

# 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.

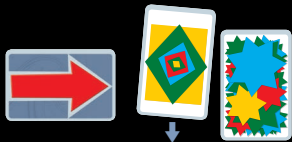


Det øverste pilkort (rødt) vendes og placeres midt på bordet. Det øverste farvekort fra stakken placeres ved siden af det.

## 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.

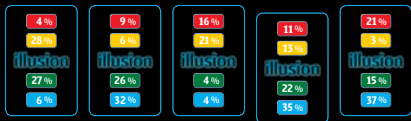
Nu er det den næste spiller i urets retning, og vedkommende skal igen vælge, om han **tror**, rækkefølgen er korrekt for **hele rækken**, eller om han vil **stille spørgsmål** ved rigtigheden af **hele** rækken. Såfremt ingen stiller spørgsmål ved rækkefølgen, fortsætter spillet i urets retning, og rækken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