

SLIK KAN DERE HINTE OG GJETTE



Turlaget bestemmer selv hvem som hinter. Hinteren skal få lagkameratene til å gjette så mange objekter som mulig, men unngå at de sier det forbudte objektet. Hinteren gir hint om de fem objektene i valgfri rekkefølge.

Laget får 1 poeng for hvert av de fem objektene som blir gjettet.

Hvis laget underveis sier det forbudte objektet, blir det trukket 2 poeng fra scoren.

GENERELT: Man kan bekrefte eller avkrefte om lagkameratenes gjetninger er riktige. Man kan ikke kommunisere bokstaver, men gjerne tall og symboler. Hvis man bryter en regel, får laget ikke poeng for å gjette objektet. Men det kan motstanderlaget få når tiden er utløpt.

TEGNE: Man kan tegne på tavlen, men man kan ikke gi lyd fra seg eller gestikulere.

SNAKKE: Man kan snakke fritt, men ikke gestikulere. Man kan ikke si selve objektene, og man kan ikke hinte ved å oversette til andre

språk eller ved å rime (eller lignende) på objektet.

MIME: Man kan gestikulere med hele kroppen, men man kan ikke gi lyd fra seg.

NYNNE: Man kan nynne, plystre og synge la-la-la, men man kan verken snakke eller gestikulere. Man kan nynne hvilken del av sangen man vil – teksten står bare for å vise hvilken sang det er. Man kan gjerne nynne andre sanger enn dem som står på kortet, hvis det kan være til hjelp.

SLIK KAN MOTSTANDERLAGET GJETTE

Når tiden er utløpt, kan motstanderlaget prøve å gjette på et objekt som turlaget IKKE gjettet. Motstanderlaget har bare ETT gjett, og det kan gjerne treffe det forbudte objektet.

Gjetter motstanderlaget det forbudte objektet, får det **2 poeng**, mens det får **1 poeng** for å gjette ett av de fem objektene. Gjetter det feil, koster det **1 minuspoeng**.

Rullekebab	2 POENG
Ishockeyspiller	
Julegave	1 POENG

SLIK FUNGERER HJULET



På hjulet skal det ALLTID ligge tre kort som turlaget kan velge mellom. Etter hver tur skal hjulet dreies én posisjon i klokke retning, og det skal legges et nytt kort utenfor pilen.

Når hjulet dreies, kan kortene havne på bonusplasser hvor laget kan oppnå **1 bonuspoeng** i tillegg til de vanlige poengene.

Hvis et kort når hele veien til den sorte bonusplassen, MÅ turlaget ta dette kortet.

EKSEMPEL



1. Turlaget velger kort **C**.



2. Hjulet dreies, og nytt kort **D** legges i hjulet. Turlaget velger kort **A**, som gir 1 bonuspoeng.



3. Hjulet dreies, og nytt kort **E** legges i hjulet. Turlaget velger kort **D**.



4. Hjulet dreies, og nytt kort **F** legges i hjulet. Turlaget MÅ ta kort **B**, da det ligger på den sorte bonusplassen.

OPPLØP OG AVGJØRELSE



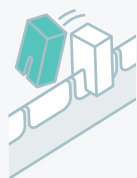
Vinneren er det laget som først når frem til målfeltet. Når et lags spillebrikke står på oppløpet, er det motstanderlaget som bestemmer hvilket kort turlaget skal hinte om. Men ligger det et kort på den sorte bonusplassen i hjulet, MÅ turlaget ta dette kortet.

Begge lag har rett til like mange turer. Hvis begge lag er i mål etter like mange turer, trekker hvert lag et kort som de skal hinte om og gjette. Motstanderlaget kan som vanlig komme med ETT gjett når tiden er utløpt. Det laget som samlet oppnår flest poeng, har vunnet spillet. Om nødvendig gjentas prosessen til vinneren er kåret.

OPPLØP



POENG



TURLAG

- +1 poeng for HVERT objekt som gjettes.
- +1 bonuspoeng legges til hvis kortet ligger på en bonusplass.
- 2 poeng trekkes fra hvis det forbudte objektet blir sagt.

MOTSTANDERLAG

- +1 poeng hvis det gjetter et objekt.
- +2 poeng hvis det gjetter det forbudte objektet.
- 1 poeng hvis det gjetter feil.

EKSEMPEL

Turlaget velger et kort som ligger på en bonusplass (+1) og gjetter 4 objekter riktig (+4). Dessverre sier laget det forbudte objektet i løpet av turen (-2). Laget får derfor totalt **3 poeng** ($1 + 4 - 2 = 3$).

Motstanderlaget gjetter objektet som turlaget ikke gjettet. Det får derfor **1 poeng**.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

Innhold: 1 HINT-spillebrett, 2 spillebrikker, 450 kort,
1 tegneplate, 1 tussj, 1 timeglass, regler.