

# illusion



Wolfgang Warsch

Hvor meget farve kan du egentlig se?

Spillere : 2-5 spillere

Alder: 8 år+

Varighed: ca. 15 minutter

## Indhold

12 pilkort



3 hver i rød gul,  
grøn og blå

98 farvekort



forside



bagside

Informationen på bagsiden af hvert farvekort viser, hvor stor en procentdel hver farve udgør på det pågældende kort.

**Bemærk:** Procentværdien henviser til den hvide del af kortet (den grå ramme tæller ikke med).

## Spillets grundidé

I hver runde bestemmer en pil, **hvilken farve** der skal spilles. Ved at følge pilens retning formes en række af kort, hvor **andelen af den viste farve** på hvert kort skal være **progressiv større** i pilens retning (ens værdier er også tilladte).



Den grønne del skal blive progressivt større fra kort til kort i pilens retning. Lige ved

siden af pilen ses kun en lille smule grønt. På det følgende kort er der allerede væsentlig mere. På det tredje kort er der meget grønt synligt, og helt til højre er der en kæmpe mængde grønt. Alt er indtil videre ok!

Når hver spiller tager sin tur, skal vedkommende enten stille spørgsmålstejn ved **hele rækken til nu** eller tage **endnu et farvekort** fra stakken og forsøge at placere det korrekt i rækken.

## Forberedelse

De **12 pilkort** blandes og placeres **med billedsiden nedad** til den ene side. Det øverste pilkort placeres **med billedsiden opad** midt på bordet. De **98 farvekort** blandes også, og de placeres i en stak med **farvesiden opad** ved siden af stakken med pilkort. Det øverste farvekort trækkes fra stakken og placeres **med billedsiden opad** ved siden af pilen midt på bordet.

**Advarsel:** Bagsiden af farvekortet (procentoplysningerne) må **ikke** kunne ses.

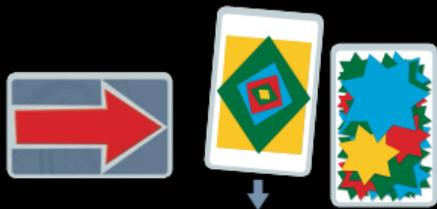


Det øverste pilkort (rødt) vendes og placeres midt på bordet. Det øverste farvekort fra stakken placeres ved siden af det.

## Spillets forløb

Der trækkes lod om, hvem der begynder. Den heldige spiller tager det øverste kort fra stakken med farvekort og skal placere det ved siden af farvekortet, der allerede er placeret på bordet, enten til højre eller til venstre for det eksisterende kort.

**Vigtigt:** Det er vigtigt, I ikke ser bagsiden af kortet, hvor der står oplysninger om procentdele for farverne.



Tim tager det øverste farvekort fra stakken og placerer det til venstre for kortet, der allerede ligger der. Ved at gøre dette viser Tim, at mængden af rødt stiger fra venstre mod højre.

Nu er det den næste spiller i urets retning. Denne spiller skal beslutte, om han **tror** på rækkefølgen i **hele** rækken til nu, eller om han vil **stille spørgsmål** ved gyldigheden af **hele** rækken.

→ Hvis spilleren **tror**, at hele rækken er korrekt, tager vedkommende det øverste farvekort fra stakken og placerer det i den eksisterende række: helt til venstre, helt til højre eller mellem to kort. Når det nye kort er blevet indsat i rækken, kan kortene justeres, så de ligger pænt.

**Bemærk:** Det er ikke tilladt efterfølgende at ændre rækkefølgen på kort, der er blevet spillet tidligere.



Sarah tager det næste farvekort fra stakken og placerer det mellem de allerede placerede kort.

Nu er det den næste spiller i urets retning, og vedkommende skal igen vælge, om han **tror**, rækkefølgen er korrekt for **hele rækken**, eller om han vil **stille spørgsmål** ved rigtigheden af **hele** rækken. Såfremt ingen stiller spørgsmål ved rækkefølgen, fortsætter spillet i urets retning, og rækken vokser med ét kort for hver spillers tur.

