

# GNAV

## SLIK GJOR VI NYBEGYNNERE

1. Det dreier seg om å bytte brikker, og den som etter en runde sitter igjen med den dårligste brikken, må bote med en fyrstikk. Ofte begynner vi med tre fyr-stikker hver. Så er det en del regler for selve byttingen. Særlig gjelder dette for de høyeste brikkene. Sitter du f.eks. med en *gjøk*, -og noen vil bytte med deg, -skal du si "**Stopp for gjøk!**". Dermed må alle vise opp brikkene sine. Dette skal vi ta etter hvert. Forst må vi lare hva brikkene er verdt. Så kan vi ta en proveomgang. Gnav er lettest å lare ved å prove seg fram, -og se i reglene når du står fast.

2. Forst lager vi en lapp som kan ligge midt på bordet. Der skriver vi opp rangordningen slik at ingen trenger å vare i tvil. Det er også lurt å ta med utrop som gjelder hvis du sitter med de brikkene som er mest verdt. Slik:

**GJØK** : "**Stopp for gjøk!**"  
**DRAGON** : "**Hugg av!**"  
**KATT** : "**Kiss, - bytt om!**"  
**HEST** : "**Hest forbi!**"  
**HUS** : "**Hus forbi!**"  
**TALL(romertall) fra 12 til 0**  
**POTTE**  
**UGLE**  
**NARR - Bank 3 ganger med brikken**

*Gjøk* er mest verdt, -potte, ugle og narr minst. Narren er den dårligste brikken.

Dersom noen av spillerne er usikre på romertallene, er det greit å ta dem med på lappen også: XII = 12 O.S.V.

3. Nå tar vi en proveomgang. Del ut to eller tre fyr-stikker hver som skal vare med. En av spillerne har posen og deler ut en brikke til hver. Det er ikke lov til å kikke for alle har fått brikke, og den som deler ut sier: "**Se!**". Alle kikker på sin brikke, men vis ikke brikken til andre. Og følg med - lytt! Det kan hende at en av spillerne banker forsiktig, men tydelig -tre ganger med brikken. Det betyr at han har en narr, og den har du jo ikke lyst til å bytte til deg.

Regelen er altså: **Har du en narr, skal du banke**. Er det to som banker, betyr det at begge narrene i posen er i spill. Det skjer ikke ofte, men når det skjer, blir det fint å ha narr: Begge de to som banker får en fyrstikk og står over den spilleomgangen. Når alle har fått brikker, og alle har sett på sin egen brikke, begynner byttingen.

4. Den som sitter til venstre for spilleren med posen, skal begynne. Og nå er spørsmålet; Bytte eller stå? Det er jo om å gjøre å ikke bli sittende igjen med den dårligste brikken til slutt.

De høyeste brikkene er det greit med: -Du sier: "**Står**". Men et stykke ned i tall-rekkene begynner det å bli vanskelig: - Bytte? -og risikere å få fra sidemannen et spann eller en ugle?

Eller: - Stå? -og risikere at alle brikkene i denne runden er høyere?

Hvis den første står, er det sidemannens tur til å velge: - Stå eller bytte?

La oss si at hun/han har en null og sier: "**Bytte**" til sidemannen til venstre for seg. Da *må* sidemannen levere fra seg sin brikke i bytte mot nullen. Han kan så bytte nullen med nestemann o.s.v. Har sidemannen *gjøk*, dragon, katt, hest eller hus (**matadorene**), tar ting til å skje: Er det en dragon, sier spilleren: "**Hugg av!**" Da mister den som ville bytte, en fyr-stikk, og blir attpå, til sittende med nullen sin. Byttingen fortsetter da etter dragonen. For å holde orden på hva som skjer med de forskjellige **matadorene**, går det an å lage en lapp til som kan ligge på bordet som hjelp:

**GJØK** : "**Stopp for gjøk!**"  
Spillet stanser. Alle viser brikkene sine, og taperen må ut med en fyrstikk.

**DRAGON** : "**Hugg av!**"  
Den som vil bytte må ut med en fyr-stikk. Byttingen fortsetter etter dragonen.

**KATT** : "**Kiss, - bytt om!**"  
All byttingen går tilbake, og den som hadde fått utdelt "brikken som fikk katten til frese", må ut med en fyr-stikk. Byttingen fortsetter etter katten.

**HEST** : "**Hest forbi!**"  
**HUS** : "**Hus forbi!**"

For hest og hus gjelder: Den som ønsker å bytte med en spiller som har hest eller hus, må bytte forbi, -hos nestemann.

Til sist kommer bytterunden med den som har posen. Hvis hun/han ikke er fornøyd med brikken hun/han fikk ved utdelingen, er det lov til å bytte i posen. Posen opp-forer seg da som en spiller. (Kommer det opp en hest fra posen; - er det "**hest forbi**" og nytt bytte. Er det katt; -blir det "**kiss, -bytt om**" -all bytting tilbake o.s.v.) Når bytterunden er fullfort, sier den som sitter med posen: "**Vis opp!**". Alle viser brikkene, og den dårligste må bote med en fyrstikk.

Er det en narr med i spillet må den som til slutt blir sittende med narren ut med en fyrstikk. Men narren drar med seg en til, slik at også den som sitter med den nest dårligste brikken, må bote med en fyrstikk. Alle tapte fyrstikker går til bordet ( i en pott), aldri til noen av de andre spillerne. Den som har tapt alle sine fyrstikker, er ute av spillet. Til slutt blir det bare en igjen: **VINNEREN!!**

VOKSNE TROR AT GNAV ER  
VANSKELIG, MEN BARN LÆRER DET  
SOM REGEL FORT. DERFOR ER DET  
LIKE SPENNENDE I ALLE  
GENERASJONER.

*Bjorg Huldt Nystrom*

PRODUSENT:  
ANNE STIEN  
BUVIKSBAKKEN 30  
NO-4950 RISOR NORGE  
Tlf +47 37 15 15 14