



REGLER

OM SPILLET

Spillere: 3* til 6 spillere fra 10 år og opp.

*Se egne regler for tre spillere på neste side.

Kort: Hver bunke har 72 unike spillekort, alle kort har et av de åtte forskjellige symbolene, pluss 6 jokere.

Mål: Å vinne flest mulig kort ved å duellere mot de andre spillerne.

Varighet: En runde varer 20-30 minutter. Det er en god idé å spille to runder før dere kårer en vinner.

Stemming: Pass på å ikke blunke for mye, det kan være din tur når som helst. Og hvem som helst kan være motstander!

INSTRUKSJONER

Ordet fanger er ganske rett frem. Den beste og enkleste måten å lære det på, er å spille det.

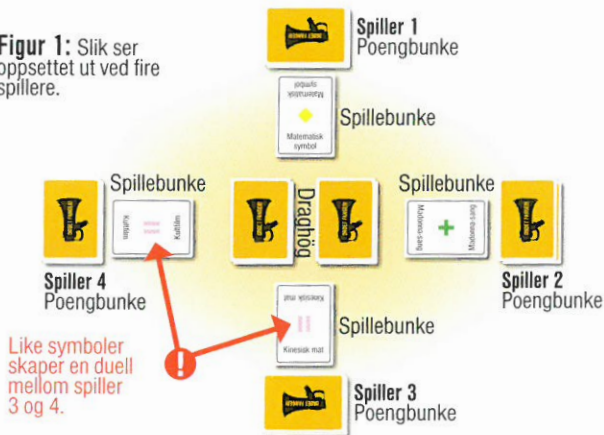
VIKTIG: Les de følgende reglene punkt for punkt når dere skal starte et spill. Med andre ord leser du punkt 1, før dere gjør det som beskrives. Deretter leser du punkt 2, og så videre. Det går veldig kjapt å lære seg spillet dersom du gjør det på denne måten.

1) Trekkebunker: Sett dere rundt bordet, ta ett sett spillkort fra esken og stakk bunken. Deretter deles bunken i to, og legges på bordet. Disse to bunkene kalles **Trekkebunkene**.

2) Spillet starter. Den som stokket kortene er startspiller. Hun trekker et kort fra en av trekkebunkene og flipper det raskt rundt slik at alle ser forsiden samtidig. Kortet legges foran spilleren, med forsiden opp (hvis dere trekker en joker i første runde, bør det legges til side. Trekk nytt kort. Vi beskriver jokere i punkt 7).

3) Spillebunkene: Turen går nå rundt bordet. Alle spillere skal etter tur trekke et kort som de plasserer foran seg. Det fortsetter fra spiller til spiller, helt til to av spillerne har kort med likt symbol. Merk at du aldri skal ha mer enn ett kort synlig. Dersom du har kort og trekker nytt, så skal det nye kortet dekke det gamle helt. Denne bunken blir kalt **Spillebunken**.

Figur 1: Slik ser oppsettet ut ved fire spillere.



Like symboler skaper en duell mellom spiller 3 og 4.

4) Dueller og poengbunker: En duell starter straks to av spillerne har kort med identisk symbol. Duellen foregår ved du må komme med et korrekt eksempel på en person, sted eller ting som passer til kategorien på motstanderens kort, innen motstander kan gjøre det samme med ditt kort. Du vinner altså ved å være raskere enn motspilleren. Da får du i så fall forsyne deg med det øverste kortet til motspilleren og legger det med forsiden ned i din egen **Poengbunke**. Vinnerens øverste kort blir liggende der det lå. (Se **figuren over**.)

5) Duellserie: I taperens bunke vil det nå muligens avdekkes et nytt øverste kort. Det KAN innebære ny duell, hvis symbolet på dette kortet matcher symbolet til en annen spiller. Spillet fortsetter ikke før alle mulige dueller er gjennomført.

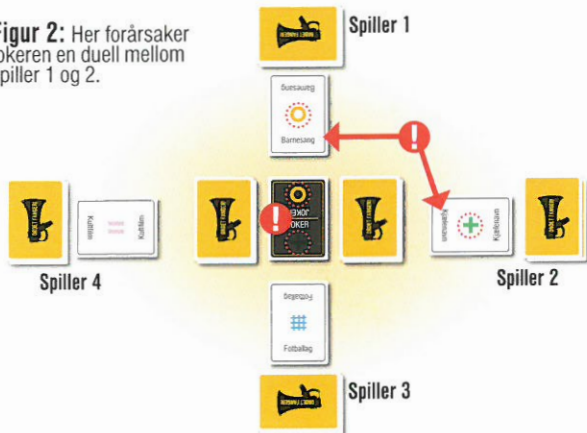
Reglene er utformet slik at det bare kan være én duell av gangen, men det kan som nevnt oppstå flere rett etter hverandre. Dette kalles en duellserie.

6) Etter en duell/duellserie: Turen fortsetter videre rundt bordet. Spillerne trekker kort etter tur, helt til den neste duellen oppstår.

