

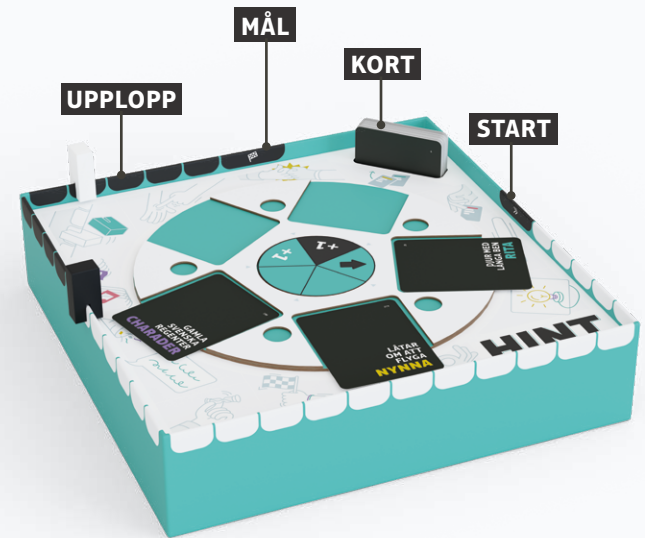
# REGLER

**VAD GÅR DET UT PÅ?** I HINT gäller det att få dina lagkamrater att gissa vad DU vet. Du kan hinta genom att tala, rita, nynna eller göra charader.



Ju bättre ert lag är på att hinta och gissa desto fortare kommer ni framåt. Men ni ska inte gissa hej vilt, för det finns alltid en sak som ni INTE får säga. Lagen turas om med att gissa och det lag som kommer först i mål vinner.

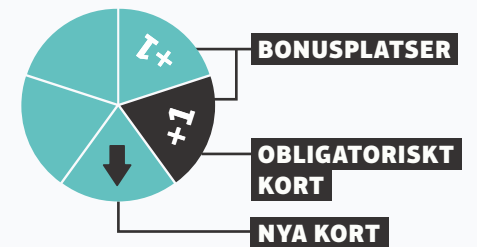
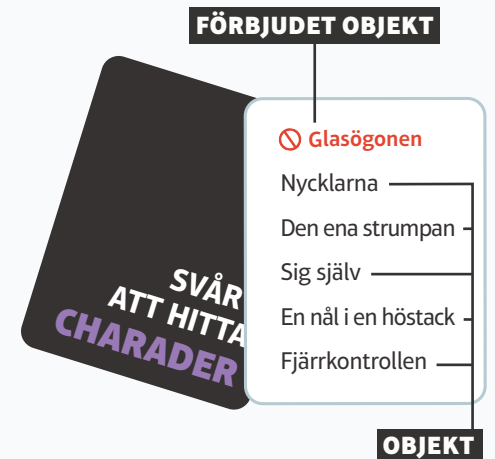
**FÖRBEREDELSE.** Plocka upp en hög med kort och lägg tillbaka spelplanen i lådan. Dra tre kort och lägg dem på hjulet som på bilden. Placera resten av högen med kort i hålet på spelplanen. Dela upp er i två lag och ställ spelpjäserna på startfältet på lådans kant. Laget med den yngsta spelaren börjar.



## KOM IGÅNG

Vi föreslår att ni börjar spela direkt och följer de sju stegen nedanför som beskriver en omgång. När ni senare behöver mer information så hittar ni den på baksidan.

- 1 VÄLJ ETT AV DE TRE KORTEN PÅ HJULET.** På kortets framsida finns en rubrik samt information om hintaren ska tala, rita, nynna eller göra charader.
- 2 VÄLJ VEM I LAGET SOM SKA HINTA.** Hintaren tar upp kortet och läser objekten på baksidan. När hintaren har läst färdigt vänder ni på timglaset.
- 3 HINTA OCH GISSA.** Hintaren ska få sina lagkamrater att gissa rätt på så många av de fem objekten som möjligt på 90 sekunder. Lagkamraterna får komma med hur många gissningar som helst, men de ska undvika att säga det förbjudna objektet, annars får laget minuspoäng. Laget får **1 poäng** för VARJE objekt som det gissar rätt på, men får **2 minuspoäng** om det förbjudna objektet sägs högt.
- 4 NÄR TIDEN ÄR UTE** kan motståndarlaget välja att försöka gissa på ett objekt som det andra laget inte har lyckats gissa rätt på. Motståndarlaget får bara **EN** chans, och om det gissar fel så får det **1 minuspoäng**. Gissar motståndarlaget rätt får det **1 poäng**. Om det gissar det förbjudna objektet så får det **2 poäng**.
- 5 FLYTTA SPELPIJÄSERNA** medsols lika många steg som det antal poäng lagen har fått.
- 6 VRID HJULET** ett steg medsols. Allt eftersom hjulet vrids kan korten hamna på en bonusplats. Laget vars tur det är får **1 bonuspoäng** om det väljer ett sådant kort. Har ett kort kommit hela vägen till den svarta bonusplatsen **MÅSTE** laget ta detta kort.
- 7 DRA ETT NYTT KORT** och lägg det på hjulet framför pilen. Nu är det nästa lags tur. Upprepa steg 1 till 7 och fortsätt spela tills ett av lagen kommer in på upploppet.



