

XO Brainer™

SPILLEREGLER



Fra 10 år



Fra 2 pers.



5-60 min.

Afhængigt af spilvalg

Find vores videobaserede spillevejledning på:
www.xobrainer.com/spillevejledning



Rigtig god fornøjelse med XOBrainer!

SPILLET I KORTE TRÆK

I XOBrainer spiller du med hjernemusklerne for at vinde! Det gælder om at få 5-på-stribe i **form** (kryds eller bolle) eller i **farve** (grøn eller rød). Det lyder enkelt, men du skal tænke i flere dimensioner og kan udnytte egne brikker, såvel som din modstanders brikker til at få 5-på-stribe.

Får du 5-på-stribe, optjener du et antal point, alt efter hvor på spillepladen din 5-på-stribe ligger. Du vinder spillet, når du har samlet tilstrækkeligt med point, eller hvis du er snu og afgør spillet på knockout!

Spilvariationer

Du kan gøre spillets udfordringer endnu større ved, at tilføje én eller flere af de 6 spilvariationer, TimeBomb, TimeBalance, Mission, Map, Random og Trap. Ved Mission, Map og Trap benyttes de medfølgende Map-/Missionskort. De 6 spilvariationer kan kombineres frit. Læs om spilvariationerne på side 6-11.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

XOBrainer WebApp

Du kan også understøtte spillet med den tilhørende XOBrainer WebApp på smartphone eller tablet. Du finder din unikke adgangskode til WebApp'en på side 5.

Indhold spillevejledning

Side 2-4	XOBrainer spilleregler
Side 5	Særlige regler
Side 6	XOBrainer WebApp
Side 7-12	XOBrainer spilvariationer

KOM GODT FRA START

1 Fordel brikkerne

Spil én-mod-én eller hold mod hold. Ved holdspil skiftes holdets spillere til at lægge en brik, når det er holdets tur. Holdspillerne må IKKE kommunikere eller diskutere taktik undervejs, men skal hver især spille med hjernemusklerne, for at holdet kan vinde spillet!

Spiller/Hold X har krydserne; 24 grønne og 8 røde.

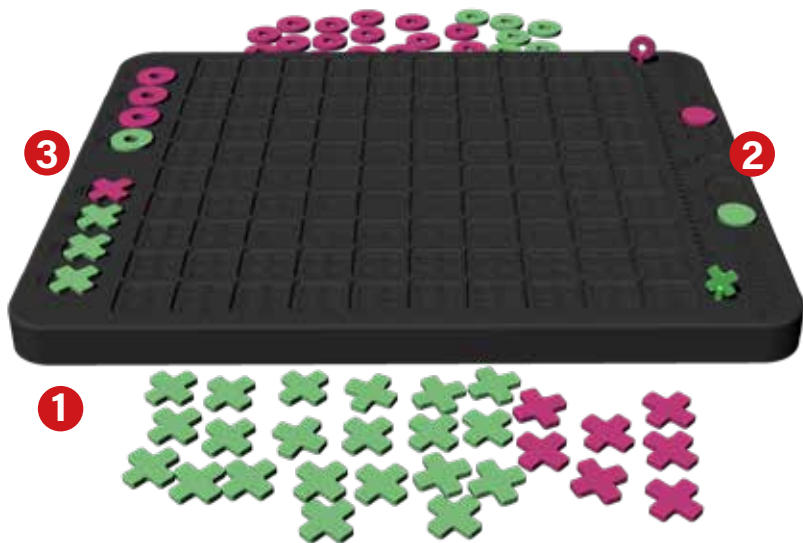
Spiller/Hold O har bollerne; 24 røde og 8 grønne.

2 Nulstil scoretavlen

Placer pointmarkører og sætmarkører ved "0". Et spil spilles som udgangspunkt bedst ud af 5 sæt, hvor hvert sæt går til 20 point. Spillet er afgjort, når én af spillerne/holdene har vundet 3 sæt. Ønskes et kortere spil, findes der forslag til dette på side 4.

3 Hold styr på farverækkefølgen, som brikkerne skal spilles i

Hver spiller/hold lægger 4 brikker op i line-up-feltet i spillepladens ene side. Tallene 1-4 angiver rækkefølgen, som brikkerne skal spilles i. De første 3 brikker skal være i spillerens/holdets hovedfarve og den 4. brik i modstanderens hovedfarve. Spiller/Hold X lægger derfor 3 grønne krydser og 1 rødt kryds i line-up-feltet, mens Spiller/Hold O lægger 3 røde boller og 1 grøn bolle. Når de 4 første brikker er spillet, lægges 4 nye brikker op på samme måde osv.



