

# Vejledning til tilfældighedsspil

## Over eller under

Du skal bruge et kortspil uden jokere.

Vend et kort op på bordet. Det er for eksempel en 7'er. Man skal nu gætte, om det næste kort, der vendes, er 'over eller under'.

Har man gættet 3 kort i træk, må man sende udfordringen videre til den næste spiller. Gætter man til gengæld forkert, skal man lave en udfordring (fx 10 mavebøjninger eller sprællemænd) og så starter man forfra igen, indtil man har gættet nok rigtige (ialt 3) til at kunne sende den videre.

Es kan både ses som det laveste, det højeste eller begge dele. Det er noget, man aftaler, inden spillet begynder.

"Vinderen" er den, der gætter mest rigtigt og laver færrest udfordringer (medmindre opgaven f.eks. er at spise vingummier;).

## At trække strå

At trække strå er en gammel valgmetode brugt blandt mindre grupper af personer.

Først tages lige så mange strå, som der er deltagere. Det ene strå skal være synligt kortere end de andre. Herefter holder den ene deltager alle stråene i hånden, så man ikke kan se længden af dem. Deltagerne skiftes til at trække et strå, og den, som får det korte strå, taber.

Send børnene ud og finde strå og leg med at trække det korteste strå.

## Meyer - et terningspil

Hver spiller har fra starten et aftalt antal liv, fx 6. Antal liv kan fx angives af en ekstra terning foran hver spiller.

Hver deltager skal have et krus med 2 terninger i (3-10 deltagere i et spil).

Alle slår terningerne samtidig. Man må se, hvad man selv har slået, men man skal passe på, at de andre ikke ser ens terninger.

Første spiller erklærer derefter, hvad han har slået, eller hvad han gerne vil have de andre til at tro, han har slået (for det er helt tilladt at lyve og bluffe).

Næste spiller har nu valget mellem at tro på eller ikke at tro på den første spiller. Hvis han vælger at tro på den første spiller, skal han byde over det, den første spiller har sagt.

Og så er det den 3. spiller til at byde over spiller 2's bud, eller sige "det er løgn" og se terningerne.

Hvis han vælger ikke at tro den forrige spiller, skal han løfte rafflebægeret, så alle kan se, hvad terningerne viser. Hvis den forrige spiller løj, mister denne et liv. Hvis ikke, mister den spiller, der valgte at løfte, et liv. I begge tilfælde skal spilleren, som løftede, kaste terningerne være første spiller i næste omgang.

**Meyer eks:**

spiller 1 siger: der er 64.

spiller 2 siger: det er der, men der er også par 3.

spiller 3 siger: det tror jeg ikke på og nu løftes alle deres bægre, så man kan se om spiller 1 og 2 har talt sandt.

Hvis spiller 2 har par 3 eller der over, så er det spiller 3, der mister et liv.

Hvis spiller 2 løj, og har under par 3, så mister spiller 2 et liv.

Spillet fortsætter til kun én spiller har flere liv, eller evt. blot til én spiller har mistet alle sine liv.

**Slagenes værdier:**

Meyer, dvs. en 1'er og en 2'er, som er det bedste slag

Lille Meyer, dvs. en 3'er og en 1'er, næstbedste slag

Par 6

Par 5

par 4

par 3

par 2

Par 1

65 ("fem-og-tres"), dvs. en 6'er og en 5'er

64

63

62

61

54

53

52

51

43

42

41

32 som er det dårligste slag

Slås fx en 4'er og en 5'er, betegnes slaget altså 54 (da dette er større og dermed bedre end 45).

