

Dilemma!

Leikreglur

Imihald:

6 spilaborð í sex mismunandi litum.
6 spjöld/ rammar með 27 litlum sexhyrnum spjöldum hvert.

Undirbúningur:

Áður en hafist er handa við að spila þarf að losa sexhyrnu spjöldin úr spjöldunum / römmunum. Hver leikmaður fær síðan eitt spilaborð og spjöld í samsvarandi lit. Ákveðið er hvaða leikmaður á að vera kynnrir í þessari umferð. Sá leikmaður snýr spjöldum sínum á hvolf og blandar eða "ruglar" þeim vel.

Aðrir leikmenn láta myndahlíðina á sínum spjöldum snúa upp og raða þeim í þrem stæðum fyrir framan sig eftir því hvaða tala er efst á spilinu; 1,5 eða 9. Þannig er auðveldara að finna þau spjöld sem þarf að nota í spilinu.

Takið eftir því að öll spjöld eru merkt með sól- eða tunglmerki. Ekki þarf að taka tillit til þeirra þegar venjulega útgáfan af spilinu er leikin, en síðar í reglunum verður gerð grein fyrir því hvernig hægt er að leika aðrar útgáfur eða afbrigði af spilinu þar sem þau eru notuð.

Gangur spilsins:

Spilið hefst á því að sá sem er kynnrir dregur spjald af handahófi úr hrúgunni fyrir framan sig. Hann tilkynnir hinum leikmönnum um hvaða spjald er að ræða með því að lesa upp tölurnar á spjaldinu í réttisælis röð; t.d. : "Ég dró 9-4-7." Aðrir leikmenn finna þá það spjald hjá sér sem samsvarar því spjaldi og setja það einhvers staðar á spilaborð sitt. Kynnirinn sömuleiðis.

Kynnirinn heldur síðan áfram að lesa upp tölur af spjöldum sínum einu í einu og aðrir leikmenn að finna samsvarandi spjöld hjá sér uns búið er að fylla öll spilaborð leikmanna.

Ætíð ber að leggja spjöldin þannig að tölurnar snúi rétt að leikmanni.

Leikslök: Þegar búið er að raða öllum spjöldum á borðin. Þá eru stigin talin.

Stigatalning: Leikmaður hlýtur stig fyrir þær



litaradir á borðinu sem eru **órofnar í beinni línu og ná þvert yfir borðið, á ská eða lóðrétt.**

Rofin lína, þ.e. þar sem eitt eða fleiri spjöld er með röngum lit, gefur ekki stig.
Við talningu er tala litarinnar margfölduð með fjölda spjalda.

Dæmi:

Gul lína sem nær yfir 3 spjöld jafngildir 27

stigum (9 x 3)

Svört lína sem nær yfir fjögur spjöld jafngildir 4

stigum (1 x 4)

Græn lína sem nær yfir fögur spjöld jafngildir 28

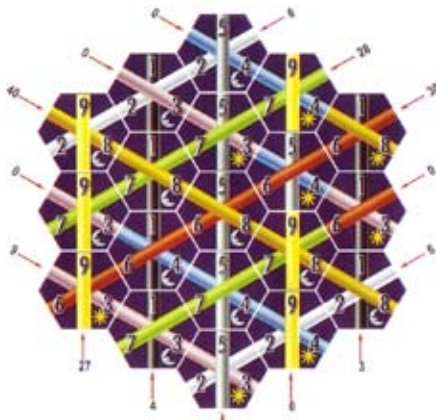
stigum (7 x 4)

o.s.frv.

Stigafjöldi úr öllum órofnunum línunum er síðan lagður saman til að fá heildarstigafjölda leikmanns.

Dæmi um talningu: (sjá mynd)

Leikmaður hlýtur 178 stig.



Sigurvegari:

Sá telst sigurvegari sem hlotið hefur flest stig eftir talningu. Leikmenn ákveða í sameiningu hversu margar umferðir eigi að spila, t.d. að spila jafnmargar umferðir og leikmenn eru þannig að allir séu kynnirinn einu sinni.

Sá telst sigurvegari sem hlotið hefur hæstan stigafjölda eftir að lagður hefur verið saman stigafjöldi hans úr öllum umferðum.

Kapalútgáfa !

Einnig er hægt er að spila Dilemma einn. Reynir leikmaður, sem er þá jafnframt kynnrir (þ.e. dregur handahófskennt úr hrúgunni fyrir framan sig), þá ná sem hæstum stigafjölda í keppni við sjálfan sig !

Leikafbrigði:

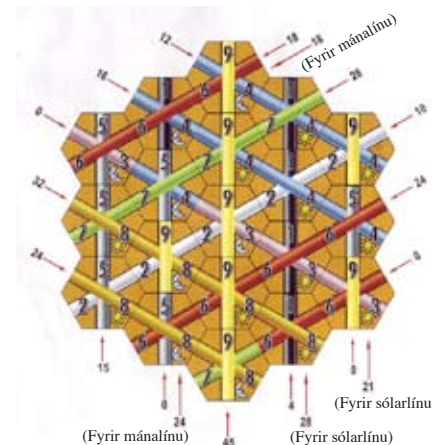
Hlið við hlið: Eins og venjulega má leggja fyrsta spjaldið hvar sem er á borðinu, en í þessari útgáfu verða hin spjöldin sem lögð eru niður að vera við hlið eins eða fleiri spjalda á borðinu, jafnvel þótt að með því sé lína rofin. Þessi útgáfa er erfiðari en sú venjulega þar sem möguleikar við að leggja niður spjöldin eru meiri takmörkum háð.

Við hlið sólar eða mána: Eins og venjulega má leggja fyrsta spjaldið hvar sem er á borðinu og svo er haldið áfram að leggja spjöld. Hafi spjald sama merki, sól eða mána, og spjaldið sem dregið var næst á undan verður að leggja það við hlið þess.

Hafi spjald ekki sama merki og næsta spjald á undan má leggja það hvar sem er á borðinu.

Stigatalning með sól-og mánamerkjum:

Á sama hátt og mynduð er lína með lit er hægt að mynda línu með sól-eða mánamerkjum óháð því



hvernig lítalínur raðast. Sól-og mánalínur þurfa þó ekki að ná þvert yfir borðið.

Spjald með sólarmerki gefur 7 stig og spjald með mánamerki gefur 6 stig og stigin eru þá talin með því að margfalda fjölda spjaldanna með 7 eða 6.(Sólarlína með 3 spjöldum = 7 x 3 = 21) Sá með hæsta samanlagða stigafjöldann vinnur.

Takist leikmanni hins vegar að mynda órofnar línur bæði með litum og merkjum fær hann stig fyrir bæði og þá eðlilega hærri stigatölu. (Sbr. mynd)

Lengsta sól-eða mánalína:

Í þessari útgáfu keppast leikmenn við að ná sem lengstri sól-eða mánalínu, en lína telst því aðeins gild að hún liggji samhliða órófnni lítalínu. Lengsta línan gefur **60** aukastig.

Séu fleiri en einn með jafnlanga sól-eða mánalínu hlýtur sá aukastigin sem er með hæsta stigafjöldann úr lítalínunni við hlið sólar-eða mánlínunnar.

Séu fleiri en einn með jafnháa stigatölu úr lítalínunni deila þeir með sér aukastigunum til jafns. (2 leikmenn = 30 á mann, 3 leikmenn = 20 stig á mann o.s.frv.)

Sjá skýringarmynd að neðan um mögulega útkomu.

