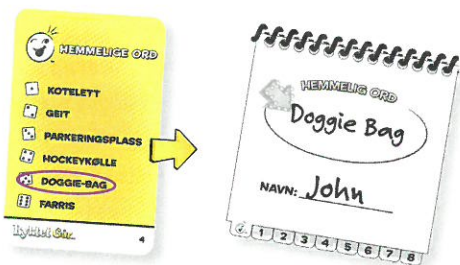


Slik spiller man

- En spiller kaster terningen.



- Alle spillere tar hvert sitt kort. Terningens tall avgjør hvilket **hemmelige ord eller uttrykk** hver spiller skal skrive på den **første siden på blokken sin**.



- Skjul det hemmelige ordet slik at ingen kan se hva du har skrevet.
- Dersom dere er et **ulikt antall** spillere (5 eller 7), les **spesielle instruksjoner** på den siste siden.
- Alle snur et ark i blokken slik at de har **"TEGN – ark 1"** foran seg.



- Snu timeglasset. Nå har alle 60 sekunder på seg til å tegne sitt hemmelige ord. Skjul tegningen slik at ingen ser hva du tegner.
- Når tiden er ute slutter alle umiddelbart å tegne og **uten å lukke blokken** sender du den videre til spilleren til venstre.
- Nå har alle **"TEGN – ark 1"** med tegningen, foran seg.



- Se på tegningen, prøv å forestille deg hva det er, snu deretter arket til **"GJETT – ark 2"** og skriv hva du tror det er. Skjul blokken slik at ingen ser hva du gjetter. Her bruker dere ikke timeglass, men det bør ikke tenkes i mer enn 30 sekunder.



- Uten å lukke blokken sender du den videre til spilleren til venstre.

Og så går ryktet videre

Nå har alle **"GJETT – ark 2"** med et ord foran seg. Snu timeglasset. Nå har alle 60 sekunder på seg til å snu arket til **"TEGN – ark 3"** og tegne ordet som sto på **"GJETT – ark 2"**.

Skjul hva du har tegnet, når tiden er ute, legger du ned pennen og sender blokken videre til spilleren til venstre osv, osv...

Tegn, send, gjett, tegn... til alle har fått tilbake den blokken man begynte med.

Hvordan får man poeng og hvor lenge levde ryktet?

Nå har alle fått tilbake blokken sin. Det er på tide å gå igjennom blokken og se hva som har hendt med det hemmelige ordet.

Dersom første tegningen skal være en "tennisracket" (som illustrert i eksemplet) og spiller 2 har gjettet dette, får både tegner og gjetter hvert sitt poeng. Når vi snur neste ark skal spiller 3 også ha tegnet en tennisracket. Har spiller 4 gjettet riktig får både spiller 3 og 4 naturligvis også poeng osv. Men om spiller 6 gjetter feil (i vårt eksempel "stekepanne") på tegningen som spiller 5 har tegnet, så får hverken spiller 5 eller 6 poeng for nå er ryktet "dødt". Spiller 5 får ingen poeng fordi spiller 6 ikke forstod tegningen.

HEMMELIG ORD

Tennisracket

Spiller 1 tegner



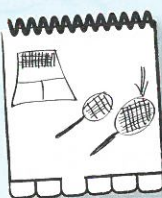
1p

Spiller 2 gjetter



1p

Spiller 3 tegner



1p

Spiller 4 gjetter



1p

Spiller 5 tegner



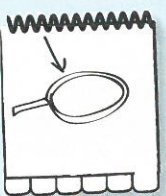
0p

Spiller 6 gjetter



0p

Spiller 7 tegner



0p

Spiller 8 gjetter



0p

Nå skulle spiller 8 kunne gjette "stekepanne" ettersom spiller 7 fikk det ordet fra spiller 6. Desverre blir det ingen poeng fordi ryktet "døde" med spiller 6.

Hva skjer om...

...spiller 8 isteden gjetter det opprinnelige ordet "tennisracket", siden tegningen av stekepannen ligner på det? Desverre blir det ingen poeng da heller, ryktet må leve hele veien om det skal bli poeng.

Poengberegning

Poengtelleren fyller i poengene i tabellen etter hvert som de deles ut.

Rykket Går		POENG			
NAVN	1	2	3	VINNER	
JOHN				8	
LINDA				9	
KARIN				10	
ALICE			/	7	
MIA				8	
LENA				8	
MOLLY				13	
MORTEN				10	

Hvem vinner?

Spilleren som har **flest poeng** etter 3 spilleomganger vinner. I eksempelet over, Molly.

Valgfritt ord

Om du har et kort med den tegnede figuren nederst i høyre hjørne, får du velge hvilket hemmelige ord du vil på kortet.



Dersom dere spiller med yngre spillere kan dere i forkant bestemme at de yngste alltid får velge det ordet de ønsker.

Ord med samme betydning

Dersom en spiller har gjettet noe lignende eller et ord med samme betydning, avgjør den som skrev det opprinnelige ordet om gjetningen er korrekt.

For eksempel er det rimelig at både **bodybuilder** og **kroppssbygger** er korrekte om startordet var bodybuilder.

Ulikt antall spillere

Dersom dere er **5 eller 7 spillere** skriver alle sitt hemmelige ord og sender det videre til spilleren til venstre.

Spilleren til venstre skal tegne det hemmelige ordet som du skrev. Dette gjør man for at spilleomgangen skal avsluttes med en gjetning.

Det betyr også at den som skriver ordet kan vinne et enkelt poeng hver gang uten å gjøre mye for det. Dette er likt for alle.



Ta vare på spillet

Tørk av blokkene når dere er ferdige med å spille, ellers kan fargen bli sittende.

Dersom dere trenger flere penner anbefaler vi at dere kjøper vanlige whiteboard-penner som fåes kjøpt hos bokhandelen.



Spel är mer kul tillsammans!

TACK! Du har just köpt ett spel från Användbart Litet Företag (ALF), ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel.

Sedan starten har det sålts över 2 000 000 ALF-spel i Norden.

Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

Vårt kontor finns på Holmgatan 11 i Malmö.

Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!

Kundservice

Frågor besvaras – goda idéer honoreras 040-30 40 40.
Distribueras i Norge av Chrom AS,
Karoline Kristiansens vei 3, 0661 Oslo, Norge.
Namnet Telestrations, Telestrations-logotypen och illustrationerna är registrerade varumärken hos USAOPOLY, Inc. i USA.
Copyright © 2012 USAOPOLY, Inc. All rights reserved.
MADE IN SPAIN.

17.4.2012

Oppdag flere spill fra ALF, verdens morsomste spillforlag!
www.braspel.com