

Med andre ord™

Spillet "Med andre ord" ble lansert under navnet "Hun som ble spist av ulven". Pressen og forhandlerne våre ga spillet høyeste terningkast! Like glade som de var over spillet, like misfornøyde var de over navnet og layouten. Spillet fikk nytt navn og nytt utseende i 2002. Men det er bare utsiden vi har fornyet, innholdet er det samme morsomme spillet som før!

Håper dere liker spillet like mye som vi gjør.

Vennlig hilsen oss på
Användbart Litet Företag AB



Spilleregler

Deler i spillet

- 1 spillebrett, består av 3 deler som settes sammen
- 1 ark med klistreetiketter
- 700 ordpolletter
- 1 stoffpose til pollettene
- 1 plastpose til brukte polletter
- 8 tuter
- 1 timeglass - 30 sek

Antall spillere

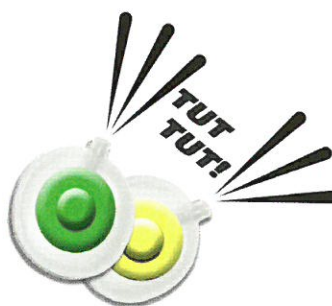
4-8 spillere i lag

Spillet i korthet

Del inn i lag med minst to deltakere på hvert lag. I en pose ligger det polletter med ord på. Det ene lagmedlemmet skal ta en pollett og beskrive hva som står på polletten **med andre ord**! Av og til begynner motspillernes tuter å pipe for å stresse dere. Av og til dukker det opp tyver som stjeler ordpollettene deres midt foran øynene på dere. Det laget som fyller sin rad med ordpolletter først, vinner.

Før spillet kan begynne

1. Første gangen dere spiller: Ta frem arket med klistreetiketter. Sett fast etikettene på spillebrettet og tutene. Trykk ut pollettene fra arkene og legg dem i stoffposen.
2. Sett sammen de tre delene til spillebrettet.
3. Del opp i lag med minst 2 personer på hvert lag. Sett dere helst rundt et bord slik at lagmedlemmene ikke sitter ved siden av hverandre.
3. Hvert lag velger en rad på spillebrettet.
4. Del ut tutene, én til hver person.
5. Sett frem timeglasset.



Slik spiller du

- Bestem hvilket lag som skal begynne.
- Snu timeglasset. Laget har nå 30 sek på seg til å få så mange ordpolletter som mulig.
- En på laget tar stoffposen med ordpollettene. Han/hun skal nå beskrive hva som står på pollettene – men med andre ord. F.eks.: Big Ben – Ledetråd er f.eks.: Stor klokke i London. Når lagmedlemmene har svart/gjettet rett, legger man polletten i lagets rad på spillebrettet. Innenfor tidsbegrensningen (maks 30 sek) får dere gjette og gi ledetråder helt til dere klarer oppgaven.
- Dere må gjette rett og legge ned polletten på deres rad, før dere kan ta en ny pollett fra stoffposen.
- Hvis dere ikke kjenner til ordet på polletten, kan dere stave ved hjelp av navn eller lignende f.eks. Visby =Viktor, Ivar, Sigurd, Bertil, Yngve.
- Fortsett å ta opp ordpolletter og gjett til tiden går ut.
- Om tiden er ute uten at dere har klart å få frem rett svar, legges polletten tilbake i stoffposen. (Se også under avsnittet Stress med tutene.)
- Turen går deretter videre med klokken til neste lag/spiller til venstre.

Tyver stjeler polletter til dere

- Hvis dere får opp en tyvpollett fra stoffposen, betyr det at man kan stjele en pollett fra valgfritt motstanderlag. Da tar man en ordpollett fra valgfri rad og legger tyven der i stedet samt legger ordpolletten på sin egen rad. Laget som har fått tyvpolletten på sin rad må først bytte ut tyvpolletten med en nyvunnet ordpollett. Deretter legger man tyven ved siden av spillebrettet (i plastposen). Fortsett deretter som vanlig til 30 sekunder har gått.
- Hvis dere begynner med å ta opp en svart tyvpollett, før noen har rukket å få en ordpollett som kan stjeles, legges polletten på valgfri rad. Da må dette laget begynne med å gi dere sin første ordpollett samtidig som de tar bort tyven.



Stress med tutene

Hvis du vil ha inn litt mer skadefryd i spillet, skal du velge Alternativ 2.

Alternativ 1

NB! Du får bare bruke tuten dersom du har fått en pollett på raden din. Hvis du ikke forstår hva slags ord som blir forklart, kan motspillerne bruke tutene sine for å stresser deg hvis de tror at de vet svaret.

Hvis tiden er ute før du har gjettest rett ord, får det motstanderlaget som tutet først, svare. Svarer de rett, vinner de polletten. Svarer de feil, må de betale gjennom å gi én av sine polletter til ditt lag.

Alternativ 2

NB! Du får bare bruke tuten dersom du har fått en pollett på raden din. Hvis du ikke forstår hva slags ord som blir forklart, kan motspillerne bruke tutene sine for å stresser deg hvis de tror at de vet svaret. Nå kan du velge om du vil fortsette å gjette eller peke på en person som tute.

Hvis den utpekte kan si svaret umiddelbart, får det laget polletten. Hvis den utpekte spilleren ikke vet svaret eller nøler, får du polletten. Dessuten må det utpekte laget betale gjennom å gi én av sine polletter til ditt lag. Medspilleren din tar raskt opp en ny pollett og spillet fortsetter til sanden har rent ut.

Tabu å bruke et av ordene eller deler av ordene som ledetråd

- Hvis motspillerne oppdager at det andre laget har brukt et av ordene eller deler av ordene på polletten som ledetråd, kan de protestere. Dette gjør de gjennom å tute. Det laget som protesterer først vinner dermed polletten over til sin rad.

Hvem vinner

Det laget som fyller sin rad med polletter først, har vunnet. Selv om det er lag som har igjen turen sin i denne omgangen, er spillet slutt når det første laget vinner.

Når spilleomgangen er slutt

Legg brukte ord/tyvpolletter i vedlagte plastpose. På denne måten tar det lengre tid før samme pollett dukker opp igjen.



Kundeservice: Spørsmål besvares – gode ideer honoreres +46 (0)40 304040.

© 2002 Användbart Litet Företag AB, Holmgatan 11, 211 45 Malmö. All rights reserved. Spillidé: Tanketanken AB. 1.11.2012.