

# REGLER



## Indhold

Spilleplade, 3 terninger, 60 point-jetoner, 6 farvede spillebrikker (én pr. deltager)

## Antal deltagere

2-6 deltagere.

## Hvad handler det om

I SNYLT handler det om at bevæge sig rundt på en cirkelformet bane på spillepladen, ved hjælp af terningeslag. Man opsamlar 1 point hver gang, man passerer målstregen (imellem felt 21 og 1) på banen – enten alene eller som øverste spillebrik i en bunke.

Når man har tur, skal man hver gang vurdere, hvor mange terninger, man tør kaste i jagten på point. Man er dog nødt til at balancere tro på egne evner og held, for ellers går det let galt...

## Forberedelse

Inden spillet går i gang aftaler deltagerne indbyrdes, hvor mange point, der skal spilles til. Vi anbefaler, at der spilles til 10 point.

Hver deltager vælger nu en farvet spillebrik og disse placeres på startfeltet (midten af spillepladen).


Deltagerne trækker nu lod eller slår terninger om, hvem der har den første tur.


## Spillets gang

Deltagerens tur går med uret rundt om bordet og brikkerne rykkes fra startfeltet og direkte ind på banen. Felt 1 tælles med som første træk og har man eksempelvis et terningekast, der giver mulighed for at flytte 12 felter, så flytter man således fra startfeltet til felt nummer 12.

Når det er ens tur, kaster man altid én terning ad gangen. Mellem hvert terningekast overvejer og beslutter man, om man vil stoppe eller kaste yderligere én terning. Vælger man at stoppe, flytter man sin spillebrik det antal felter frem, som svarer til antallet af kastede terninger ganget med summen af øjnene. Man kan når som helst vælge at stoppe med at kaste flere terninger, såfremt summen af de kastede terningers øjne sammenlagt ikke viser mere end 7.

*Eksempler på terningekast:*


 1 terning x 6 øjne = 6 felter

 2 terninger x 7 øjne = 14 felter

 3 terninger x 6 øjne = 18 felter

7 øjne på terningerne er det magiske antal, man ikke må komme over. Bliver summen af de kastede terningers øjne undervejs mere end 7, så ryger ens spillebrik tilbage på startfeltet og turen går videre til næste deltager.

*Eksempel på "for højt" slag:*

 2 terninger x 4 øjne = 8 øjne - tilbage til start.

Har man andre spillebrikker stående ovenpå sin egen spillebrik, så ryger disse også med tilbage på startfeltet, hvis det samlede antal øjne på terningerne bliver mere end 7.

Hver gang en deltager har flyttet sin spillebrik, så er det næste deltagers tur og terningerne gives videre.

## **Snylt**

Kan man lande sin egen spillebrik ovenpå en anden deltagers spillebrik, så kan man "snylte" (heraf spillets navn).

Offeret (den nederste spillebrik) skal nu medtage snylteren (den øverste spillebrik), når den selv flytter rundt.

Samtidig overtager snylteren faktisk også kontrollen i offerets tur, for selv om det stadig er offeret, som kaster terninger og flytter sin spillebrik, så er det nu snylteren, der bestemmer, hvor mange terninger offeret må kaste i sin tur. Offeret kaster som altid én terning af gangen og hvis summen af øjnene på offerets kastede terninger undervejs kommer til at overstige 7, så sendes alle spillebrikker i bunken tilbage til startfeltet. Alternativt flyttes brikkerne sammen det antal felter, som terningerne tillader, når snylteren beder offeret om at stoppe.

## **Massesnylt**

Kan man lande sin egen spillebrik ovenpå en snylter (altså en spillebrik, der allerede står ovenpå en eller flere andre spillebrikker), så overtager man straks selv kontrollen med offeret (den nederste spillebrik i bunken). De spillebrikker, der nu er fanget imellem den øverste og nederste spillebrik, mister deres mulighed for at kaste terninger og bestemme noget som helst, men må i stedet leve med, at de bare bliver flyttet med rundt, indtil de igen står øverst i bunken.

Når man står øverst i en bunke og selv har tur, så kaldes det, at man "slår sig af" - dvs. man flytter sin egen spillebrik og efterlader alle dem, der befinder sig nedenunder.

## **Point**

Når man passerer målstregen med sin spillebrik - altså grænsen mellem felt nummer 21 og nummer 1 - så får man 1 point i form af en jeton fra bunken.

Hvis en bunke med spillebrikker flyttes over målstregen, så er det altid KUN deltageren med den øverste spillebrik i bunken, der får 1 point!

## **Spillet slutter**

Spillet slutter, når en af deltagerne opnår det aftalte antal point (10).

## **Advarsel (med et glimt i øjet)**

SNYLT kan og skal i visse tilfælde fremkalde det værste i ellers blide og elskværdige mennesker. Dette er en del af spillet.

Det er derfor også tilladt at vejlede og vildlede sine modstandere med "gode" råd, så længe man ikke opfordrer til direkte brud på spillereglerne.

Man kan eksempelvis opfordre andre deltagere til at snylte på en bestemt deltager. Det kan også være, at flere deltagere åbenlyst vælger, at "rotte sig sammen" for at undgå, at den førende deltager vinder. Den slags er også tilladt.

Man bliver nemt grebet af stemningen og det er derfor altid vigtigt at huske på, at det - trods alt - kun er et spil og, at fysiske og verbale overgreb ikke løser noget, selv om det kan være meget fristende, når man er blevet offer for sin nærmeste konkurrent, netop før man nåede over målstregen...

God fornøjelse!



[www.gameinventors.dk](http://www.gameinventors.dk)