

**METSCRI**

---

Spilleplan

Udviklet af Ole Høyer Hansen, 2019

## Indhold

1	Introduktion .....	2
2	Spillets elementer.....	3
2.1	Spillepladen .....	3
2.2	Spillekortene.....	3
3	Spillet.....	4
3.1	Klargøring .....	4
3.2	Spillerækkefølge .....	4
3.3	En spillers tur .....	5
3.4	Optjening af handlingspoint.....	5
3.4	Brug af handlingspoint .....	6
3.5.1	Move – flytte kort.....	7
3.5.2	Enter – indsætte kort .....	8
3.5.3	Turn – vende kort .....	9
3.5.4	Spy – smugkigge kort.....	10
3.5.5	Collect – indsamle parrede kort .....	11
3.5.6	Return – vende ikke parrede kort igen.....	12
3.5.7	Invest – købe kort.....	13
4	Spillets afslutning .....	14

## 4 Spillets afslutning

Spillet afsluttes når en spiller har opnået Metscri-point som anført i tabellen, afhængig af antallet af deltagere.

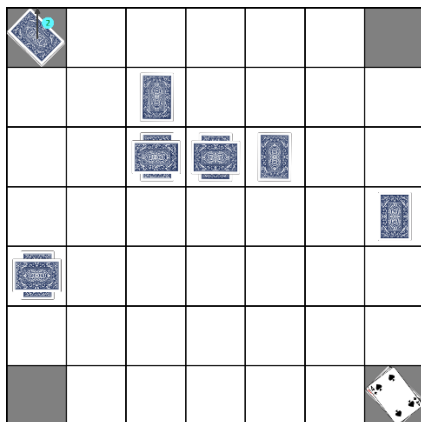
<b>Point</b>	<b>Vinder er første spiller med de anførte Metscri (M) point</b>						
Parrede kort giver point for det antal felter det ligger fra kanten af spillepladen (1, 2, 3 eller 4 point pr. kort) – Jokere giver 1 point							
# Spillere	2	3	4	5	6	7	8
# M-point	72	48	36	29	24	21	18

### 3.5.7 Invest – købe kort

Spilleren kan endelig anskaffe sig nye kort til hånden, ved at trække kort fra **købekort-bunken**.

Det koster **2 handlingspoint** at købe et kort.

Når **købekort-bunken** er tom, blandes **parringskort-bunken** og indgår nu som ny **købekort-bunke**.



Spilleren investerer i et nyt kort til hånden. Det koster handlingspoint.

Spilleren har nu brugt alle sine handlingspoint.

## 1 Introduktion

**Metscri** er et brætspil for 2-8 personer.

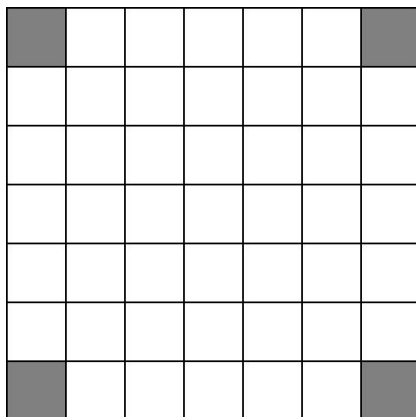
Spillet går ud på at parre spillekort med samhörørende værdier (2, 3, 4 eller flere), for derved at opnå Metscri-point. Spilleren der først når et vist antal Metscri-point vinder spillet.

Spillet består af:

- En kvadratisk spilleplade med 7x7 felter, hvor hjørnerne ikke er medtaget.
- 2 sæt spillekort, uden jokere
- 1 almindelig, fair 6-sidet terning.
- En point-blok og skriveredskab

## 2 Spillelets elementer

### 2.1 Spillepladen



Spillepladen er et kvadratisk underlag med 7x7 felter.

Det kan være et udklippet stykke stof, et kartonark eller lignende hvorpå kvadraterne er indtegnet.

De fire hjørner er markeret anderledes, idet de ikke indgår som almindelige felter på spillepladen.

Kvadraternes sider skal være lidt længere end højden på et almindelig spillekort.