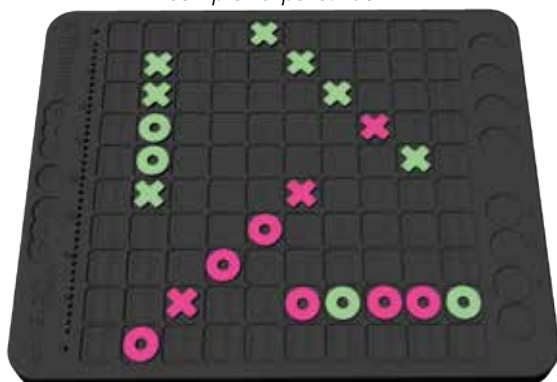
SPIL SPILLET

Vind runder med 5-på-stribe og opnå point

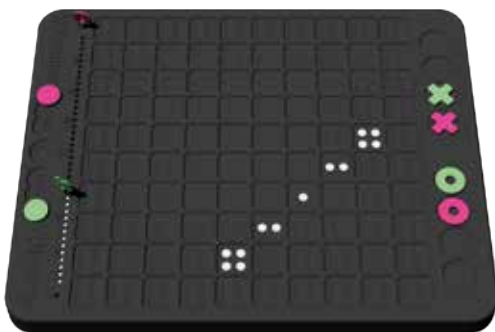
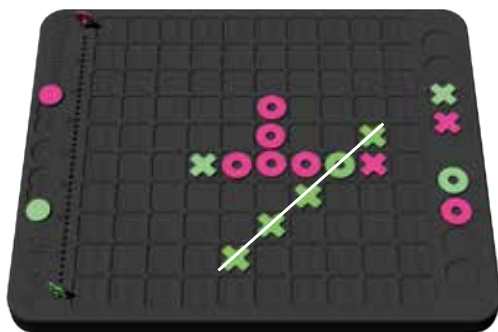
Træk lod om hvem der starter. Hver spiller/hold skiftes til at tage en brik fra deres line-up-felt og lægge den på spillepladen, indtil der opnås 5-på-stribe i **form** eller **farve**. Brikkerne må placeres frit på spillepladen, dog med den undtagelse at i *knockout-felterne* (se "Vind Spillet") må Spiller X kun lægge røde krydser og Spiller O kun lægge grønne boller.

Spiller/Hold X vinder runden ved 5 **krydser** eller 5 **grønne** brikker på stribe. Spiller/Hold O vinder runden ved 5 **boller** eller 5 **røde** brikker på stribe.

Eksempler 5-på-stribe



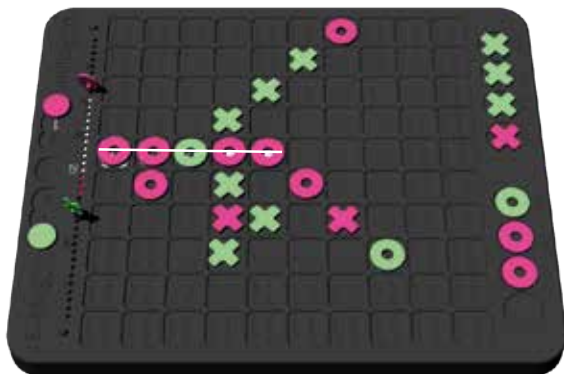
Vinderen scorer et antal point, svarende til antallet af prikker i de felter, hvor de 5 brikker ligger på stribe. Rundens vinder markerer sine point ved at flytte sin pointmarkør frem i pointfeltet.



Herefter ryddes spillepladen for brikker, og hver spiller/hold gør klar til en ny runde ved at lægge 4 nye brikker klar i line-up-feltet. **Taberen af den forrige runde har udspillet i den følgende runde.**

Saml 20 point for at vinde et sæt

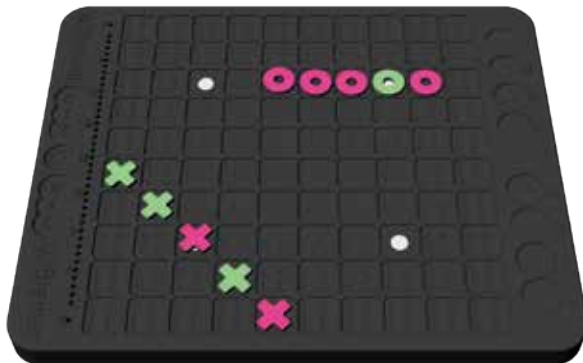
Når én spiller/hold opnår 20 point, er sættet vundet. Vinderen markerer dette ved at flytte sin sætmarkør én plads frem i sætfeltet. Herefter nulstiller begge spillere/hold deres pointscore, ved at flytte pointmarkørerne tilbage til "0" og et nyt sæt starter. Scores der mere end 20 point, så går de overskydende point ikke videre til næste sæt, idet et sæt altid startes fra pointstillingen 0-0.



