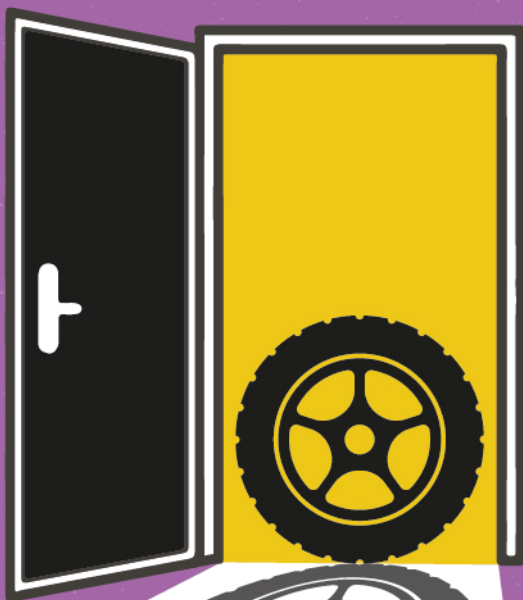


WHEELS DOORS VS



WHEELS DOORS VS



INNEHÅLL

- 6x5 spelmarker
- 1 givar-markör
- 120 HJUL eller DÖRRAR-brickor
- 6 VS-kort
- 150 frågekort
- Regler



REGLER

Vi har väl alla funderat på det? Du vet, om det finns fler hjul eller dörrar i världen? Nåväl, nu är det i vilket fall dags att bestämma sig.

Allt du behöver göra för att vinna spelet är att få ihop **10 HJUL** eller **10 DÖRRAR**.



FÖRBEREDELSE

Ta fram spelmarker och **HJUL** och **DÖRRAR**-brickorna. Blanda **HJUL**- och **DÖRRAR**-brickorna i en hög med framsidan nedåt på bordet.

Sortera ut de gula **VS**-kortet och lägg dem mellan spelarna. Blanda frågekortet och lägg dem i en hög med den svarta sidan (frågesidan) upp så att alla spelare når dem. (Dela upp frågekortet i två högar om det gör det lättare för alla att nå dem.)

VÄLJ DITT LAG

Spelet kan spelas individuellt, men vi tycker att det är roligare att spela som par eller i lag. Så, dela upp i max sex lag och välj vilken färg respektive lag ska ha. Ge varje lag spelmarkerna i sin färg och tre slumpmässiga **HJUL** eller **DÖRRAR**-brickor från högen. Dessa brickor vänds sedan upp så att alla kan se dem.

GIVARE

Under varje tur finns det en givare. Eftersom ditt lag fick besväret att läsa dessa regler, får ni vara den första givaren! I framtiden får det lag som roffar åt sig givar-markören snabbast börja som givare.

Ta den vita **GIVAR**-markören och lägg den på bordet framför ditt lag. Efter varje spelomgång flyttas givar-markören medurs till nästa lag, som blir givare för den omgången.



Laget som är givare satsar alltid **SIST**, och de är ansvariga för att dela ut vinster och förluster, hantera marker och hålla i **VS**-frågorna under deras tur. Sammanfattat, det är de som chefar.

VÄLJA EN VS

Blanda de gula **VS**-kortet och vänd upp två slumpmässigt dragna kort på bordet på vardera sida om högen med resterande **VS**-kort (som fortfarande har **VS**-sidan uppåt). Du har nu en **VERSUS**-situation. Ta nu det översta kortet från frågehögen och läs upp de två kategorierna på den svarta frågesidan som visas vid siffrorna från de dragna **VS**-kortet. Se bilden för ett exempel.

I medsols ordning från givaren ska nu lagen placera sina insatser en i taget. Givaren är sist ut.



Lagen som satsade på vulkaner förlorar samma antal **HJUL** eller **DÖRRAR** som antalet marker de satsade.

Laget som (klokt nog) gled in på snigelspåret vinner samma antal **HJUL** eller **DÖRRAR** som antalet marker de satsade.

VADSLAGNING

Varje lag lägger sin insats (x marker) på ett av de två **VS**-kortet, beroende på vilket de tror att det finns **FLER** av (är det **HÖGSTA** talet).

När alla insatser är lagda vänder givaren kortet till den vita sidan och läser upp svaren från **VS**-kategorierna.

DELA UT VINSTER

Lag som gissat rätt vinner lika många **HJUL** eller **DÖRRAR** som antalet marker de satsat. Brickorna för dessa tas slumpmässigt från högen.

Lag som gissat fel förlorar lika många **HJUL** eller **DÖRRAR** som de satsat. Det är upp till förlorande lag att bestämma vilka brickor de lämnar tillbaka, med **HJUL** eller **DÖRRAR**. Förlorade brickor vänds och blandas tillbaka i högen.

I DET HÄR EXEMPLET HAR VI EN VS-SITUATION MED 1 VS 4: TÄNDER I EN SNIGELMUN VS AKTIVA VULKANER PÅ JORDEN

Efter att alla placerat sina insatser kontrolleras svaren. I det här fallet finns det fler tänder i en snigelmun än aktiva vulkaner på jorden.



Om ett lag blir av med alla sina **HJUL** eller **DÖRRAR** kan de fortfarande satsa tre marker under nästa omgång, tills de kommer tillbaka i spelet. Vi är bussiga på det viset.

EN SPELRUNDA

En runda slutar när alla lag har varit givare, dvs varje lag har haft en omgång där de är givaren.

Under varje runda finns det ett maximalt antal marker som lagen får satsa per omgång.

RUNDA 1:  3 marker per VS

RUNDA 2:  4 marker per VS

RUNDA 3+:  5 marker per VS

VINNARE

Det lag som först får **10 HJUL** eller **10 DÖRRAR** vinner!

Om två lag samtidigt lyckas få **10 HJUL** eller **DÖRRAR**, vinner det lag som har flest **HJUL**- eller **DÖRRAR**- brickor totalt. Om detta också är lika, spela vidare tills ett lag får ihop tolv **HJUL** eller **DÖRRAR**.

Obs: Enligt det där världsomspännande inter-nätet var all statistik för detta spel korrekt år 2022. Om inget annat anges är svaren avrundade globala medelvärden.