## SÅ HÄR HINTAR OCH GISSAR NI



Medlemmarna i laget som ska gissa bestämmer själva vem som ska vara hintare. Hintaren ska få sina lagkamrater att gissa rätt på så många objekt som möjligt men samtidigt undvika att de säger det förbjudna objektet. Hintaren väljer själv i vilken ordning de fem objekten ska hintas.

Laget får **1 poäng** för vart och ett av de fem objekt som de gissar rätt på. Om laget råkar säga det förbjudna objektet så får det **2 minuspoäng**.

**ALLMÄNT:** Man får gärna visa om lagkamraterna har gissat rätt eller fel. Man får dock inte kommunicera med bokstäver, men gärna med siffror och symboler.

Om man bryter mot reglerna får laget inget poäng för objektet. Det kan å andra sidan motståndslaget få när tiden är ute.

**RITA:** Man får rita på tavlan men får inte ge ifrån sig några ljud eller gestikulera.

**TALA:** Man får prata fritt men får inte gestikulera. Man får inte säga objekten direkt, och man får inte hinta genom att översätta det till andra språk eller rimma (eller liknande) på ordet.

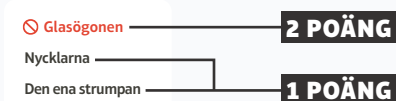
**CHARADER:** Man får göra charader, dvs. gestikulera med hela kroppen, men man får inte ge några ljud ifrån sig.

**NYNNA:** Man får nynna, vissla eller tralla, men man får inte prata eller gestikulera. Man får även gärna nynna andra sånger än de som står på kortet om det underlättar att få fram rätt svar.

## SÅ HÄR FÅR MOTSTÅNDARLAGET GISSA

När tiden är ute får motståndslaget försöka gissa på ett av de objekt som det andra laget INTE har gissat rätt på. Motståndslaget får bara ETT försök och det gör inget om det säger

det förbjudna objektet. Om laget gör det får det nämligen **2 poäng**, medan det får **1 poäng** om det säger ett av de fem objekten. Om laget gissar fel så får det **1 minuspoäng**.



## SÅ HÄR FUNGERAR HJULET

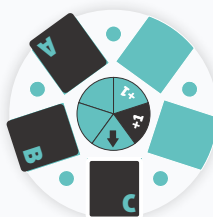


På hjulet ska det ALLTID ligga tre kort som laget som ska gissa kan välja mellan. Efter varje omgång vrids hjulet ett steg medsols och ett nytt kort läggs framför pilen.

När hjulet vrids kan ett kort hamna på en av bonusplatserna. Ett sådant kort ger laget **1 bonuspoäng** utöver de vanliga poängen.

Om ett kort kommer hela vägen till den svarta bonusplatsen MÅSTE laget som ska gissa ta det.

### EXAMPLE



**1.** Laget som ska gissa väljer kort **C**.



**2.** Hjulet vrids och det nya kortet **D** läggs på hjulet. Laget som nu ska gissa väljer kort **A** som ger 1 bonuspoäng.



**3.** Hjulet vrids och det nya kortet **E** läggs på hjulet. Laget som ska gissa väljer kort **D**.



**4.** Hjulet vrids och det nya kortet **F** läggs på hjulet. Laget som nu ska gissa MÅSTE ta kort **B** eftersom det ligger på den svarta bonusplatsen.

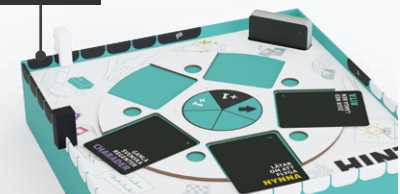
## UPPLOPP OCH AVGÖRANDE



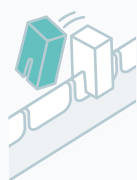
Det lag som först kommer fram till målfältet vinner. När ett lags spelpjäs står på upploppet är det motståndslaget som bestämmer vilket kort som laget ska hinta, såvida det inte ligger ett kort på den svarta bonusplatsen på hjulet. Då måste laget som ska hinta fortfarande dra det kortet.

Båda lagen ska alltid få chansen att gissa lika många omgångar. Om båda lagen har gått i mål efter att ha gissat lika många omgångar drar båda lagen var sitt kort som de ska gissa på. Motståndslaget får som vanligt komma med EN gissning när tiden är ute. Det lag som sammanlagt har flest poäng vinner. Om det behövs upprepas proceduren tills en vinnare har korats.

### UPPLOPP



## POÄNG



### LAGET SOM GISSAR

- +1 poäng för VARJE objekt som gissas rätt.
- +1 bonuspoäng om kortet ligger på en bonusplats.
- 2 poäng om det förbjudna objektet sägs högt.

### MOTSTÅNDARLAGET

- +1 poäng om det gissas rätt på ett objekt.
- +2 poäng om det lyckas säga det förbjudna objektet.
- 1 poäng om det gissas fel.

### EXEMPEL

Laget som hintar väljer ett kort som ligger på en bonusplats (+1) och gissar rätt på fyra objekt (+4). Tyvärr så råkar det säga det förbjudna objektet (-2). Det får därför totalt tre poäng ( $1 + 4 - 2 = 3$ ).

Motståndslaget gissar rätt på det objekt som det andra laget missade. Det får därför **1 poäng**.