### 2.2 Spillekortene

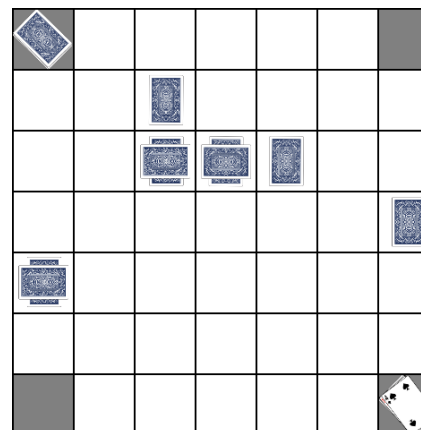
Til spillet hører 2 sæt spillekort, uden jokere.

Kortene med værdierne 3 – Konge er symbol-kort. Der er i alt 11 symboler med 8 af hver slags.

Esser og 2'ere er specielle kort. de kaldes hhv. stor og lille joker. Der er således 8 store jokere og 8 små jokere.

### 3.5.6 Return – vende ikke parrede kort igen

Øvrige, ikke parrede kort, vendes igen, så symbolsiden vender nedad.



Spilleren vender spar dame, da denne ikke blev parret.

### 3.5.5 Collect – indsamle parrede kort

Spilleren kan nu indsamle kort der kan parres ud fra deres synlige symboler. Brikker med ensartede symboler skal dog ligge op ad hinanden, vandret, lodret eller diagonalt, for at kunne parres!

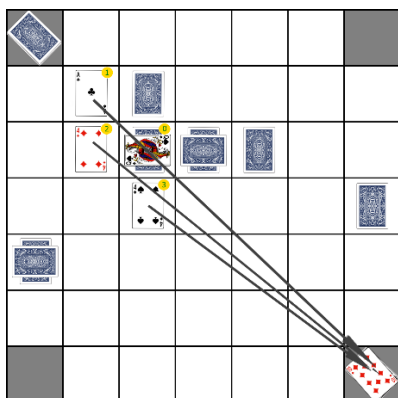
Kort – 7	Parres med nabokort i alle retninger	Parring
Symbolkort	3´ere, 4´ere, ... Dame, Konge	Min. 3 ens symbolkort
Lille Joker	2´ere	+ min. 2 ens symbolkort
Stor Joker	Esser	+ min. 1 symbolkort

Der kan parres 1, 2, 3 eller flere kort med samme symbol i kombination med små og store jokere. Kortenes **niveau** på spillepladen er uden betydning ved parring. Jokere kan indgå i parring med alle symboler.

**Spilstyreren** tildeler nu Metscri-point for parringerne. Der gives point ud fra hvor på spillepladen en parrede kort ligger:

- **1 Metscri-point** for jokere uanset hvor de ligger
- **1 Metscri-point** for kort der ligger på **randen**
- **2 Metscri-point** for kort der ligger 1 felt fra **randen**
- **3 Metscri-point** for kort der ligger 2 felt fra **randen**
- **4 Metscri-point** for kort der ligger 3 felt fra **randen** – i midten

Parrede kort fjernes fra spillepladen og lægges med symbolsiden opad i en bunke (**parringkort-bunken**) i modsat hjørne af **købekort-bunken**.



11

Spilleren vælger at parre 4´erne med esset (joker) og får tilskrevet  $1+2+3 = 6$  Metscri point.

De 3 pointkort lægges i pointkort bunken.

Bemærk at damen også kunne parres med esset (det er jo en dobbelt joker), men det havde kun givet  $1+3 = 4$  Metscri point.

## 3 Spillet

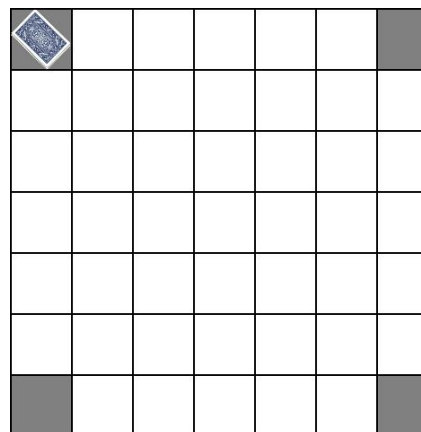
### 3.1 Klargøring

Der trækkes lod om hvem der er **spilstyreren**.

Spilstyreren anfører deltagerens navne på point-blokken, i den rækkefølge de sidder i urets retning efter spilstyreren.

Spilstyreren sørger derefter for at blande de 2 sæt spillekort sammen og fordele 7 spillekort til hver deltager. De resterende spillekort lægges i en bunke (**købekort-bunken**), med billedsiden nedad, i det ene hjørne af spillepladen.