7) Jokere: Det kan også oppstå dueller på grunn av jokere. Hvis du trekker en joker, skal du legge det med forsiden opp mellom de to trekkebunkene. Jokerne har to forskjellige symboler. Hvis disse to symbolene er i spill, altså på kort som er øverst i hver sin spillebunke, skal symbolenes eiere umiddelbart ut i duell (se figur 2 under).

8) Etter trekningen av et jokerkort: Med jokeren i spill vil det fra nå av kunne oppstå dueller hver gang begge symbolene på jokeren er i spill. Du må altså ikke bare se etter spillere med samme symbol som

Figur 2: Her forårsaker jokeren en duell mellom spiller 1 og 2.



deg, men også være ekstra påpasselig dersom du har et av symbolene på jokeren. Den som trekker en joker skal etterpå trekke et nytt kort, men bare etter at eventuelle dueller er overstått.

9) Spillet slutter: Runden er over straks begge trekkebunker er tomme. Vinner er den som nå har flest kort i poengbunken sin. Dere kan nå velge å spille en ny runde med samme kortsett, eller velge et nytt. Hvert kortsett er unikt.

VIKTIGE TING!

Kortflipping: Husk å flippe kortet ditt raskt rundt! Sørg for at alle spillere kan se forside av kortet samtidig. Det er en god idé med trusler om lengre fengselsopphold, strenge pekefinger og anklager om fusking, men utover dette kan det være en god husregel at man mister turen sin dersom man smugkikker på kortet eller dekker over bokstaver eller symboler med fingrene.

Dueller som ikke blir oppdaget: Det er tillatt å påpeke for medspillere at de befinner seg i en duell, hvis de ikke selv oppdager det. Her er det lov med alskens virkemidler – både dulting, plystring og ville fakter kan benyttes. Husk at det ikke skal trekkes nye kort før alle dueller er unnagjort.

Gjentagelser: Dere avgjør selv om det er tillatt å gjenta svar fra tidligere i runden, eller ikke. Begge måter funker, men det er selvfølgelig mer utfordrende dersom man er nødt til å komme opp med nye svar. Hvis dere bestemmer at gjentakelser ikke er tillatt, gjelder regelen om at det ikke er lov å gjenta svar fra tidligere i samme runde, uansett om de er brukt i samtale eller i en duell.

Uavgjort: Hvis to duellanter svarer samtidig, avgjøres det hele ved at en tredje spiller trekker et kort fra trekkebunken og flipper det rundt. Nå gjelder det for duellantene å være raskest med et svar som passer til kategorien på det nye kortet. Vinneren får taperens kort fra den første duellen. Kortet som ble trukket stokkes tilbake i en av trekkebunkene. Hvis det i denne situasjonen trekkes joker, skal kortet stokkes tilbake i bunken og et nytt kort trekkes.

Korrekte svar: Svarene dere kommer opp med kan være virkelige eller oppdiktete, levende eller døde. Men det må være noe som også andre kjenner til. Dersom det oppstår uenighet om hvem som vant duellen eller om svaret kan godtas, så foretar dere en avstemning i gruppa. Dere kan selvfølgelig også google eller slå opp i ordbøker for å avgjøre tvisten.

Ved tre spillere: Dersom dere er tre som vil spille, foreslår vi at dere fjerner to symboler fra kortsettet. Dette vil øke antallet dueller. Dere kan eksempelvis fjerne alle kortene med ruter eller runding, og spille med de andre symbolene.

Spill med yngre barn: Du kan gjøre det enklere for yngre spillere ved at de har samme kategori gjennom hele spillet. En seksåring kan delta hvis han eller hun eksempelvis har "Mat" eller "Dyr" uansett hva kortene angir. Eldre barn og voksne må fortsatt svare utfra hva slags kategori motspilleren har på kortene, mens de yngste kan konsentrere seg om symboler som matcher. Dette fungerer utmerket som en utjevningsmekanikk, slik at alle spillere får utfordringer som passer deres nivå.

To spillere: Ordet fanger kan også fungere fint med bare to spillere. Vi foreslår at dere først lærer dere spillet med flere deltagere, slik at dere kjenner reglene godt. Deretter kan dere forsøke med to spillere ved å la hver person administrere to separate spillebunker.

Hver gang det er din tur, skal du trekke et kort fra en av trekkebunkene, og kjapt flippe det rundt oppå en av spillebunkene dine. Hvis det nye symbolet er identisk med et symbol hos motspilleren, begynner en duell på samme måte som i et vanlig spill. Hvis det nye symbolet er identisk med kortet på den andre bunken din, skal BEGGE spillere forsøke å avgi svar til det kortet som nettopp ble trukket. Førstemann med korrekt svar vinner duellen og kortet.

Flere svar! Dere kan øke vanskelighetsgraden ved å sette som krav at man må komme opp med to svar for å vinne duellen. Eller tre!

Lag: Ved flere enn seks spillere kan du dele spillebunke med en annen person. Dermed kan dere være inntil 12 spillere samtidig. Dette fungerer også fint hvis man vil spille med yngre barn.