BEGURK

Regler

Innhold: Spillbrett, 6 spillerbrikker, 6 utfordrings-brikker, førstespiller-brikke, bokstavpose, bokstavbrikker, timeglass og regler.
I tillegg trenger hver spiller: Ark og noe å skrive med.

Målet med spillet

Kom først til mål ved å lage ord av bokstavene som trekkes opp hver runde. Lengre ord gir flere flytt fremover, men motspillere kan utfordre ord som de mener er feil stavet eller ugyldige.

Før spillet starter

Førstespiller-brikken

1. Legg spillbrettet midt på bordet.
2. Legg alle bokstavbrikkene i posen.
3. Alle spillere velger en spillerfarge og setter spillerbrikken sin på startfeltet.
4. Alle spillere får utdelt en utfordrings-brikke.
5. Den yngste spilleren plasserer førstespiller-brikken foran seg.
6. Bli enige om hvilken ordbok/kilde som brukes ved utfordringer.

Valg av oppslagsverk

I Begurk KAN alle ord være riktige, selv de du finner på selv. Både navn og forkortelser kan være gyldige bokstavkombinasjoner, men ordet ditt må finnes i oppslagsverket dere velger å benytte (hvis en motspiller velger å bestride ordet). Velg et digitalt oppslagsverk med en søkefunksjon, f.eks. en nettside som Wikipedia eller Store Norske Leksikon. Ved oppslag må ordet finnes, helt likt stavet, i en av de fem første søkeresultatene.

Tips: hvis dere ønsker å spille en mer klassisk runde med ordspill, velg en ordbok som deres oppslagsverk.

Slik spilles en runde

1. Trekk bokstaver

En av spillerne trekker opp 8 bokstaver og legger dem synlig på bokstavfeltene på spillbrettet.

2. Lag ord

Snu timeglasset! Nå har spillerne 1 minutt på å skrive ned så mange ord de klarer. **Hver bokstav kan kun brukes én gang i hvert ord!**

Alle spillerne lager ord samtidig av de tilgjengelige bokstavene, men hver spiller har ulike forutsetninger ut ifra feltet de står på:

- Bokstavfelt: Dersom en spiller står på et felt som viser en eller flere bokstaver, må spilleren bruke bokstavene på feltet i ordet sitt. Dersom det er to bokstaver på feltet, må bokstavene komme etter hverandre i spillerens ord.
- Maks/Min-felt: Spilleren må lage et ord som er lenge/kortere enn kravet.
- 1-felt: Spilleren **må** legge til en valgfri bokstav til ordet sitt.

3. Presentasjon av ord og utfordring

Når tiden er ute velger hver spiller ett av sine ord og presenterer det. Spilleren som har førstespiller-brikken presenterer sitt ord først, deretter følger hver spiller i klokkens retning.

Motspillerne kan **utfordre** et ord dersom de mener at ordet ikke finnes eller er stavet feil. Man utfordrer et ord ved å legge sin utfordrings-brikke på spillbrettet. Kun den første som utfordrer et ord får gjøre det, og hver spiller kan kun utfordre ett ord hver runde.

Hvis et ord utfordres, søk på ordet i deres valgte oppslagsverk. Dersom ordet finnes (ordrett) i ett av de fem første søkereslutatene er det spilleren som laget ordet som vinner utfordringen. Dersom ordet ikke finnes er det utfordreren som vinner.

Utfordring

Hvis ordet finnes i oppslagsverket:

- Spilleren som laget ordet flytter umiddelbart spillerbrikken sin 1 felt frem (spilleren skal også flytte brikken sin på vanlig måte, se under).
- Utfordreren flytter umiddelbart 1 felt bakover.

Hvis ordet ikke finnes i oppslagsverket:

- Spilleren som laget ordet flytter umddelbart 2 felter bakover.
- Utfordreren flytter umiddelbart 2 felter frem.

3. Flytting av spillerbrikker

Hvis en spiller får ordet sitt godkjent flytter han spillerbrikken sin fremover på spillerbrettet:

Antall bokstaver i ordet	Flytt
4 - 5 bokstaver	1 felt
6 - 7 bokstaver	2 felt
8+ bokstaver	3 felt

OBS!

Hvis en spiller ikke klarer å presentere et gyldig ord, må spilleren flytte spillerbrikken sin 1 felt bakover.

Alle ord må inneholde minimum 4 bokstaver, med mindre spilleren står på et felt som gir andre anvisninger.

Merk:

1. Boksaver fra spillbrettet regnes med da man teller ordets lengde.
2. Bokstaver med "x2" dobler ordets total-lengde da man teller ordets lengde.

Rundens slutt

Når en runde er ferdig flyttes førstespiller-brikken til neste spiller i klokkens retning.

Alle spillere tar tilbake sine utfordrings-brikker.

Fjern rundens bokstaver, og start deretter en ny runde.

Vinneren av spillet

Den første spilleren som kommer til eller forbi mål-feltet vinner spillet. Hvis flere passerer mål i samme runde, vinner spilleren som har kommet lengst.