Herefter tager hver deltager sine spillekort på hånden.



Brættet ved spillets start, med købekort bunken placeret.

### 3.2 Spillerækkefølge

Deltagerne skiftes til at have tur og med spillerækkefølge med uret. Deltageren der sidder først efter spilstyreren starter.

### 3.3 En spillers tur

En spillers tur består overordnet set af 2 faser:

- Optjening af handlingspoint
- Brug af optjente handlingspoint til at foretage relevante handlinger i spillet.

### 3.4 Optjening af handlingspoint

Optjening af handlingspoint sker ved at slå et eller flere terningkast. Hvis øjeantallet er mindst lige så højt som i det foregående kast summeres det nye øjeantal med summen af de tidligere kast. Hvis øjeantallet er lavere end foregående kast, mistes turen.

Optjening af handlings point	Du optjener
Et eller flere terningkast. Hvis øjeantal er lavere end foregående kast, mistes turen.	Sum af øjeantal

#### Eksempel

En spiller kaster følgende kast med terningen: 1, 2, 3, 3, 3, 6 og stopper så.

Han får nu  $1 + 2 + 3 + 3 + 3 + 6 = 19$  handlingspoint.

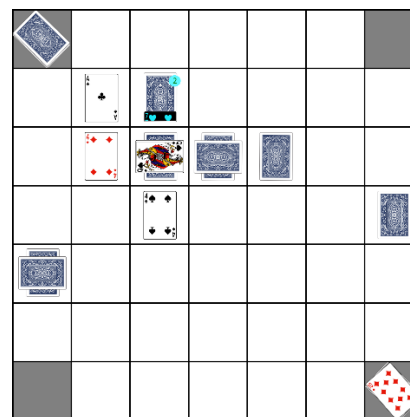
### 3.5.4 Spy – smugkigge kort

Spilleren kan også vælge at smugkigge et eller flere fritliggende kort. I så fald annonceres dette først, ved at man siger at det er et smugkig. Har man smugkigget et kort må man dog umiddelbart efterfølgende godt gøre det synligt for alle – hvis man ønsker at parre det med andre vendte kort. Man må kun smugkigge ét kort ad gangen.

Afhængig af kortets placering på spillepladen koster det:

- **1 handlingspoint** for kort der ligger på **randen**
- **2 handlingspoint** for kort der ligger 1 felt fra **randen**
- **3 handlingspoint** for kort der ligger 2 felt fra **randen**
- **4 handlingspoint** for kort der ligger 3 felt fra **randen**

at smugkigge en brik. Antallet af **handlingspoint** er det samme selvom man efterfølgende vælger at gøre kortet synligt.



Spilleren vælger at smugkigge kortet til højre for esset. Da kortet ligger et felt fra randen koster det 2 handlingspoint.

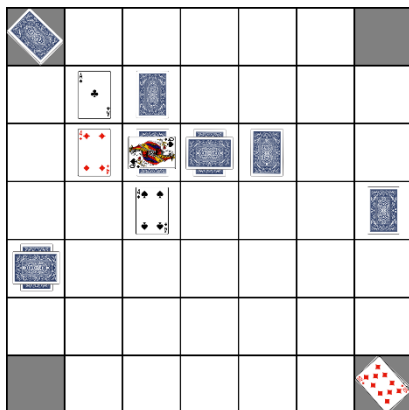
Spilleren har nu 2 handlingspoint tilbage.

Da han ikke kan bruge kortet (Hjerter 7) i en parring, gør han det ikke synligt for de øvrige spillere.

### 3.5.3 Turn – vende kort

Spilleren må vende et eller flere fritliggende kort, så kortenes symboler er synlige for alle.

Det første kort er gratis at vende, men derefter blive hver nyt kort der vendes **1 handlingspoint** dyrere.



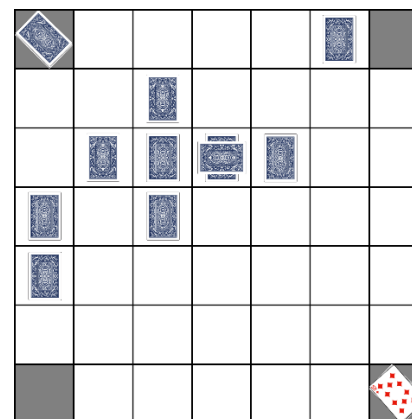
Spilleren vender 4 kort. Første kort koster ikke noget; de efterfølgende 3 kort koster henholdsvis 1, 2 og 3 handlingspoint - i alt 6 handlingspoint.

