

REGLER

I Papaya kan du spille på én av to måter. En måte der du teller poeng og kårer en vinner, eller en måte hvor du bare raser gjennom dilemmaer raskt og for moro skyld. Husk at du alltid kan lage dine egne regler og bruke spillet slik du synes er mest morsomt.

PAPAYAS ULTIMATE DILEMMAMESTER

KOM I GANG

Alle spillerne starter med 8 kort på hånden. Disse består av 6 Dilemma-kort og 2 Stemme-kort (H og V). I en spillrunde er det alltid én dommer, og resten av spillerne utgjør "Folket". Spilleren som er eldst begynner som dommer. De øvrige spillerne skal bruke stemmeretten sin, som en del av Folket.

SPILLEREGLER

Start runden ved at dommeren velger et Dilemma-kort fra sin hånd og legger det ned på et av feltene på spillbrettet, markert med V (venstre) og H (høyre). Kortet skal vendes opp slik at Folket ser hva starten av dilemmaet er.

Folket velger deretter hvert sitt Dilemma-kort fra sin hånd og legger det ned foran Dommeren med teksten ned mot bordet. Her bør du som del av Folket forsøke å gjøre Dilemmaet så vanskelig og vel balansert som mulig. Dette vil øke sjansene for poeng.

Dommeren stokker og ser igjennom Dilemma-kortene foreslått av Folket. Hen velger så ut et Dilemma-kort som hen synes utgjør det beste Dilemmaet mot kortet som allerede ligger på spillebrettet. Dommeren velger selv hvilke kriterier hen legger til grunn for hva som er det beste Dilemmaet. Dommeren legger kortet hen velger på det ledige H- eller som er det beste Dilemmaet. Dommeren legger kortet hen velger på det ledige H- eller V-feltet på spillebrettet, og rundens Dilemma er klart, med et kort på H og et på V på spillebrettet.

Spilleren fra Folket som la på kortet som Dommeren valgte ut får 1 poeng. De resterende kortene tas ut av spillet.

NÅ STARTER NESTE DEL AV SPILLET. Dilemmaet er åpent for diskusjon! Folket kan stille Dommeren spørsmål om Dilemmaet for å bedre forstå hvordan det ville fungert i praksis. Dommeren kan bruke både kløkt og kreativitet til å forklare dilemmaet. Dommeren har også full definisjonsmakt og kan presisere og avgrense påstandene som hen ønsker selv. Her bør også Dommeren etter beste evne skape et balansert Dilemma som er vanskelig å ta stilling til.

Dere bestemmer selv hvor lenge dere diskuterer Dilemmaet, før dere går til valg. Folket legger ned sine stemmer på bordet, med H- eller V-kortene, som samsvarer med feltene på spillebrettet. Dere velger selv om alle kan se hva du stemmer, eller om dere holder hemmelig valg ved å levere inn stemmekortene til dommeren uten å vise hva du har stemt.

REGLER

POENG

Det er flere måter å få poeng på i PAPAAYA. Poeng deles ut rundevis.

BRAKSEIER

Enstemmig seier til enten V eller H, fører til at Dommeren mister 2 poeng og alle i Folket får 1 poeng. Dommeren får straff for å ha laget et Dilemma som ikke var velbalansert og som var for tungt på den ene siden.

DØDT LØP

Når valget ender helt likt får Folket null poeng og Dommeren tar hjem hele 3 poeng. Dersom Folket er i oddetall er dødt løp også oppnådd ved så stor likhet det er mulig å oppnå. For eksempel 2-1, 4-3 eller 6-5. Alternativt kan dere spille med at Dommeren selv kan avlegge stemme, og det oppnås partall i antall stemmer.

INGEN AV DELENE

Dersom det hverken blir brakseier eller dødt løp får spillerne fra Folket som stemte med majoriteten 1 poeng hver, mens alle andre, inkludert Dommeren, går tomhendte hjem. For eksempel har 4 stykker stemt V og 2 H. De fire som stemte V får poeng.

NESTE RUNDE

Valget er over, og rundens Dommer farer oversikt over antallet poeng. Dommerrollen flytter seg nå et skritt med klokken, og en ny runde begynner. Folket tar tilbake stemmekortene sine og trekker Dilemma-kort til de har 6 på hånden. Den nye dommeren legger ned et Dilemma-kort på spillebrettet, og en ny runde er i gang.

DILEMMAMESTER

Første person som oppnår 15 poeng ender opp som Papayas Ultimate Dilemmamester.

ALTERNATIV SPILLEMÅTE

Hvis du ønsker en rask og enkel spillemåte uten poeng og bare for moro skyld gjør du følgende:

1. Legg en bunke med Dilemma-kort på bordet ved siden av spillebrettet med feltene H (høyre) og V (venstre).
2. Trekk to kort fra bunken og legg de på feltene på spillebrettet
3. Du har nå et tilfeldig Dilemma dere kan diskutere og ta stilling til
4. Den siden av Dilemmaet som flest ville valgt blir liggende, og det andre kortet erstattes med et nytt, tilfeldig kort fra toppen av bunken
5. Slik genererer du nye tilfeldige Dilemmaer så lenge du orker
6. NB! Dersom et kort har ligget i flere enn tre runder uten å skiftes ut, trekker du et nytt kort fra toppen av bunken og legger SAMMEN med kortet, slik at denne siden av kort fra toppen av bunken og legger SAMMEN med kortet, slik at denne siden av Dilemmaet nå består av to kort. F.eks. "Alltid gå baklengs" OG "Kun se på dårlige realityserier resten av livet".