Vind Spillet

Et spil XOBrainer spilles som bedst af 5 sæt og vinderen er den spiller/hold, der først vinder 3 sæt. Uanset point-/sætstilling så kan XOBrainer altid afgøres på **knockout**. En spiller/hold kan altså føre stort på sæt og point, men alligevel tabe spillet på et øjeblik.

For at vinde på knockout skal man opnå 5-på-stribe, hvor striben går igennem et af de 4 knockout-felter. I knockout felter må der kun placeres brikker, som begge spillere/hold kan udnytte til 5-på-stribe (røde krydser/grønne boller).



SÆRLIGE REGLER

Særregel ved samtidig 5-på-stribe

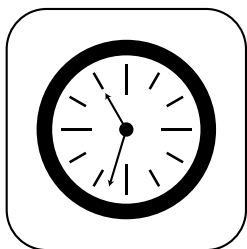
I særlige tilfælde kan det ske, at man placerer en brik på spillepladen, der resulterer i, at begge spillere/hold opnår 5-på-stribe på samme tid. Spilleren/holdet, som har lagt den afgørende brik, vinder runden.

Særregel ved 6 brikker på stribe

Sker det, at man placerer en brik på spillepladen, der resulterer i, at der opnås 6-på-stribe, gives der kun point for 5 brikker. Spilleren kan naturligvis vælge de 5-på-stribe, der giver flest point.

SPILLETID

Et normalt XOBRAINER spil spilles som bedst af 5 sæt. Her er spillet afgjort, når en af spillerne/holdene har vundet 3 sæt. (Dog kan spillet hele tiden blive afgjort på knockout.)



Ønsker man at spille kortere spil, kan det aftales inden spilstart, at der spilles:

- Bedst af 3 sæt.
- Et enkelt sæt.
- Et antal runder, der vindes med flest samlede point.
- Til et aftalt antal point.
- En enkelt runde.

DELTAGERANTAL



Ved holdspil anbefales det, at der ikke er mere end 3 spillere på hvert hold. Hvis I er mange spillere, anbefales det i stedet at sætte en turnering op.

På XOBRAINERS hjemmeside, www.xobrainer.com, vil I kunne finde inspiration til forskellige turneringer.

XOBRAINER WEBAPP

Benyt XOBrainer WebApp'en til at understøtte de forskellige spilvariationer.

WebApp'en kan bruges til følgende:

- Trække lod om hvem der skal starte.
- Holde styr på farverækkefølgen som brikkerne skal spilles i. Du behøver ikke bruge spillebrættets line-up-felter, når du bruger WebApp'en. Line-up-felterne vises på WebApp'en.
- Holde styr på tiden i spilvariationen *TimeBomb*.
- Trække den tilfældige farverækkefølge ved spilvariationen *Random*.

XOBrainer kan spilles uden brug af WebApp'en. WebApp'en er udelukkende et hjælpemiddel, der gør det både sjovere og nemmere at spille XOBrainer.



Når man har foretaget sit træk, berører man brikken på skærmen. Derved går turen videre til modstanderen.

Få adgang til WebApp'en:

- Gå på internettet via din smartphone eller tablet.
- Indtast **webapp.xobrainner.com** i din browser.
- Log på med Facebook-login eller vælg "Log ind med Email".
- Indtast din unikke kode - se nedenfor.

Den unikke kode findes i den trykte version



TIMEBOMB

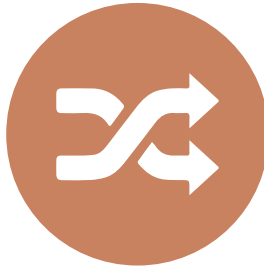
Sæt pres på tiden og din modstander

Pres hjernemusklerne med TimeBomb, hvor hvert træk tidsbegrænses. TimeBomb-uret er tilgængeligt i WebApp'en og kan indstilles til 10, 20, 30 eller 40 sekunder.