Spilleren har nu 4 handlingspoint tilbage.

### 3.5 Brug af handlingspoint

Herefter kan spilleren nu udføre nedenstående handlinger i nævnte rækkefølge ved brug af de optjente handlingspoint. I de fig. afsnit forklares hver handling og hvorledes man optæller brugen af handlingspoint.

<b>Brug af handlings point</b> , på et eller flere kort - udføres i nævnte rækkefølge		En handling koster
<b>M</b> ove	Flytte kort. Vandret, lodret, op eller ned	1
<b>E</b> nter	Indsætte kort	2
<b>T</b> urn	Vende kort (synlig)	0, 1, 2, 3 ...
<b>S</b> py	Smugkigge kort (skjult/synlig)	1-4
<b>C</b> ollect	Indsamle parrede kort	0
<b>R</b> eturn	Vende ikke indsamlede kort (skjult)	0
<b>I</b> nvest	Købe kort	2



Der tages i det efterfølgende eksempel, udgangspunkt i at brættet ser således før spillerens tur.

Spilleren har i eksemplet 19 handlingspoint at gøre brug af.

### 3.5.1 Move – flytte kort

Spilleren må flytte et eller flere kort på spillepladen. Alle fritliggende kort må flyttes.

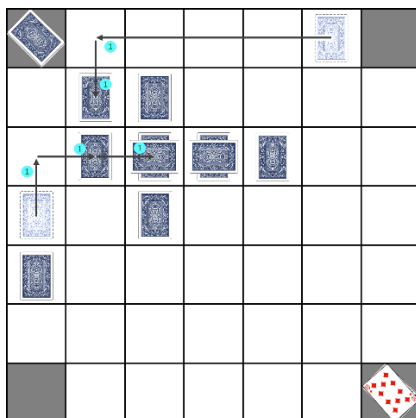
En flytning kan være ét af flg.

- At flytte et fritliggende kort i enten vandret eller lodret retning, men maksimalt kun indtil lige før et andet kort rammes.
- At flytte et fritliggende kort et eller to niveauer op eller ned på et tilstødende felt, og dermed at fritlægge eller låse kort.

Samme kort kan flyttes flere gange i en tur, men man bruger et træk for hver flytning.

Kortene kan ligge i op til 3 **niveauer** på et felt. Hvis et kort ligger øverst kaldes den **fritliggende**. Kort under et fritliggende kort på et felt kaldes **låste** kort.

Det koster **1 handlingspoint** at flytte et kort.



Spilleren flytter kortet øverst til højre, først vandret til venstre og så lodret 1 felt ned. Dette koster  $1+1 = 2$  handlingspoint.

Derefter flyttes et kort på venstre rand et felt lodret op, derefter et niveau op til højre og endelig et felt mere vandret. Dette koster i alt  $1+1+1 = 3$  handlingspoint.

I alt bruger spilleren  $2+3 = 5$  handlingspoint på at flytte.

Spilleren har nu 14 handlingspoint tilbage.

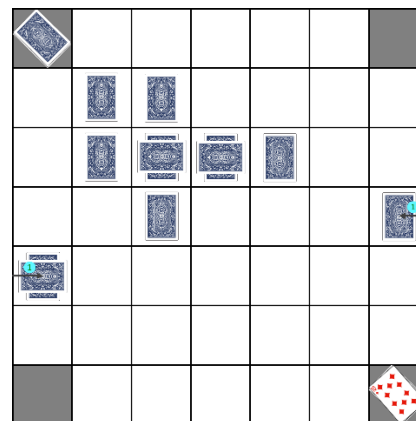
### 3.5.2 Enter – indsætte kort

Spilleren må indsætte et eller flere kort på spillepladen.

En brik skal indsættes på et af yderste felter - **randen**.

Spilleren må godt indsætte på et felt hvor der allerede ligger et eller to kort, og dermed låse kortet/kortene.

Det koster **2 handlingspoint** at indsætte et kort.



Spilleren vælger at sætte et kort ind på højre rand og et kort mere på venstre rand oven på et eksisterende kort.

Det koster spilleren  $2 + 2 = 4$  handlingspoint.

Spilleren har nu 10 handlingspoint tilbage.