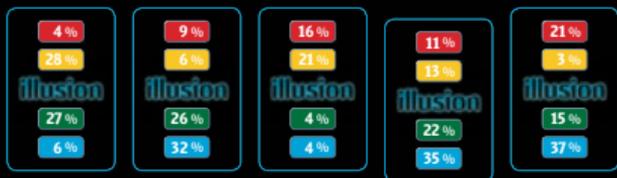


Lucas og Emma tager deres ture efter hinanden, og hver af dem lægger et farvekort i rækken.



- Hvis det bliver en spillers tur, og vedkommende **ikke tror** på rækkefølgen af hele rækken, skal vedkommende højt sige, han ikke tror på den. Når det sker, bliver alle kort, der er blevet spillet til nu, vendt, så procentværdierne er synlige; ved hjælp af dem bestemmes det, om rækken var **korrekt** eller ej. **Rækken regnes som korrekt**, hvis procentværdierne **bliver** stadig højere fra venstre mod højre for den pågældende farve.

**Bemærk:** Hvis to kort lige ved siden af hinanden har identiske procentværdier, regnes de for at være korrekt placeret.



Tim tror ikke på, at alle kortene ligger i den rigtige rækkefølge, efter Emma har placeret et kort, og han giver udtryk for sin mistro. Alle fem kort bliver vendt. Og det viser sig, at der er en fejl; efter 16% kommer en lavere værdi på 11%.

- Hvis spilleren **gætter rigtigt**, dvs. hvis der var mindst én fejl (uanset hvem der begik fejlen!), får denne spiller pilkortet som belønning.  
Tim gættede rigtigt og får det røde pilkort som belønning.
- Hvis spilleren **gætter forkert** (dvs. hvis hele rækken er korrekt), bliver pilkortet givet som belønning til den forrige spiller, der placerede det sidste kort.

## Spillets videre forløb og afslutning

Alle farvekortene fjernes fra rækken og skal ikke længere bruges. Nu spilles næste runde. Spillet forberedes, og runden spilles, præcis som beskrevet tidligere. Den nye runde begynder med den spiller, der fik pilkortet i den forrige runde. Yderligere runder spilles på samme måde, indtil en af spillerne når tre pilkort - denne spiller vinder. I kan selvfølgelig også vælge at spille 12 runder. Så er vinderen spilleren med flest pilkort til sidst.



**Vilma Toys**

VilmaToys ApS, Ny Vestergårdsvej 21, 3500 Værløse, Denmark

# illusion



Wolfgang Warsch

Hur mycket färg ser du egentligen?

Spelare: 2-5

Ålder: från 8 år

Tidsåtgång: ca 15 minuter

## Innehåll

12 pilkort



3 var i rött, gult,  
grönt och blått

98 färgkort



framsida



baksida

På baksidan av varje färgkort anges hur många procent av kortet som varje färg upptar.

**Obs:** Procentvärdet gäller kortets vita tryckyta, den grå kanten är inte inräknad.

## Spelkoncept

Innan för varje omgång avgör ett pilkort **vilken färg** som ska spelas. Sedan läggs färgkorten ut i sådan ordningsföljd att **andelen av den aktuella färgen** successivt **ökar** i pilens riktning från vänster till höger.



Andelen grönt måste öka för varje kort som läggs ut i pilens riktning. Kortet precis intill pilkortet innehåller mycket lite grönt. På nästa kort syns lite mer. Det tredje kortet har

en ännu större andel grönt och kortet allra längst bort i raden innehåller massor av grönt. Än så länge stämmer det!

När det blir din tur måste du välja om du vill ifrågasätta **kortens ordningsföljd** eller om du godtar ordningen, innan du lägger till **ett nytt kort** från kortleken på (förhoppningsvis) rätt plats.

## Förberedelser

Blanda de **12 pilkorten** och lägg dem med **baksidan upp** i en hög vid bordets kant. Vänd upp det översta pilkortet i högen och lägg det med **framsidan upp** mitt på bordet. Blanda även de **98 färgkorten** och lägg dem i en hög med **färgsidan upp** bredvid högen med pilkort. Ta det översta färgkortet ur högen och lägg det, fortfarande med **färgsidan upp**, bredvid pilkortet mitt på bordet.

