

STÄNG AV FÖNSTER



Nya Rappakalja är ett spel om konsten att hitta på förklaringar till ovanliga ord, personer, filmer, lagar och förkortningar. Det är med andra ord inte ett test av spelarnas ordförråd eller kunskaper gällande de nämnda områdena. Det är faktiskt inte ens meningen att man skall veta vad orden, personerna eller de andra sakerna betyder eftersom det då blir fler märkliga, knäppa, otroliga och ibland riktigt vettiga förklaringar att välja bland. Spelarnas mål är helt enkelt att hitta på definitioner som kan lura motspelarna. Spelets namn kommer av det finska ordet rapakalja = dålig svagdricka, äldre benämning på surmjölk tillsatt med mjöl. Numera betyder rappakalja snarast ²hisklig blandning.² I Nya Rappakalja vinner den som kan uttrycka sig på det mest övertygande sättet och har förmågan att genomskåda motspelarnas lögnaktiga definitioner!

INNEHÅLL:

- 400 kort
- spelplan
- 8 spelpjäser
- snurra
- block

Nya Rappakalja i sammandrag

Lotta fram en rappare, dvs en spelledare.

Rapparen drar ett kort. Han eller hon får välja en kategori och läser upp det som kategorin anger.

Alla spelarna skriver ner en förklaring som låter så trovärdig som möjligt på en lapp. Om man mot förmodan vet vad ordet, personen, filmen, lagen eller förkortningar betyder skriver man ner den riktiga förklaringen i stället för att hitta på någon.

Rapparen skriver samtidigt ner den riktiga förklaringen på en lapp.

Rapparen samlar in alla lapparna (även den egna), blandar och läser upp förklaringarna.

I tur och ordning talar spelarna om vilken förklaring som de tror är den riktiga. Rapparen noterar vem som gissar vad på lapparna.

Poängen delas ut och spelpjäserna flyttas fram. Ifall en spelare kommer till en ruta med en pil, ska han eller hon snurra på snurran och flytta sin spelpjäs antingen fram- eller bakåt.

Personen till vänster om rapparen blir en ny rappare under nästa omgång.

Nu väljer man den kategori som finns avbildad på rutan där den ledande spelarens spelpjäs står på.

Fortsätt tills någon går i mål.

Förberedelser: Bered dig inför ett ordkrig!

Börja med att lägga upp spelplanen på bordet. Välj spelpjäs. Dela ut en bunt skrivlappar till var och en. Se till att alla har varsin penna. Avgör vem som skall vara rappare (spelledare) under första omgången.

Första halvan av en spelomgång: Fram med förklaringarna!

Rapparen drar det första kortet ur lådan och bestämmer vilken kategori som skall förklaras. Rapparen läser högt ordet eller orden i den utvalda kategorin och bokstaverar om nödvändigt. Beroende på kategorin som man valt, svarar man på frågor ur följande kategorier: ORD PERSONER FILM LAGEN FÖRKORTNINGAR De andra spelarna skriver ner ordet, bokstäverna eller meningen på en lapp, varefter de hittar på en förklaring

som de också skriver ner på lappen, tillsammans med sina egna initialer. Om man tror sig veta den faktiska definitionen skall man skriva det istället för att hitta på något. Under tiden skriver rapparen ner den riktiga förklaringen på en egen, likadan lapp. Rapparen samlar in lapparna, kontrollerar att förklaringsarna är begripliga och läsliga. Han/Hon läser sedan upp dem i slumpvis ordning. Någonstans bland de på-hittade förklaringsarna läser han även upp den riktiga. Om någon har lämnat in en korrekt eller nästan korrekt förklaring, läggs denna åt sidan utan att läsas upp. Den spelare som lämnade in den deltar heller inte i den andra halvan av spelomgången, utan han eller hon får sina poäng direkt.

Andra halvan av en spelomgång: Dags att gissa vem som har rätt!

Nu skall spelarna i tur och ordning tala om vilken förklaring just han eller hon tror är den rätta. Rapparen skriver ner spelarens initialer i poängrutan på lappen med den förklaringen. Spelaren till vänster om rapparen börjar, och det finns inget som hindrar att flera gissar på samma förklaring. Rapparen antecknar vem som gissat vad på lapparna.

Poängräkning och förflyttning: De mest suveräna förklaringsarna belönas!

- Spelaren som från början lämnar in den korrekta förklaringen får 2 poäng.
- De spelare som under gissningsdelen väljer den rätta förklaringen får 1 poäng var.
- Varje spelare får 1 poäng för varje annan spelare som tror på hans eller hennes falska förklaring.
- Om ingen spelare lämnar in någon korrekt förklaring eller gissar rätt, får rapparen 2 poäng. När poängräkningen är klar, flyttas spelpjäserna lika många steg som spelarna har fått poäng. Förflyttningsordningen är noga definierad: Först flyttar rapparen sin pjäs, om han/hon har fått poäng under omgången. Spelaren, som sitter på vänstra sidan av rapparen, är den följande som får flytta sin pjäs vidare. Förflyttningsturen går vidare medurs, tills alla har flyttat sina spelpjäser.

Snurran

När en spelare kommer till en ruta där det finns en pil, snurrar han eller hon på snurran och flyttar sin spelpjäs enligt vad snurran anger (+ = framåt, = bakåt). Om spelpjäsen nu flyttas till ytterligare en ruta med en pil, snurrar spelaren inte på snurran på nytt, utan spelturen går till följande rappare, dvs spelaren vänster om rapparen, som börjar en ny omgång.

