

BRAAVALLA

Regler til fangeleg og kortspil

DYSTERNE

De 5 forskellige discipliner man kan dyste i:



STEN, SAKS, PAPIR: Den klassiske leg. Den som først opnår sit måltal i antal sejre vinder dysten.



KASTE LANGT: Stå ved siden af hinanden bag en linje. Kast kortet samtidigt. Hvem kaster længst. Den som først opnår sit måltal i at kaste længst, vinder dysten.

Kortspillet: Læg kortet på bordkanten. Slå til det så det glider hen over bordet. Hvilket kort kommer længst uden at falde ned af bordet



KASTE PRÆCIST: Stå overfor hinanden. Kast kortet samtidigt. Hvem kan få kortet til at ligge nærmest modstanderens fod. Den som først opnår sit måltal i at kaste længst, vinder dysten.

Kortspillet: Læg kortet på håndfladen. Hold hånden udenfor bordkanten. Knips med den modsatte hånd til kortet, og se hvem der kan få sit kort til at lande nærmest Guldmonnten på bagsiden af et kort på bordet.



KLASK OG GRIB: Den med det laveste måltal, lægger kortet på sin håndryg, modstanderen klapper nu med sin håndflade tilpas hårdt til at kortet letter fra håndryggen, og forsøger derpå at gribe kortet i luften. Derefter byttes roller. Den som først opnår sit måltal i antal grebet kort, vinder dysten.



SVÆRDKAMP: Stil jer overfor hinanden. Den med det højeste måltal skal nu, med én samtidig bevægelse af en eller flere kropsdele, hvor hver kropsdel kun bevæger sig i en ret linje ud fra den frosne stilling, forsøge at føre en af hænderne så den rammer modstanderens underarm eller hånd. Men modstanderen må, i det øjeblik man begynder sin bevægelse, på samme måde undvige angrebet, men også her gælder det, at det skal ske i en glidende bevægelse, hvor kropsdele flyttes i rette linjer til en ny position hvor kroppen fryser i en ny stilling. Herefter er det modstanderens tur til at forsøge et kontraangreb fra den frosne stilling I begge nu står i. Den som først når sit måltal i at ramme modstanderens hænder/underarme, vinder dysten.

Link alternativ til KORTSPILSDYSTER:

<https://youtu.be/QLqMfUhtq-E>



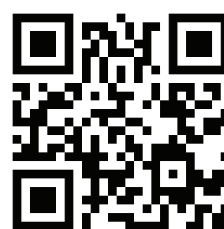
← Point/Møntværdi

✓ Symbol for dyst

↖ Måltal for dyst

Link til FANGELEGSDYSTER:

<https://youtu.be/0z3fswH5ebi>



FANGELEGEN 10-48 deltagere (fra 7 år)

Det gælder om at få flest point, ved at vinde over modstandere i *Dyster* og erobre *Guldmøntkort*. Legen kan leges på en stor boldbane, men endnu bedre i et afgrænset naturområde med definerede afgræsninger, såsom stier eller hegn. Man kan spille på tid, til et af holdene har opnået et på forhånd aftalt pointtal i dysterne eller til den bitre ende, hvor Pestkortet har udryddet 3 af holdene.

Deltagerne deles i 4 hold med hver sin kortfarve. *

Hver deltager får et af holdets 12 *figurkort*.

Er der kort i overskud lægger Spillederen (se ***) dem i de fire farves bunker i sin umiddelbare nærhed.

Hvert hold får et guldmøntkort. De to sidste guldmøntkort + pestkortet, kan man trække lod om eller dyste om. Guldmønterne fordeles så nogle af spillerne udover figurkortet også bærer et guldmøntkort.

Når legen gives fri, skal deltagere fra forskellige hold fange hinanden. Den som fanger en modstander må vælge hvilken af de 5 dyster, de to nu skal dyste i. Man skal ikke vise figurkortet til modstanderen, før dysten er valgt. Til gæld skal man vise hvis man har guldmøntkort.

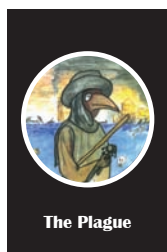
Det lille *Måltal*, som står udfor dysten på kortet, bestemmer hvor mange sejre, man skal have for at overvinde modstanderen. (se: "Dysterne")

Når en dyst er afgjort, får vinderen taberens kort, inkl. guldmøntkort. Vinderen har nu helle indtil det erobrede figurkort er afleveret til Spillederen. Et eventuelt erobret guldmøntkort beholder vinderen selv, også selvom vedkommende allerede har et eller flere guldmøntkort.

