

Innehåll: Gryta med lock, 1 tärning, 50 matmarker och regler

MAT FIGHTEN



FÖRBEREDELSE

1. Ta fram papper och penna för att skriva ner minuspoängen ni får. Ni kan även skriva ner minuspoängen på möbler och väggar, men det är inte så populärt bland äldre.

2. Lägga alla marker i en hög på bordet med baksidan uppåt. Varje spelare tar sedan 8 marker.



JustWantToBeCool

3. Spelarna lägger sina marker framför sig. Har du fått några chilimarker? Grattis! Dölj dina marker med handen – ingen ska veta hur många marker eller chilis du har.



4. Överblivna marker läggs åt sidan. Släng dem inte!!!

5. Bestäm vem som ska börja slå med tärningen.
(Kan enklast göras genom slagsmål.) Plocka fram en timer.

SÅ HÄR SPELAR NI!

1. Sätt timern på lika många minuter som ni är spelare. Tjuvtitta inte på tiden medans ni spelar.
2. När det är din tur, slå med tärningen och sätt en marker i springan på locket vid rätt siffra. Fortsätt slå och sätt fler marker på locket så länge det finns en ledig siffra.
 3. Är siffran upptagen händer följande:
 - Du får ta upp alla marker som finns på locket, otur!
 - Har du en chilimarker? Vråla högt "CHILI!" och byt markern mot en chili.Fortsätt slå med tärningen om du vill.
(Om du är en riktig så kallad badboy så kan du vråla CHILI-MOTHERFUCKERS)

4. Du väljer själv hur länge du vågar slå med tärningen innan du skickar grytan vidare till vänster. (Glöm aldrig att grytan inte är en riktig gryta och kan därmed inte användas för att laga riktig mad)

5. Slår du en sexa åker matmarkern direkt ner i grytan och du kan fortsätta slå med tärningen om du vill. Bra jobbat! Eller? Nej det är inte bra jobbat. Du hade bara tur! Okej!

6. Om du sätter dit en femte chilil läggs alla chilimarker ner i grytan. Då får du lov att vråla! **IT'S TO HOT TO HANDLE!!!!**

7. Byt en chili mot en chili får du inte göra! Då får du ta upp alla marker som finns på locket och skicka grytan vidare till nästa spelare.

8. Var noga med att säga "**klar**" och skicka kastrullen vidare när du är färdig så det går att avgöra vem som har kastrullen när tiden är ute.

Den som har grytan då får tyvärr ta alla marker som finns på locket. Denne person blir då "ägd" vilket är något ni bör säga till personen i fråga.



3

CHILI-MARKER

I början av spelet är det bra att ha många chilimarker. När tiden börjar ta slut vill du dock bli av med dem eftersom de ger många minuspoäng. Det är en så kallad risk reward!! När tiden är ute får spelarna minuspoäng för de marker man har kvar.

HUR SPELET SLUTAR

Spelet är slut när första spelaren når 50 eller 100 minuspoäng, bestäm själva hur länge ni vill spela. (Rekordet är 1 miljard minuspoäng) Den med minst poäng när spelet är slut vinner! Alternativt, bestäm antal spelomgångar och den med minst minuspoäng efter X antal omgångar vinner.



SPELOMGÅNGENS SLUT

En spelrunda är slut när första spelaren har slut på sina marker eller att tiden är slut.

Räkna samman era minuspoäng!

- 1 minuspoäng för varje **matmarker**.
- 5 minuspoäng för varje **chilimarker**.

Må bästa kock vinna!!



www.algaspel.se