

DE 6 KAOS-KORT:



– Byt eller kom af med et af dine tal-kort: læg det, du gerne vil bytte, nederst i tal-kortbunken og træk et nyt kort fra bunken. Eller læg et af dine tal-kort nederst i tal-kortbunken. (8 stk.)



– Du skal vælge den spiller, som skal 'nulstilles'. Personen skal lægge alle sine tal-kort nederst i tal-kortbunken og derefter tage et nyt tal-kort op på hånden. (4 stk.)



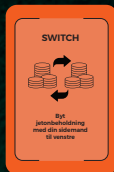
– Træk et tal-kort fra en anden spiller, og læg det nederst i tal-kortbunken. (4 stk.)



– Du skal vælge et tal-kort fra tal-kortbunken – efter eget valg. (4 stk.)



– Din sidemand skal blande dine kort. Træk et af kortene, og læg det nederst i tal-kortbunken. (4 stk.)



– Du skal bytte din jeton-beholdning med din sidemand til venstre. (4 stk.)

AFSLUTNINGEN AF EN SPILLERUNDE:

Når du har mellem 30 og 36 point på hånden, kan du – når det er starten af din tur – sige, at du vil "se de andres kort". På den måde slutter denne spillerunde. Det betyder, at du først kan sige "jeg vil se kort", når du har haft 30-36 point på hånden i en hel runde eller mere.

Kommer en spiller til at sige "jeg vil se kort", selv om spilleren endnu ikke har 30-36 point på hånden, eller bliver det sagt før, at spilleren har haft 30-36 point på hånden i en hel runde, skal spilleren som straf betale 1 jeton til hver modspiller.

VINDEREN:

Hvis flere spillere har 30-36 point på hånden, har den spiller, som har netop 36 point, eller som er tættest på 36 point, uden at overskride 36 point, vundet. Har flere spillere det samme højeste pointtal, skal spillerne hver trække et tal-kort fra bunken. Den spiller, som med det nye kort kommer tættest på 36 point, vinder runden og puljen af jetoner.

De spillere, der ønsker at spille endnu en runde, spiller igen. Har man ikke flere jetoner, kan man ikke deltage i næste runde. Men man kan jo altid hjælpe de andre ...

God fornøjelse



do dare decide!

SPILLEREGLER

SPILLETS FORMÅL:

Spillet går ud på at være den første til at få tal-kort med en samlet værdi på 30-36 point på hånden, hvor 36 point er bedst. Undervejs skal du undvige og udnytte kaos-kortene, som hjælper dig på vej i nogle situationer, men som også kan slå benene væk under dig i andre. Får du undervejs i spillet mere end 36 point, må du prøve at få de point, du har på hånden, nedigen ved brug af kaos-kortene. Når en spillerunde er slut, får vinderen alle jetoner i puljen. Efter et uvist antal spillerunder, vil alle jetoner være vundet af én spiller, som dermed har vundet hele spillet.

FORBEREDELSE:

Hver spiller får 30 jetoner og 1 jetonholder. Kaos-kortene og tal-kortene lægges i hver deres bunke midt på bordet, så alle spillere kan nå dem.

HVEM SKAL STARTE?:

Alle spillere starter med at trække et tal-kort, og spilleren med det højeste tal-kort starter. Hvis to spillere har ens højeste kort, trækkes der et nyt kort, indtil den spiller, der skal starte, er fundet. Endelig skal spillerne lægge en indsats på 1 jeton ind i puljen midt på bordet, så spillerunden kan begynde.

SÅDAN SPILLES EN SPILLERUNDE:

Når en spiller har tur, udføres 3 handlinger:

1. **Træk et nyt tal-kort** (kan undlades, hvis man "er kommet over", se nedenfor)
2. **Slå med terningen**, og gør hvad terningen siger
3. Tag stilling til, om du vil **øge indsatsen** i denne runde, eller lade turen gå videre til næste spiller i urets retning

HANDLING 1: I starten af din tur trækker du et tal-kort. Det gælder om at få tal-kort på hånden med en samlet værdi på mellem 30 og 36 point. Hvis du er nået over 36 point, kan du undlade at trække flere tal-kort. I så fald kan dine modspillere dog få mistanke om, at du "er kommet over" eller har ramt de magiske 36 point. Har du mere end 36 point på hånden, kan du stadig spille med, men skal måske satse på, at kaos-kortene kan hjælpe dig med at reducere de point, du har på hånden.

HANDLING 2: Når du har trukket et tal-kort (eller har undladt at trække), skal du slå med terningen for at se, om du også skal trække et kaos-kort.

TERNINGEN:



Lander terningen på en blank side, sker der ikke noget, og turen går videre til næste spiller i urets retning. Hvis du har gemte kaos-kort fra tidligere i spillerunden, kan disse dog benyttes nu.



Lander terningen på "Do", skal du trække et kaos-kort. "Do" betyder, at du skal bruge kortet med det samme. Har du flere kaos-kort gemt fra slag med terningen i tidligere runder, skal de også bruges. Du bestemmer selv rækkefølgen, som kaos-kortene skal bruges i.



Lander terningen på "Dare", bliver du udfordret på, om du tør trække et kaos-kort. Vælger du at trække et kort, skal du bruge det. Eventuelle andre kaos-kort, som du har gemt fra slag med terningen i tidligere runder, skal også bruges. Du bestemmer selv rækkefølgen. Vælger du ikke at trække et kort, skal du lægge en ekstra jeton i puljen.



Lander terningen på "Decide", skal du trække et kaos-kort. Du må selv bestemme, om du vil benytte kortet med det samme eller ej. Kortet skal ikke læses højt eller vises til andre spillere. Vælger du ikke at benytte kortet, gemmer du det blot foran dig, og turen går videre til næste spiller. Hvis du har gemte kaos-kort fra tidligere i spillerunden, kan disse dog benyttes nu.

HANDLING 3: Når du har tur, kan du vælge at øge indsatsen med 1, 2 eller 3 jetoner. Alle modspillere skal matche dette. Hvis en eller flere af dine modspillere ikke har jetoner nok, skal de lægge deres resterende jetoner i puljen, men er stadig med i resten af spillerunden. Med en god kombination af held og forstand kan runden – og puljen – nemlig stadig vindes.

EKSEMPEL:

Efter alle spillere har lagt deres start-indsats på 1 jeton i puljen, starter spiller 1 med at trække et tal-kort. Derefter slår han med terningen, som lander på en blank side. Han vælger ikke at øge indsatsen. Turen går videre til næste spiller i urets retning.

Spiller 2 trækker et tal-kort og slår derefter med terningen, som lander på "Decide". Det betyder, at han skal trække et kaos-kort og enten gemme det eller spille det med det samme. Spiller 2 vælger at gemme sit kaos-kort. Spiller 2 vælger ikke at øge indsatsen, og turen går videre.

Spiller 3 trækker et tal-kort, og slår med terningen, som lander på "Do". Det betyder, at han skal trække et kaos-kort og bruge det med det samme. Han trækker kaos-kortet "Perfekt træk" og kan derfor nu frit vælge et kort fra tal-kortbunken. Spiller 3 øger indsatsen med 2 jetoner. De øvrige spillere lægger også hver to ekstra jetoner i puljen.

Spillet fortsætter nu til næste spiller.