

Dette spillehæfte indeholder foruden spilleregler også samtlige spørgsmål og svar.

KEND DIN VIDEN er dermed tilrettelagt så alle deltagere
kan svare når et spørgsmål læses op.
Oplæseren har nemlig ikke mulighed for at se svaret eksempelvis
nederst eller bag på et spørgsmålskort.

Før spillet går i gang skal hver spiller udstyres med pen og papir.

Hold øje med nyheder og opdateringer til spillet på www.KendDinViden.dk

God fornøjelse

Bigum Board Games

SPILLETS REGLER

FORMÅL

KEND DIN VIDEN handler om at satse af sine jetoner når der stilles spørgsmål i kategorier man er stærk i. Man må selvom hvor mange jetoner man vil sætte på højkant, men en modspiller har ret til at sætte en minimumspris som man er tvunget til at betale. Derfor er det nødvendigt at lægge en strategi for hvilke kategorier man vil satse på, og hvilke man vil trække sig fra.

SPILLETS START

Hver spiller indtager en af spillepladens hjørnepladser, og får tildelt lige mange jetoner. Er man flere end fire spillere etableres hold af flere spillere, som på samme måde indtager en hjørneplads.

Jetonerne repræsenterer værdierne; hvid = 5, rød = 20, blå = 50, grøn = 100, og alle spillere starter med hver 5 hvide, 5 røde, 5 blå og 5 grønne. Jetonerne placeres på hjørnepladsens farvede cirkler.

Der vælges en oplæser af første spørgsmål. Denne opgave går på tur i urets retning i løbet af spillet. Inden et spørgsmål læses op skal alle spillere lægge et startbeløb i puljecirklen på midten af brættet. Startbeløbet er 5, og fordobles hver gang alle har haft turen som oplæser.

Oplæseren læser nu spørgsmålskortets kategori op for alle deltagere.

NB! Oplæseren deltager i runden på lige fod med de andre deltagere (skal også satse og svare).

SPILLETS FORTSÆTTELSE

Dernæst følger en budrunde, som indledes med at spilleren til venstre for oplæseren vurderer, om han vil satse penge på kategorien. Som udgangspunkt er der to valgmuligheder:

- melde pas
- forhøje indsatsen

At melde pas betyder at spilleren afstår fra at satse, men er ikke af den grund ude af runden. Det svarer til at satse 0. Forhøjer en modstander herefter indsatsen når turen tilbage til denne spiller.

At forhøje indsatsen betyder, at spilleren satser jetoner på den givne kategori, og dermed tvinger modspillerne til at satse mindst lige så meget. Hvis første spiller melder pas, så får næste spiller nøjagtig de samme to valgmuligheder.

Vælger første spiller derimod at forhøje indsatsen har de næste spillere en smule varierede valgmuligheder nemlig:

- matche første spillers indsats
- forhøje indsatsen yderligere
- gå ud (en spiller som vælger at gå ud har mistet sine indsatser)

Det er nu, at en spiller skal lægge sin strategi om kategorien overhovedet er værd at begynde at satse jetoner på. Ved budrunderne er der en konstant risiko for at en anden spiller hæver indsatsen yderligere.

Hurtigstart

- fordel jetoner til alle deltagere
- vælg en oplæser
- alle lægger startbeløb i puljecirklen
- kategorien læses op
- første budrunde
- spørgsmålet læses op
- anden budrunde
- svar skrives ned
- en vinder findes

Derfor kan små investeringer til puljen gå tabt, hvis man senere går ud, eksempelvis fordi prisen for at komme videre bliver for høj.

Disse tre valgmuligheder skal alle spillere (inkl. spørgsmålsoplæseren) tage stilling til. Indtil alle spillere som ikke vælger at gå ud, har placeret lige mange jetoner i puljecirklen midt på brættet. En budrunde kan gå rundt om bordet flere gange, indtil en forhøjet indsats er blevet matchet af de tilbageværende spillere.

NB: forsøg at undgå straks at rode alle jetonerne sammen i en bunke. På den måde kan man tydeligere følge med i hvem der har lagt hvor mange.