Når spillederen har noteret pointtallet fra det erobrede kort (se:***), og lagt det i en bunke med andre kort i samme farve, kan vinderen løbe ud og fange igen, mens taberen ad dysten, tager et nyt kort fra sit holds kortbunke. **

Når man forlader Spillederen har man 30 sekunders helle, så man får mulighed for at slippe væk fra eventuelle nye udfordrere.

Når spillet er forbi, afleverer holdene deres kort. Værdien af de kort, som deltagerne har i hænderne, lægges til holdets pointtal, og for hvert guldmøntkort man har lægges 30 point til holdet.



PESTEN: Pestkortet erstatter et af de uddelte figurkort på det hold, som fik kortet. Hvis pestkortet fanger eller bliver fanget af en modstander, bytter de to personer kort, uden at dyste. Den som havde pestkortet går til spillederen, får de point til sit hold, som det nu døde figurkort var værd, og får et nyt figurkort. De døde kort (figurkort+ eventuelle guldmøntkort) udgår helt af spillet.

TYVEN: Hvis en Tyv møder en spiller, som har et eller flere guldmøntkort, får tyven et af guldmøntkortene uden at dyste forinden. Tyven kan kun holde et guldmøntkort ad gangen, men må gerne give det videre til en af sine holdkammerater.



Se også spillet på Youtube:
<https://youtu.be/wMusrgT-m3s>



TIPS:

* Man kan give farvede veste eller holdbånd til spillerne som passer til deres kortfarve. Man kan også vælge at nøjes med to hold, som da får kort i to farver og 3 stk. guldmøntkort og dyster om pestkortet.

** Det er en fordel hvis kortene ligger i kasser eller lign med holdets farve. Når Pesten har udryddet nogle af kortene, kan det betyde, at man skal stå lidt i kø, for at få et nyt kort fra sit holds bunke.

*** Spillederen kan være en eller flere ikke deltagende personer, som får tildelt hver sit hold. Når en deltager kommer med et erobret kort, noteres det erobrede korts pointtal ud for vinderens holdfarve. Det noterede kort lægges tilbage til holdets bunke, så det kan bruges igen, med mindre det er et kort, udryddet af Pesten. Kortet lægges da helt væk.

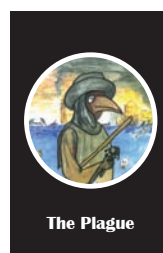
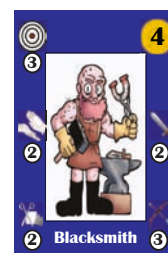
KORTSPILLET Højere-lavere 2-6 spillere (fra 6 år)

Den som først kommer af med alle sine kort, vinder et guldmøntkort.

Guldmøntkort blandes og lægges til side. Resten af kortene blandes og I får 7 kort hver.

På bordet lægges bunken og to kort vendes henholdsvis til højre og venstre for bunken. Disse kort hedder *Lavere-bunken* og *Højerebunken*. I skiftes til at lægge et kort på en af de to bunker efter disse regler:

- På laverebunken skal du lægge kort, som har lavere værdi end det, som ligger der i forvejen.
- På højerebunken skal du lægge kort, som har højere værdi end det, som ligger der i forvejen.
- Har du flere ens kort på hånden (f.eks. 2 hyrder) må du lægge dem ned samtidigt.
- Kan du ikke lægge kort ned, trækker du fra bunken, indtil du kan.
- Hvis du lægger en konge (9) på højerebunken, må næste spiller lægge et kort med mindre værdi på, som da bliver det nye udgangskort for at bygge højere.
- Hvis du lægger en tigger (1) på laverebunken, må næste spiller lægge et kort med højere værdi på, som da bliver det nye udgangspunkt for at bygge lavere.
- En tyv (0) gælder som joker, som kan lægges på alle andre kort og som alle andre kort kan lægges på.
- En bøddel (3) betyder at et kort fra bunken vendes, og bliver det nye topkort på den bunke hvor bøddelen blev lagt.
- En smed (4) lagt på en bunke betyder at bunken er spærret en omgang. Dog kan en anden spiller med en smed lægge kortet på og derved udløse en dyst. Spærringen overtages af vinderen af dysten.
- Pestkortet udløser at alle 3 bunker på bordet samles og blandes og to nye kort vendes som nye udgangspunkter i Højere/lavere-bunkerne. Desuden skal I alle trække et nye kort op fra bunken.