Specialfall

- En spelare som har lämnat in en förklaring som är korrekt eller nästan korrekt får omedelbart sina 2 poäng. Spelpjäsen flyttas direkt (alltså innan gissningsdelen börjar).
- Om mer än en spelare lämnar in en korrekt förklaring, avbryts omgången och ett nytt kort dras. De spelarna får ändå sina 2 poäng. Om en spelare stannar i en ruta med en pil, snurrar han på snurran och flyttar sin pjäs.
- Om mer än en spelare lämnar in likadana felaktiga förklaringar avbryts också omgången och ett nytt kort dras. Om någon eller några spelare samtidigt har lämnat in riktiga förklaringar får de ändå sina poäng. Om en spelare stannar i en ruta med en pil, snurrar han på snurran och flyttar sin pjäs.

Ny omgång

När alla spelare har flyttat sina pjäser och vid behov snurrat på snurran, börjar en ny omgång. Spelaren till vänster om rapparen blir ny rappare under nästa omgång och börjar med att dra ett nytt kort (Undantag: om en omgång avbryts på grund av flera korrekta förklaringar eller flera likadana förklaringar får den gamla rapparen dra ett nytt kort). Rapparen byts alltid först då man spelat en hel omgång. Nästa frågekategori anges av rutan som den ledande spelarens pjäs står på efter att alla har flyttat sina pjäser. Om den ledande spelarens pjäs står i Välj själv -rutan (se på bilden), får Rapparen välja vilken som helst av de fem kategorierna.

Kommentarer och råd till superbluffare

En spelare kan gissa på sitt eget förslag om han/hon vill vara extra diabolisk för att locka andra att göra

detsamma. Han får dock inte poäng för sin egen ²gissning² på den egna definitionen. Han skall heller inte avslöja sitt bidrag när det läses upp genom att ropa ²Den där var min!!², genom att blinka, knuffa sin motspelare i sidan eller något liknande.

²Bra² definitioner

Vårt mål har varit att få så stor variation som möjligt på förklaringarna till orden, personerna, filmerna, lagen och initialerna allt ifrån enkla synonymord till långa utläggningar, och däremellan några standardförklaringar som till exempel: ²gammalt ord för...², ²dialektord från Skåne för...², ²annat namn på växten...² och så vidare. Detta gäller för alla de olika kategorierna. Vi har försökt undvika alltför bokstavsmässiga förklaringar, men det utesluter inte några som är ganska högtravande, huvudsakligen därför att vissa ord, personer, filmer, lagar och initialer helt enkelt inte passar att förklara på annat sätt, och för att ge även de som tycker om att excellera med invecklade formuleringar något att mäta sig mot. Var gärna exakt och ta med färggranna detaljer, till exempel vid förklaring av ord: ²ett äldre ungerskt rymd-mått för våta varor, är lika med 0,42 liter², ²nedsättande benämning på matrosar på lastfartyg, används av folk inom flottan², ²tillfälligt hem för bostadslösa, med fri sovplats benämningen numera bortlagd² eller ²i ornitologkretsar vanligt ord för påfågels spretande med stjärtfjädrarna². Men det går lika bra att slå till med: ²ytterligt anskrämlig person², ²slagskämpe², ²sångbar², eller ²bråk, oväsen².

Nästan rätt a

Vad är ²nästan rätt²? Ta det ²ungerska rymdmättet² ovan. Vi vet inte om det finns något ord som passar in på den förklaringen eftersom vi just har hittat på den, men förklaringar som är tillräckligt nära är till exempel: måttenhet, ungersk måttenhet, rymdmått, mått lika med 0,42 liter. Det går säkert att variera det ytterligare. Använd ditt sunda förnuft vid bedömningen och ge hellre poäng för ²korrekt förklaring² en gång för ofta än för lite. Alltför snävt tolkningsutrymme skapar mer olust än spelglädje.

Gäsp! Tråkiga förklaringar

Om någon lämnar in en förklaring t. ex. för ett ord i stil med ²musikterm² eller liknande, har rapparens rätt att lämna tillbaka lappen till spelaren för en närmare förklaring då ett ord som ²musikterm² inte är en förklaring utan bara en ämnesbenämning som lika gärna kan gälla för ²avsaktande musiktempo² som för ²amerikansk kontrabastuba i kallvalsad mässingimitation.²

Varianter av Nya Rappakalja

När endast tre eller fyra spelare deltar kan man även låta rapparens hitta på en falsk definition att lägga i högen, förutom den rätta. Detta ger rapparens en möjlighet att vara med och bluffa samtidigt som det ökar antalet definitioner. Om man vill kan man även införa stilpoäng. När ni har räknat ut den ordinarie poängen kan ni rösta om den roligaste, fånigaste eller mest osannolika under omgången. Vinnaren får ytterligare en poäng, men man behöver givetvis inte ge någon stilpoäng under varje omgång. Vi kan dock inte garantera att den här varianten passar alla spelgångar.

??? Oklarheter om ordens betydelse

I ett spel av det här slaget är det mycket svårt att undvika en och annan slamkrypare, ord som i spelet har fått en alltför snäv definition eller ord som har fler betydelser än den vi har redovisat. För speltrevnadens skull vill vi därför betona, att våra definitioner på respektive ord/personer/lagar/filmer/förkortningar i kategorierna skall betraktas som de enda korrekta i poänghänseende.

Vem vinner i Nya Rappakalja?

Vinner gör givetvis den spelare som först når målet (Finish-rutan). Vi ber att få gratulera! I fall två eller flera spelare skulle nå målrummet under samma omgång, vinner den som först flyttat sin spelpjäs till målrummet enligt de regler som står under rubriken Poängräkning och förflyttning. Bara en kan vinna i Nya Rappakalja!



STÄNG AV FÖNSTER