**Varning:** Ingen får titta på färgkortets baksida (där procenttalen står).



Det översta pilkortet (röd pil) har vänts upp och lagts mitt på bordet. Bredvid pilen ligger det översta kortet ur högen med färgkort.

## Spelets gång

Dra lott om vem som får börja. Denne drar det översta kortet ur högen med färgkort och lägger det, i pilens riktning, till höger eller vänster om det utlagda färgkortet på bordet.

**Viktigt:** Det är mycket viktigt att ingen råkar se procentangivelserna på baksidan av kortet.



Tim drar det översta färgkortet ur högen och jämför det med det utlagda färgkortet på bordet. Han tycker att hans kort innehåller mindre rött och lägger det därför till vänster om det redan utlagda kortet.

Turen går sedan vidare medurs, d.v.s. åt vänster. Nästa spelare måste nu avgöra om hon godtar ordningsföljden för hela raden med utlagda kort eller om hon vill ifrågasätta ordningen.

→ Om hon **godtar** ordningsföljden får hon dra det översta kortet i högen med färgkort och lägga ut det på valfri plats i raden: längst till vänster, längst till höger eller mellan två kort. När det nya kortet är utlagt får kortraden justeras så att alla kort ligger rakt.

**Obs:** Det är aldrig tillåtet att i efterhand byta plats på tidigare utlagda kort.



Sara drar nästa färgkort ur högen och lägger det mellan de två utlagda korten.

Varje spelare fortsätter sedan i tur och ordning att bedöma om de **godtar** ordningsföljden för **hela** kortraden eller om de vill **ifrågasätta** ordningen. Om ingen har några invändningar fortsätter spelet medurs enligt ovan och kortraden växer med ett kort varje gång turen går vidare till nästa spelare.



Först blir det Linus tur och sedan Emmas. Båda godtar kortens ordningsföljd och infogar varsitt nytt kort i raden.

- ➔ Skulle det bli en spelares tur och denne inte godtar kortens ordningsföljd talar han om detta högt och tydligt. Om detta inträffar vänds alla utlagda färgkort upp och ned och procenttalen jämförs för att utröna om ordningsföljden stämmer eller inte. Om procenttalet blir successivt högre från vänster till höger i pilens riktning anses kortens ordningsföljd vara korrekt.

**Obs:** Flera kort kan ha samma procenttal, under förutsättning att de ligger precis bredvid varandra.



Tim håller inte med Emma om att korten ligger i rätt ordning och talar om detta högt och tydligt: "Det här ser inte rätt ut." De fem utlagda korten vänds upp och ned. Tim hade rätt: Efter kortet med 16 % kommer ett lägre kort (11 %) - ordningsföljden stämmer alltså inte.

- ➔ Om spelaren som ifrågasatte kortraden visar sig ha rätt, d.v.s. kortraden innehåller minst ett fel, har spelaren i fråga vunnit det aktuella pilkortet (det spelar ingen roll vem som orsakade felet).

Tims misstanke stämde och han får det röda pilkortet som belöning för sin skarp-synthet.

- Om spelaren som ifrågasatte kortraden visar sig ha fel, d.v.s. kortradens ordningsföljd var korrekt, tillfaller pilkortet den spelare som sist lade ut ett färgkort innan ordningsföljden ifrågasattes.

## Spelets fortsättning och avslutning

När vinnaren har fått sitt pilkort tas alla utlagda färgkort ur spel och nästa omgång inleds. Högarna och korten förbereds precis på samma sätt som förut. Den som vann pilkortet i förra omgången får inleda nästa. Slutlig vinnare blir den som först lyckas samla ihop tre pilkort, alternativt den som efter 12 omgångar har fått ihop flest pilkort.



# illusion



Wolfgang Warsch

Hvor mye farge ser du egentlig?

Spillere: 2-5

Alder: Fra 8 år

Varighet: Omtrent 15 min.

## Innhold

12 pilkort



tre hver i rødt,  
gult, grønt og  
blått

98 fargekort



foran



iden

Bak på hvert fargekort finner du tallene som angir hvor mye hver farge dekker av forsiden.

