!



Tim trekker det øverste fargekortet og legger det til venstre for det første fargekortet. Ved å gjøre dette angir Tim at han mener at andelen rødt stiger fra venstre mot høyre, som det skal gjøre.

Turen går nå videre til neste spiller i turrekkefølge til venstre. Når det er din tur, må du bestemme deg for om du tror alle kortene ligger i **korrekt rekkefølge** så langt, eller om du vil **betvile** dette.

→ **Hvis du tror alt er greit**, må du trekke et fargekort fra trekkebunken og velge hvor du vil plassere dette. Det nye kortet kan du legge nærmest pila, lengst vekk fra pila, eller et sted innimellom de andre kortene. Pass på å justere kortraden hver gang noen legger på et kort, slik at dere ikke mister oversikten.

Merk: Det er ikke tillatt å endre rekkefølgen på kortene som allerede ligger ute, selv om du skulle mistenke at det behøves.



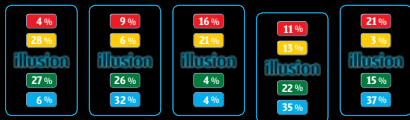
Sara forsyner seg med neste fargekort i trekkebunken og legger det mellom to av kortene som allerede ligger ute.

Nå er det den neste spillers tur i klokken, og de må selv bestemme om de mener at ordren er riktig for hele raden så langt, eller om de ønsker å stille spørsmål om gyldigheten av hele raden. Forutsatt at ingen spør sekvensen, fortsetter spillet i retning med klokken, som beskrevet, med raden vokser med ett kort etter hver spillerens sving.



Lucas og Emma tar sine svinger etter hverandre, og hver av dem setter inn et fargekort i raden.

- ➔ Deretter fortsetter turen videre fra deg. Når en spiller endelig tar mot til seg om å **betvile** rekkefølgen på kortene, må han eller hun tydelig gi dette til kjenne. «Dette tror jeg ikke på!». Da skal i så fall alle kortene i raden flippes rundt slik at prosentverdiene kommer til syne. Sammen inspiserer dere rekka og finner ut om det er en stigende mengde av den angitte fargen bortover i rekka, fra venstre mot høyre. **Merk:** Det er ikke brudd på reglene om to kort ved siden av hverandre har lik mengde av fargen.



Tim er neste spiller etter Emma. Etter at hun har lagt på sitt kort, melder Tim at «Dette tror jeg ikke på!». Alle de fem kortene snus. Og ganske riktig, etter kortet med 16% ligger det et kort med bare 11%. Tim har rett, raden er feil! Det spiller ingen rolle hvem faktisk gjorde feilen. Det kan gjerne være Tim fra en tidligere runde!

- ➔ Hvis spilleren som betviler raden har rett - at det med andre ord er minst én feil i kortrekkefølgen - mottar den tvilende spilleren pilkortet som belønning. Tim fikk rett i sin påstand om at det var ugler i mosen, og mottar det røde pilkortet som bevis.
- ➔ Hvis den tvilende spilleren tar feil, at alt faktisk viser seg å være i sin skjønneste orden, går pilkortet til forrige spiller, altså til den som la på det siste fargekortet.

Neste runde

Nå samler dere sammen kortene og legger dem i en kaste bunke. Neste runde foregår på akkurat samme måte som den første. Ny startspiller er den som mottok pilkortet i forrige runde. Dere fortsetter med nye runder helt til en av dere vinner hele spillet ved å sikre seg sitt tredje pilkort. For en mer forutsigbar spilletid kan dere bli enige om å spille 12 runder, og så kåre vinneren/vinnerne ved å telle hvem som har flest pilkort etterpå.