DYSTER: Har du et kort, mage til et der ligger på bordet, kan du lægge det på og derved udløse en *Dyst*, mod vedkommende. Du bestemmer hvilken slags dyst I skal dyste i. I dyst kun en gang, så I skal ikke bruge måltallene i dette spil. Taberen får et kort fra bunken.

Er kortet der ligger på bordet vendt fra bunken, må du bestemme hvilken modstander du skal møde. Du bestemmer dysttypen og taberen får et kort fra bunken.

Er det dig selv, der tidligere har lagt det kort, som er mage til det du nu lægger, skal du, uden at dyste, give et kort fra bunken til en valgfri modstander.



Den af jer, som først kommer af med sine kort, vinder og får derved lov til at trække et guldmøntkort. Når alle 6 guldmøntkort er fordelt på samme måde, er vinderen af hele Braavalla-slaget den, som sammenlagt har højest Guldmøntværdi. Har to af jer samme værdi, afgøres slaget i en finaledyst, hvor der kæmpes en gang i alle fem typer af dyst.

Se også spillet på Youtube:
<https://youtu.be/LeFB1jrTjz0>



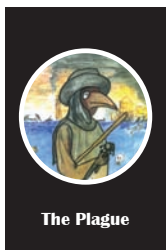
KORTSPILLET Pest 2-6 spillere (fra 8 år)

I dette kortspil gælder det om at have kort, med tilsammen færrest point, spillet afsluttes ved at en af jer har meldt: "Pest!"

I får hver 4 lukkede kort, som I ikke må kigge på. Læg dem foran jer på bordet. På midten af bordet lægges bunken med bagsiden op.

Når det bliver din tur, trækker du et kort fra bunken, kigger på det og udskifter det med et af dine 4 lukkede kort. Det udskiftede lægger du med billedsiden op ved siden af bunken på midten af bordet, mens der igen ligger 4 kort foran dig med bagsiden op. Men nu kender du så det ene kort.

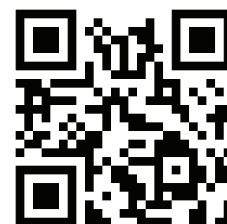
Nu gælder følgende:



- Hvis du mener du har et, eller flere kort af samme slags, som det der ligger retvendt på bordet, må du hurtigt lægge disse kort ovenpå. Hvis du har taget fejl, straffes du ved at tage dit kort tilbage, samtidigt med at du skal trække et kort fra bunken, som du, uden at have set på det, lægger sammen med dine øvrige kort på bordet.
- Lægges du en Biskop på bordet, må du kigge på et af dine lukkede kort.
- Lægges nogen et guldmøntkort på bordet, er det værdien af møntkortet, som der kan lægges kort på. I må også lægge flere kort på, som sammenlagt har værdien som guldmønten viser, (Eksempel: Guldmønt 11 er vendt og her lægger du så f.eks. både en ridder (6) og en handelsmand (5) på samme tid.). Har du et guldmøntkort på hånden kan det lægges på et kort på bordet med samme møntværdi.
- Lægges du pesten trækker du derefter 2 kort fra bunken og fordeler dem til en eller to modspillere. Modspilleren må se på kortet inden det lægges til de kort, som allerede er på bordet. Derefter blandes Pestkortet ind i bunken så det kan trækkes igen senere i spillet.
- Med et bøddelkort kan du afværge et kort fra pesten. Kortet fra pesten blandes ind i bunken sammen med bøddelkortet.

Når du tror at dine kort, sammenlagt har lavest pointsum, siger du, når det er din tur, og inden du trækker et kort: "Pest!". Runden spilles derefter færdigt.

De to af jer som har de højeste pointsummer, skal nu lade det af jeres kort med højest møntværdi indgå i en dyst. Vinderen af omgangen bestemmer typen af dyst. Hvis du taber, får du det antal minuspoint, som dit dystkort var værd.



Se også spillet på Youtube: <https://youtu.be/tKUCqrJ2iYM>



Maltvej 24 • 9700 Brønderslev
Ordretelefon: 70 26 75 88
www.jisport.dk • E-mail: post@jisport.dk