**Obs:** Prosentverdiene referer til det området på kortet som det kan trykkes farge på, altså alt innenfor den grå rammen

## Ideen med spillet

I hver runde vil en pil angi **hvilken farge** som skal spilles. Fra pila og bortover skal det legges **en serie** av kort i den angitte fargen, og andelen **av den angitte fargen** må **stige** (eller være uendret) for hvert nytt kort i raden.



Andelen grønt må stige fra kort til kort, i retning fra pila og bortover. På kortet helt inntil

pila er det bare en liten prosentandel grønt, men allerede på neste kort er det merkbart større andel. Tredje kort har også en økning, og kortet helt til høyre er det som har mest grønt på seg av alle kortene som ligger ute. Alt riktig så langt!

Når det er din tur, må du enten stille spørsmål ved om det faktisk er stigende verdier av den **angitte fargen så langt**, eller så må du **trekke et fargekort** fra bunken og dytte den inn i raden på (forhåpentligvis) korrekt sted.

## Oppsett

De **12 pilkortene** stokkes og legges i en bunke **med forsiden ned** ved bordkanten. Trekk det øverste kortet og legg det **med forsiden opp** på midten av bordet. De **98 fargekortene** stokkes også, legg bunken ved siden av pilkortene, **men med forsiden opp**. Trekk det øverste fargekortet og legg det ved siden av pilkortet, i den retningen pila peker, **med forsiden opp**.

**Viktig:** Pass på at **ingen** ser baksiden av fargekortene, prosentverdiene skal ikke avdekkes før på slutten av runden.

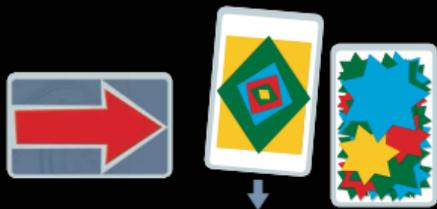


Det øverste pilkortet legges midt på bordet. Det øverste fargekortet legges ved siden av.

## Spilletts gang

Den mest fargerike spilleren utpekes til startspiller. Denne trekker det øverste fargekortet og må nå legge dette kortet enten til høyre eller til venstre for fargekortet som allerede er lagt ut. Heller ikke nå skal noen få glimt av prosentverdiene på baksiden!

**Veldig viktig:** Heller ikke nå skal noen få glimt av prosentverdiene på baksiden!



Tim trekker det øverste fargekortet og legger det til venstre for det første fargekortet. Ved å gjøre dette angir Tim at han mener at andelen rødt stiger fra venstre mot høyre, som det skal gjøre.

Turen går nå videre til neste spiller i turrekkefølge til venstre. Når det er din tur, må du bestemme deg for om du tror alle kortene ligger i **korrekt rekkefølge** så langt, eller om du vil **betvile** dette.

→ **Hvis du tror alt er greit**, må du trekke et fargekort fra trekkebunken og velge hvor du vil plassere dette. Det nye kortet kan du legge nærmest pila, lengst vekk fra pila, eller et sted innimellom de andre kortene. Pass på å justere kortraden hver gang noen legger på et kort, slik at dere ikke mister oversikten.

**Merk:** Det er ikke tillatt å endre rekkefølgen på kortene som allerede ligger ute, selv om du skulle mistenke at det behøves.



Sara forsyner seg med neste fargekort i trekkebunken og legger det mellom to av kortene som allerede ligger ute.

Nå er det den neste spillers tur i klokken, og de må selv bestemme om de mener at ordren er riktig for hele raden så langt, eller om de ønsker å stille spørsmål om gyldigheten av hele raden. Forutsatt at ingen spør sekvensen, fortsetter spillet i retning med klokken, som beskrevet, med raden vokser med ett kort etter hver spillerens sving.



Lucas og Emma tar sine svinger etter hverandre, og hver av dem setter inn et fargekort i raden.

- ➔ Deretter fortsetter turen videre fra deg. Når en spiller endelig tar mot til seg om å **betvile** rekkefølgen på kortene, må han eller hun tydelig gi dette til kjenne. «Dette tror jeg ikke på!». Da skal i så fall alle kortene i raden flippes rundt slik at prosentverdiene kommer til syne. Sammen inspiserer dere rekka og finner ut om det er en stigende mengde av den angitte fargen bortover i rekka, fra venstre mot høyre. **Merk:** Det er ikke brudd på reglene om to kort ved siden av hverandre har lik mengde av fargen.