Når uret tikker, vises en brik med en urskive, der tæller ned. Når spilleren har foretaget sit træk, berøres brikken, og trækket er afsluttet. Derved går turen videre til modstanderen. Tænk hurtigt og flere træk frem! Din modstanders tid går i gang i samme øjeblik, som du afslutter dit træk.

Hvis spilleren ikke foretager sit træk, inden tiden er udløbet, mistes trækket, og turen går videre til modstanderen.





RANDOM

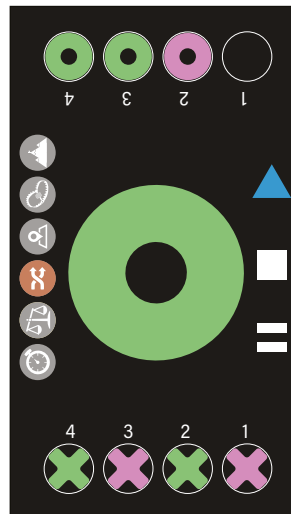
Random - Uforudsigelig farverækkefølge

Vær på vagt med Random, hvor brikernes farverækkefølge udvælges tilfældigt.

Ved spillets start trækker hver spiller 4 brikker fra sin pose, én ad gangen, og placerer dem i line-up-feltet i den rækkefølge, som brikkerne trækkes. Brikkerne spilles nu i den rækkefølge, som de ligger i line-up-feltet.

Når man har spillet de første 4 brikker, trækker man igen 4 tilfældige brikker én ad gangen osv.

Man kan også benytte WebApp'en til at spille Random. WebApp'en udvælger brikkerne og viser rækkefølgen, som brikkerne skal spilles i.





MISSION

Mission - Løs en hemmelig mission og scor bonuspoint

Inden rundens start trækker alle spillere et map-/missionskort. Kortet holdes hemmeligt, for både med- og modspillere, indtil runden er afgjort ved 5-på-stribe.

Kortet viser spillerens hemmelige mission; at få lagt så mange brikker afbilledet på kortet, som muligt. Hver missionsbrik der bliver lagt, giver 3 bonuspoint - men KUN hvis spilleren/holdet også opnår 5-på-stribe. Hvis en missionsbrik indgår i de 5-på-stribe, giver den både 3 bonuspoint og de point feltet giver.

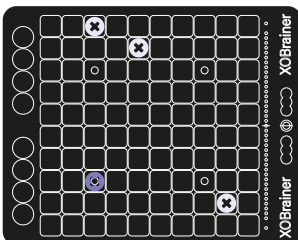
Lykkes det, at få lagt alle 4 missionsbrikker fra et missionskort, samtidigt med, at der opnås 5-på-stribe, så vindes der på knockout. Missionsbrikkerne må gerne indgå i de 5-på-stribe, men det er ikke en betingelse.

Sådan læses Map-/Missionskortene

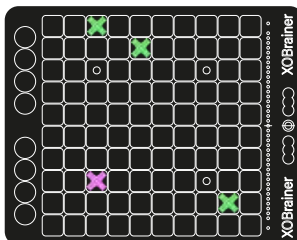
De hvide markeringer angiver brikker i spillerens/holdets hovedfarve. Den lilla markering angiver en brik i modspillerens hovedfarve.

Det er vigtigt at vende kortet korrekt så line-up-/pointfelterne på kort og spilleplade matcher hinanden.