EKSEMPEL: EN FORHØJET PULJE

Kategorien læses op, og spiller A satser 100. Spiller B matcher, og satser også 100. Spiller C går ud, og lader sit startbeløb gå tabt. Spiller D forhøjer nu indsatsen til 300. Jf. reglen om at alle spillere som vil med videre i forløbet skal placere lige mange jetoner i puljecirklen, så fortsætter budrunden. Spiller A får turen igen, og skal matche de 300. Dvs. placere 200 yderligere i puljen. Slutteligt skal spiller B gøre det samme, hvis han føler han vil investere 200 for at høre spørgsmålet.

Når de deltagere, som vil betale for at høre spørgsmålet har bidraget med lige mange jetoner til puljen, så benytter oplæseren den øverste talkode på spørgsmålskortet til at finde selve spørgsmålet i spillehæftet.

Efter spørgsmålet er læst op, følger endnu en budrunde efter nøjagtigt samme princip som ved oplæsning af kategorien.

EKSEMPEL: EN GENFORHØJET PULJE

Spiller A satser 100, spiller B matcher de 100, men spiller C forhøjer til 200. Da turen nu igen er kommet til spiller A, har han muligheden for at matche med yderligere 100 som i forrige eksempel, men han kan også genforhøje. Spiller A har måske fornemmelse af at kunne svare på spørgsmålet, så det er en god strategi at få endnu flere jetoner i puljen. Han hæver nu til 500. Spiller B har kun lagt 100 så prisen for at komme videre er 400. Dilemmaet er at spiller C, som får turen bagefter har mulighed for at skruer den pris endnu længere op. Spiller B vælger dog at matche med 400. Spiller C lagde ved første tur 200. Han kan som nævnt forhøje atter en gang, men matcher han med 300 går runden videre.

Når de tilbageværende deltagere har placeret lige mange jetoner i puljecirklen på spillepladen noterer de deres svar på et stykke papir uden at modspillerne kan se det.

Når alle har noteret deres svar, afsløres det hvem som har vundet ved brug af talkoden nederst på spørgsmålskortet. Den spiller som har svaret rigtigt, eller er tættest på det rigtige svar, vinder jetonerne i puljecirklen. Hvis flere har samme rigtige svar, eller er lige tæt på det rigtige, deles jetonerne. Kan puljen ikke deles ligeligt, får den af spillerne, som sad tidligst i budrunden, det skæve beløb.

AFSLUTNING

Når en spiller med få jetoner er med i en runde, hvor hans sidste jetoner er i puljen, kan andre spillere med flere jetoner godt byde videre mod hinanden. Når vinderen af en sådan pulje skal findes, kan spilleren som satsede sine sidste jetoner maksimalt vinde jetoner svarende til, hvad han bidrog til puljen med – fra hver modspiller som matchede den indsats. Har to eller flere spillere satset videre, skal de indbyrdes finde en vinder af restpuljen.

EKSEMPEL: EN SIDEPULJE

En sidepulje opstår, når en spiller satser sine sidste jetoner. Spiller A og spiller B har mange jetoner, mens spiller C sidder med sine sidste 200. Spiller A satser nu 500 og spiller B matcher de 500. Spiller C er ikke udelukket fra at deltage, fordi de andre byder højere, end hvad han har tilbage. Hvis han vil satse de sidste jetoner, så stopper puljen ved det, mens en sidepulje oprettes til de jetoner, som spiller A og spiller B måtte byde videre mod hinanden senere. Hovedpuljen samles med 200 fra hver spiller (plus hvad der hidtil var satset inkl. startbeløb), og placeres i puljecirklen udfør spiller C. I midten af puljecirklen ender de resterende 300 fra hhv. spiller A og spiller B, og den pulje kan vokse på normal vis i rundens videre forløb. Når runden afgøres finder spiller A og spiller B en vinder for deres fælles sidepulje. (den kan spiller C ikke vinde). Hovedpuljen som nu i praksis ligger placeret ved spiller C kan alle vinde, og den går til spilleren med det rigtige – eller tilnærmelsesvis rigtige svar.

En spiller som har mistet alle sine jetoner er ude, og vinderen er dermed den, der sidder tilbage med alle jetonerne til sidst.

KEND DIN VIDEN

ved du hvad du ved ?

Bigum Board Games 2006