

18+

# Ryktet Går... AFTER DARK

**VELKOMMEN** til voksenversjonen av Ryktet Går – tegne- og gjettespillet som tar morsomme spillkvelder til nye høyder.

**HENSIKT:** Tegn det som står, gjet det som er tegnet, le mye, rødme litt og ha det kjempegøy!  
Hvem vet, kanskje du til og med avslører dine skjulte fantasier?

**INNHold:** 100 kort med 1200 ord, 8 whiteboardtusjer, 4 svamper til å viske bort med, 8 whiteboardblokker, 8 glassbrikker, terning og spilleregler \*

*\* Se baksiden for instruksjoner om hvordan ta vare på whiteboardtusjene og tegneblokkene.*

## OPPSETT:

1. Hver spiller velger en tegneblokk, en tusj og en glassbrikke.
2. Plasser kortene i midten av gruppen av spillere.
3. Skriv navnet ditt på fremsiden av blokken og husk fargen på ringene i blokken, eller bruk matchende glassbrikke for å huske fargen... og for din favoritt- drikk!



**NÅ KAN FESTEN BEGYNNE!**

1

## VELG ET ORD

Kast terning om hvem som skal starte. Kast terningen. Nummeret du kaster avgjør hvilket ord du skal bruke.\* Skriv det hemmelige ordet på blokken (i dette tilfellet #4, *pulsklokke*). Ikke si ordet høyt eller vis det til noen!



\*Hvis du får et ord med understrekning, kan du finne opp et ord i samme kategori!

2

## ANTALL SPILLERE

### PARTALL:

For spill med 4, 6 eller 8 spillere...  
snu arket til side 1 "TEGN!", gjør deg klar til å tegne og fortsett til trinn 3.

### ODDETALL:

For spill med spill med 5 eller 7 spillere, snu akret til side 1 "TEGN!". Send så blokken til spilleren til venstre for deg. Fortsett til trinn 3.

### HVORFOR SPILLER DETTE NOEN ROLLE?

På slutten av hver runde, uavhengig av antall spillere, skal den siste fullførte siden være et gjettet ord, ikke en tegning.

5

## RUNDT OG RUNDT DET GÅR

Alle fortsetter å tegne, leverer fra seg blokkene og gjetter. Repeter trinn 3 og 4 til alle spillerne har fått sin egen blokk tilbake. Alles blokker skal slutte med et gjettet ord.



6

## DEN STORE AVSLØRINGEN!

Nå som alle har fått sin egen blokk tilbake er det tid for den store avsløringen. Etter tur, bla igjennom og del de hysteriske tegningene og gjetningene som har foregått i blokken din.



3

**TEGNE**

Alle skal nå være på side 1 - "TEGN!". Snu arket en side tilbake for å se på ordet du skal tegne, snu deretter arket tilbake til side 1 - "TEGN!". Bruk ca. et minutt på å tegne ordet i hemmelighet. Så snur du arket til side 2 før du leverer blokken til spilleren til venstre for deg.

**NYTTIGE HINT:****TEGNE**

Ingen tall eller bokstaver. Ingen blanke ark. Gjør ditt beste for å tegne ditt ord på kortest mulig tid. Tro meg, det vil bli morsomt!

**GJETTE**

Ikke bare skriv et spørsmålstegn eller la siden være blank. Bare gjet og skriv noe! Uansett hvor teit det måtte være...

**NÅR DU SKAL LEVERE FRA DEG BLOKKEN**

Når du er ferdig med å tegne og gjette, bla om og vent til alle spillerne er klare. Alle leverer fra seg blokkene samtidig.

**SEND VIDERE**

4

**GJETTE**

Nå skal alle være på side 2 - "GJETT!". Bla ett ark tilbake og bruk et par sekunder på å se hva den før deg har tegnet. Bla tilbake til side 2 igjen og skriv ned det du tror det er. Bla så til neste side og lever fra deg blokken til spilleren til venstre.

**ER DU VINNEREN?****HADDE DU DET GØY?  
I SÅ FALL SÅ HAR DU VUNNET!**

Hva med å holde tellingen? Hvis dere vil det så er det to alternativer i "vil du holde tellingen"-seksjonen på neste side.

**VIL DU SPILLE IGJEN?****SELVFØLGELIG VIL DU DET!!!**

Først, ødelegg bevisene – visk ut alt fra side 1 til 8. Legg bort de bruke kortene. Alle kan få et nytt kort til den nye runden med gøy og latter.

Dere kan gjøre det litt annerledes ved å sende blokken til høyre i stedet for venstre denne gangen.

## VIL DERE HOLDE TELLINGEN?

Alle spillerne bruker poengtabell-arket først i blokken for å holde tellingen i hver runde. Et spill varer i 3 runder. Etter den tredje runden teller du opp poengene dine, og den spilleren med flest poeng har som du vet...  
**VUNNET!**

### HVORDAN TELLE POENG, VENNLIG:

Etter at du har avslørt hva som er i blokken:

1. Gi 1 poeng til spilleren med den beste tegningen i din blokk.
2. Gi 1 poeng til spilleren med den beste gjetningen i din blokk.
3. Gi deg selv 1 poeng hvis den siste gjetningen stemmer med det hemmelige ordet.

### HVORDAN TELLE POENG, KONKURRERENDE:

Når du avslører hva som er i blokken din, kan alle få poeng:

1. Gjettere får 1 poeng hvis det de gjettet stemmer med tegningen eller ordet.
2. Tegnere får 1 poeng om tegningen deres gjør at gjetteren klarer å gjette riktig.
3. Gi deg selv 1 poeng hvis den siste gjetningen stemmer med det hemmelige ordet.



## LITT VANSKELIGERE?

Gjør det litt annerledes i neste runde ved å bytte plasser, snu retningen dere sender blokkene, lag deres egne ord og fraser eller hva med å tegne med den ikke-dominerede hånden?!

## TUSJ OG BLOKK BEHANDLING

*Pass på at alle sidene av tegneblokkene er helt rene før dere legger de tilbake i esken. Sidene kan klistre seg sammen og blekket kan sette seg fast på sidene. Sett korken på tusjene etter bruk. Hvis en tusj skulle tørke ut, bytt den ut med en annen utviskbar tusj. Whiteboardtusjer kan lage flekker på klær og overflater. Beskytt spillområdet før dere begynner. Unngå kontakt med tepper, klær, vegger og møbler. Ikke få tusj i øyne og på hud.*

Takk for at du spiller Ryktet Går After Dark. Vi håper det blir gøy, og at du får koblet litt av fra en ellers hektisk hverdag og har det morsomt med venner og familie!  
PS! Noen av ordene kan kanskje være litt på kanten – velg da et annet ord på kortet. God fornøyelse!

Utgiver i Norge: Chrom AS  
Karoline Kristiansens vei 3 0661 OSLO  
Tlf: 23 34 48 00

**USAopoly**

[usaopoly.com](http://usaopoly.com)