



GLET!






MONSTER GLET Ö




Lär dig spela med
hjälp av en video

GET är ett snabbt spel för 2 personer
där  (Monster) jagar  (herr U).

 lägger ut kort med pilar som bildar
ett spår, och  måste lägga matchande
kort ovanpå dessa för att komma ikapp.

Om  lyckas komma ikapp  som är
längst fram i fram i spåret vinner 
den jakten.

 vinner jakten om han får 6 korts
försprång.

Man vinner spelet om man har vunnit
3 jakter.

Den som inte duschade senast börjar
med att vara  så klart!

Nu kör vi!!

SPELFÖRBEREDELSE

Se till att ni har en någorlunda stor bordsyta att spela på. Ta bort alla vita kort ur kortleken. Blanda de 5 startkorten och lägg dem på bordet. Blanda resten av korten och lägg dem uppochner på bordet. Detta blir en draghög. Bredvid draghögen ska det finnas plats att dumpa kort. Dra nu 5 kort var. Det är er hand.



**START-
KORTS-
HÖG**



**DRAG-
HÖG**





DUMP

SPELETS GÅNG

- de tre stegen

Steg 1: Dra startkort

 tar ett startkort utan att titta på undersidan och placerar det någonstans på bordet. Härifrån börjar äventyret, och  får springa bort härifrån åt vilket håll han vill. Den som sedan vinner en jakt får vända på startkortet och ta det som belöning.




Steg 2: Försprånget



lägger ut så många kort han vill från sin hand för att skapa ett spår (eller så spelar han kortet med monstrets ansikte eller ”byta roller”-kortet, men inga andra kort med röd bakgrund får spelas i det här läget).



drar sedan kort från draghögen så att han har 5 kort på hand igen.

Sedan börjar jakten, där  ska försöka ta sig ikapp genom att lägga kort ovanpå så att hon följer spåret.



STARTKORT

SPÅR

Steg 3: Jakten



får första turen i jakten.

En tur består av att man antingen spelar 1 kort från hand, eller att man dumpar 2 kort från hand.


Sen är turen klar!

Efter turen drar man nya kort från draghögen så att man har 5 kort på hand igen.



vinner jakten om hon lyckas lägga ett kort ovanpå kortet längst fram i spåret, där  befinner sig.



vinner jakten om han lyckas ta sig 6 kort framför , alltså 6 kort utan kort ovanpå.



Om du vinner en jakt tar du startkortet, vänder på det och lägger

det nära dig. Du har nu en poäng.

Först till 3 poäng vinner!

Sedan dumpar man hela spåret (men inte sin hand!) och startar en ny jakt med ombytta roller. Börja alltså om från steg 1: dra startkort.

Följ alltså dessa 3 steg för att spela:

1.  lägger ut **startkortet**.
2.  får ett **försprång** och lägger många kort som blir ett spår.
3. Sen börjar **jakten**, där man bara får spela 1 kort per tur (men det finns förstås kort som låter dig spela ut fler kort)!

KORTEN

Kort med brun bakgrund blir del av spåret, medan kort med röd bakgrund slängs i dumpen efter att man har spelat dem.



Ett kort kan ha många riktningar, men om det ligger ett kort efter detta kort, (eller under eller ovanpå, se exempel), så avgör det kortet riktningen på spåret.




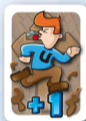
Om du spelar ett kort som det står +1 på, får du spela ett till kort från handen direkt.








Om du spelar ett kort som det står -1 på, så får du dumpa ett valfritt kort från handen direkt efter detta. Minus är bra!




Bara  får spela bruna kort med Monster på. Kortet fungerar som en korsning åt alla håll.



Bara  får spela kortet med herr U. Det är en korsning åt alla håll.

SPECIAL: Om  har kommit till samma kort som  (och alltså borde ha vunnit jakten), så kan  spela detta kort (direkt efter  gjort sin tur) och då fortsätter jakten utan att  vinner.  lägger detta kort i spåret, och eftersom det står +1 får han spela ytterligare ett kort efter detta innan hans tur är slut.



Både  och  får spela detta kort. Då avbryts jakten och en ny jakt börjar där du som spelade det här kortet blir . Dumpa spåret och börja en ny jakt från startkortet som du får flytta om du vill.



När du spelar det här kortet byter ni roller utan att dumpa spåret. Som vanligt går turen över till din motspelare efter att du spelat detta kort.



När du spelar bomben dumpar du det kort i spåret som är längst fram för din motspelare. Din motspelare flyttas alltså bakåt.



När du spelar dynamiten dumpar du hela din motspelares hand ... eller din egen hand om du hellre vill det. Kom ihåg att man fyller på sin hand **efter** sin egen tur.



Fram med pennor! Det finns många blanka kort i kortleken och det är för att du ska kunna hitta på alldeles egna kort att spela med!

Besök min hemsida för att se och ge
förslag på kort
www.isaacfryxelius.se/GET

PRAKTISKA REGLER

När korten tar slut i draghögen blandar ni om dumphögen och gör den till en ny draghög.

Riktningskortet ska läggas så att pilarna följer varandra.



Man får inte lägga kort utanför bordet.







Om ni behöver snygga till spåret (tex för att se om det finns plats att lägga ett kort till på bordet) ska ni utgå från startkortet som inte får flyttas eller vridas.




får inte lägga kort som korsar spåret.





EXEMPEL

 har spelat ut sitt försprång med tre kort.  spelar Monster+1 och får då spela ett kort till.  spelar Rak+1 och spelar sedan ut en bomb som tar bort kortet där  är. Nu är  på samma kort som  och hon har alltså vunnit. Först drar hon 3 nya kort så att hon har 5 kort på hand igen, och sen skrattar hon som ett monster, för hon har vunnit jakten och tänker ta startkortet som poäng ...






MEN!  spelar "herr U"-kortet, så jakten fortsätter istället. Han måste lägga det som bilden visar, eftersom spåret går i den riktningen.



Eftersom det står +1 får  spela ett kort till, och då väljer han att spela dynamiten och att  ska bli av med sin hand.



 är nu klar med sin tur och fyller på sin hand.  har inga kort på sin tur och kan alltså inte göra något, utan lämnar över turen till  och fyller på sin hand ...



Ja, det var allt - nu kan du GET!
Här är ett förslag på ett kort du kan rita
själv: Stopp-kortet, som du kan spela
ut på motståndarens tur för att dumpa
det kort som är på väg att spelas ut.
Motståndaren får såklart spela ut ett
annat kort istället.

Happy gaming!
Isaac Fryxelius