Tim er neste spiller etter Emma. Etter at hun har lagt på sitt kort, melder Tim at «Dette tror jeg ikke på!». Alle de fem kortene snus. Og ganske riktig, etter kortet med 16% ligger det et kort med bare 11%. Tim har rett, raden er feil! Det spiller ingen rolle hvem faktisk gjorde feilen. Det kan gjerne være Tim fra en tidligere runde!

- ➔ Hvis spilleren som betviler raden har rett - at det med andre ord er minst én feil i kortfektefølgen - mottar den tvilende spilleren pilkortet som belønning. Tim fikk rett i sin påstand om at det var ugler i mosen, og mottar det røde pilkortet som bevis.
- ➔ Hvis den tvilende spilleren tar feil, at alt faktisk viser seg å være i sin skjønneste orden, går pilkortet til forrige spiller, altså til den som la på det siste fargekortet.

## Neste runde

Nå samler dere sammen kortene og legger dem i en kastebunke. Neste runde foregår på akkurat samme måte som den første. Ny startspiller er den som mottok pilkortet i forrige runde. Dere fortsetter med nye runder helt til en av dere vinner hele spillet ved å sikre seg sitt tredje pilkort. For en mer forutsigbar spilletid kan dere bli enige om å spille 12 runder, og så kåre vinneren/vinnerne ved å telle hvem som har flest pilkort etterpå.



**Vilma Toys**

VilmaToys ApS, Ny Vestergårdsvej 21, 3500 Værløse, Denmark

# illusion



Wolfgang Warsch

Paljonko oikeastaan näetkään väriä?

Pelaajia : 2-5 pelaajaa

Ikäsuositus: 8+ vuotta

Pelin kesto: n. 15 min.

## Sisältö

12 nuolikorttia



punaista, keltaista,  
vihreää ja sinistä  
3 kutakin

98 värikorttia



etupuoli



taustapuoli

Jokaisen värikortin taustapuolella kerrotaan, kuinka monta prosenttia kortissa on kutakin väriä.

**Täsmennys:** Prosenttiluvut tarkoittavat kortin valkoisen alueen päällä olevia värejä (harmaita reunoja ei lasketa mukaan).

## Pelin tavoite

Jokaisella kierroksella nuolikortti kertoo, **mitä väriä etsitään**. Nuolen suuntaan muodostuu korttirivi, jossa **etsittävän värin osuuden** pitää nuolen suuntaan mentäessä **aina kasvaa** (tai olla vähintään yhtä suuri).



Vihreän värin osuuden pitää kasvaa nuolen suuntaan mentäessä. Heti nuolikortin

vieressä on kortti, jossa on vähiten vihreää. Seuraavassa kortissa on jo selvästi enemmän. Kolmannessa kortissa on melko paljon vihreää ja viimeisessä kortissa reilusti. Kaikki hyvin tähän asti!

Vuorossa olevan pelaajan pitää joko kyseenalaistaa **koko tähänastisen rivin järjestys** tai nostaa uusi **värikortti** pinosta ja asettaa se (toivottavasti oikeaan) kohtaan rivissä.

## Pelivalmistelut

Sekoittakaa **12 nuolikorttia kuvapuoli alaspäin** pinoksi pöydän laitaan. Kääntäkää päällimmäinen nuolikortti pöydän keskelle **kuvapuoli ylöspäin**. Sekoittakaa **98 värikorttia väripuoli ylöspäin** pinoksi nuolikorttipinon viereen. Nostakaa päällimmäinen värikortti ja asettakaa se nuolen eteen **väripuoli ylöspäin**.

**Tärkeää:** Värikorttien taustapuolia (prosenttilukuja) **ei saa** katsoa.

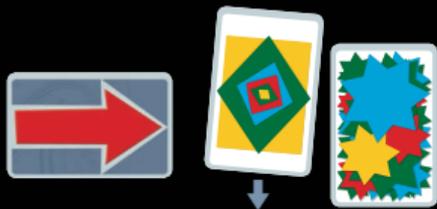


Päällimmäinen nuolikortti (punainen) asetetaan pöydän keskelle. Nuolen eteen tulee päällimmäinen värikortti.