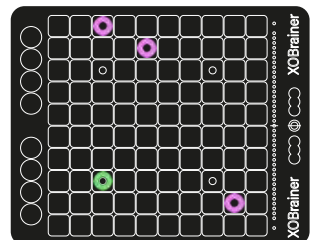
Map-/Missionskort



Betydning for spiller X



Betydning for spiller O



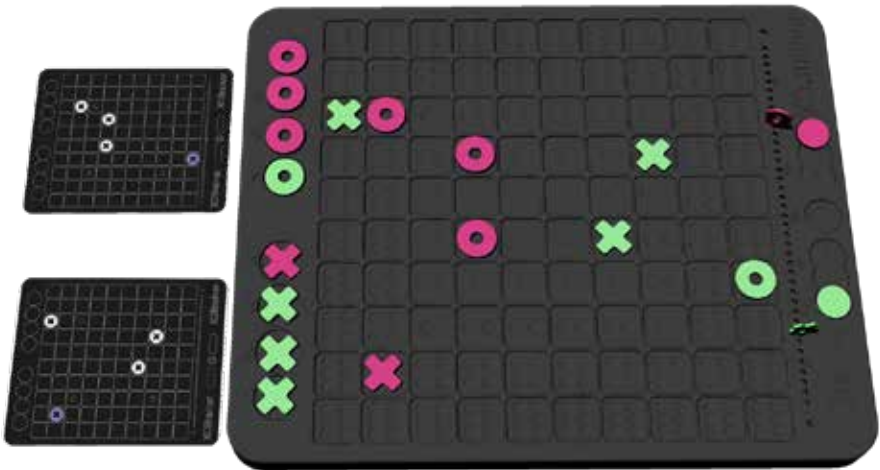


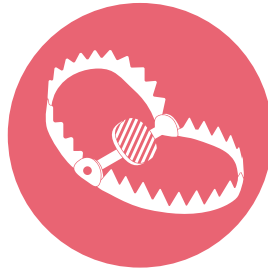
MAP

Map - Nyt udfordrende udgangspunkt i hver runde

Tag chancen og spil ud fra forskellige brik-opstillinger ved hvert spil. Inden runden starter, trækker hver spiller – eller hvert hold – et kort, og placerer 4 brikker på spillepladen som vist på kortet. Herved starter hver runde fra et nyt udgangspunkt.

Kortene læses på samme måde som anvist ved Mission.





TRAP

Lok din modstander i fælden!

Inden rundens start trækker hver spiller/hold et kort. Kortet holdes hemmeligt for modstanderen. Kortet viser fire mulige fælder, og du skal forsøge at lokke modstanderen i så mange som muligt.

Hver gang det lykkes dig at få modstanderen til at lægge en brik som vist på kortet, så har du lokket modstanderen i en fælde. Husk, at farven på brikken skal være rigtig i henhold til kortet.

Du behøver ikke at fortælle, om modstanderen er gået i dine fælder, før runden er slut.

Opnår du 5-på-stribe, får du:

Ved 1 brik i en fælde: 5 ekstra point.

Ved 2 brikker i fælden: du vinder sættet.

Ved 3 brikker i fælden: du vinder spillet på KnockOut.

Kortet læses som i Map og Mission (s. 9-10)



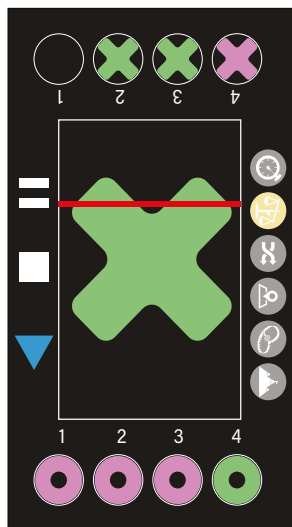
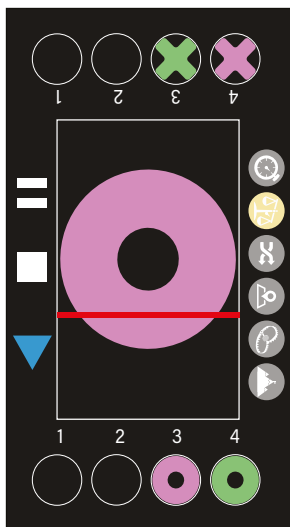
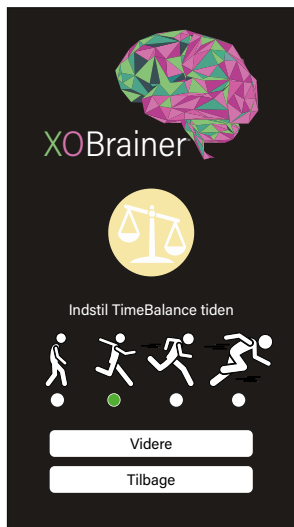
TIMEBALANCE

Vær hurtig på aftrækkeren og sæt din modspiller under tidspres!

I TimeBalance kan du sætte modstanderen under tidspres ved at tænke hurtigt. Indstil hastigheden i WebApp'en og vælg, hvor hurtigt balancen skal tippe.

Når spillet er i gang, vises den brik, der skal spilles. Balancebarren bevæger sig imod spilleren, der får mindre og mindre tid til at foretage sit træk. Når spilleren har foretaget sit træk og trykker på skærmen, vil barren bevæge sig i den anden retning. Pres din modstander ved at foretage dine træk hurtigt. Jo hurtigere du foretager dit træk, desto mindre tid får din modstander til at foretage sit.

Pas på at tiden ikke løber ud! Hvis balancebarren når helt i bund, er sættet tabt!



Designed, developed and produced in
Denmark.

Produced by:
Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer is a registered trademark.

Reg. Community Design.

Patent Attorney - Larsen & Birkholm A/S



Advarsel! Kvælningfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
¡Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.