## Pelin kulku

Valitkaa aloituspelaaja. Hän nostaa päällimmäisen kortin värikorttipinosta ja asettaa sen pöydällä jo olevan värikortin vasemmalle tai oikealle puolelle.

**Hyvin tärkeää:** Kortin taustapuolen prosenttilukuja ei saa missään tapauksessa katsoa.



Linda nostaa päällimmäisen värikortin pinosta ja asettaa sen pöydälle ensimmäisen kortin vasemmalle puolelle. Näin tehdessään hän siis väittää, että punaisen värin osuus kasvaa vasemmalta oikealle.

Sitten on myötöpäivään seuraavan pelaajan vuoro. Hänen pitää päättää, **uskooko** hän tähänastisen rivin olevan **kokonaan** oikeassa järjestyksessä vai haluaako hän **tarkistaa koko rivin** järjestyksen.

→ Jos pelaaja **uskoo** rivin olevan oikein, hän nostaa päällimmäisen värikortin pinosta ja asettaa sen oikeaan kohtaan rivissä: joko rivin alkuun tai loppuun, tai kahden kortin väliin. Sen jälkeen hän voi tarvittaessa siistiä kortit tasaiseksi riviksi.

**Tärkeää:** Aiemmin pelattujen korttien keskinäistä järjestystä ei saa muuttaa.



Lukas nostaa pinosta seuraavan värikortin ja asettaa sen kahden aiemman kortin väliin.

Sitten on myötöpäivään seuraavan pelaajan vuoro ja hänenkin pitää päättää, **uskooko** hän **koko** tähänastisen rivin olevan oikeassa järjestyksessä vai haluaako hän **tarkistaa koko rivin** järjestyksen. Jos hän ei halua tarkistaa, niin peli jatkuu tähän tapaan vuorotellen ja rivi kasvaa yhdellä kortilla joka vuoro.



Seuraavaksi ovat vuorossa Tero ja Maija, jotka kumpikin lisäävät riviin yhden kortin.

- Jos vuorossa oleva pelaaja **ei usko** koko rivin olevan oikeassa järjestyksessä, hän sanoo kuuluvalla äänellä "en usko". Tässä tapauksessa kääntäkää rivin kaikki värikortit prosenttipuoli ylöspäin ja tarkistakaa prosenttiluvuista, oliko rivi oikein vai ei. **Järjestys on oikein**, jos nuolikortin värin prosenttiluku kasvaa vasemmalta oikealle.

**Tärkeää:** Jos kahdessa vierekkäisessä kortissa on sama prosenttiluku, se on oikein.



Linda ei usko, että rivi on Maijan vuoron jälkeen oikeassa järjestyksessä. Kaikki kortit käännetään. Tosiaan, 16 % jälkeen tulee pienempi luku (11 %) - sehän on väärin.

- Jos rivin **tarkistamista vaatinut pelaaja oli oikeassa** eli rivissä oli vähintään yksi virhe (riippumatta siitä, kuka virheen teki!), hän saa nuolikortin itselleen pisteeksi.

Linda oli oikeassa ja hän saa nuolikortin itselleen pisteeksi.

- Jos rivin **tarkistamista vaatinut pelaaja oli väärässä** (eli rivi oli kokonaan oikein), niin silloin nuolikortin saa se pelaaja, joka viimeisenä asetti värikortin.

## Seuraavat kierrokset + pelin loppu

Rivissä olevia kortteja ei enää tarvita, joten palauttakaa ne laatikkoon. Aloittakaa sitten uusi kierros jäljellä olevilla korteilla. Pelivalmistelut ja pelin kulku ovat samat kuin tähänkin asti. Uuden kierroksen aloittaa se pelaaja, joka sai nuolikortin.

Jatkakaa tähän tapaan, kunnes joku pelaajista saa yhteensä 3 nuolikorttia ja voittaa pelin. Halutessanne voitte pelata myös 12 kierrosta. Silloin voittaa se pelaaja, joka kerää eniten nuolikortteja.



**Vilma Toys**

VilmaToys ApS, Ny Vestergårdsvej 21, 3500 Værløse, Denmark