

SÅDAN MÅ I HINTE OG GÆTTE



Turholdet bestemmer selv, hvem der hinter. Hinteren skal få sine holdkammerater til at gætte så mange objekter som muligt, men skal undgå at de kommer til at sige det forbudte objekt. Hinteren vælger selv, i hvilken rækkefølge de fem objekter hintes.

Holdet får **1 point** for hvert af de fem objekter, der bliver gættet. Hvis holdet undervejs siger det forbudte objekt, bliver der trukket **2 point** fra holdets score.

GENERELT: Man må gerne be- og afkræfte, om holdkammeraternes gæt er rigtige. Man må ikke kommunikere bogstaver, men man må gerne kommunikere tal og symboler.

Hvis man overtræder en regel, kan ens hold ikke få point for at gætte objektet. Det kan modstanderholdet til gengæld godt, når tiden er udløbet.

TEGNE: Man må tegne på tavlen, men man må ikke give lyd fra sig eller gestikulere.

TALE: Man må tale frit, men ikke gestikulere. Man må ikke sige selve objekterne, og man må ikke hinte ved at oversætte til andre sprog eller ved at rime (eller lign.) på objektet.

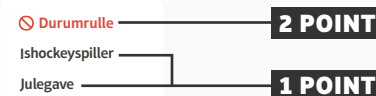
MIME: Man må gestikulere med hele sin krop, men man må ikke give lyd fra sig.

NYNNE: Man må nynne, fløjte og synge la-la-la, men man må hverken tale eller gestikulere. Man må gerne nynne andre sange, end dem der står på kortet, hvis det kan være en hjælp.

SÅDAN MÅ MODSTANDERNE GÆTTE

Når tiden er udløbet, må modstanderholdet forsøge at gætte på et objekt, som turholdet IKKE gættede. Modstanderholdet har kun **ÉT** gæt, og de må gerne ramme det forbudte objekt.

Hvis modstanderholdet gætter det forbudte objekt, får de **2 point**. Gætter de et af de fem objekter, får de **1 point**. Hvis modstanderholdet gætter forkert, får de **1 strafpoint**.



SÅDAN FUNGERER HJULET



På hjulet skal der **ALTID** ligge tre kort, som turholdet kan vælge imellem. Efter hver tur skal hjulet drejes én position i urets retning, hvorefter et nyt kort skal placeres ud for pilen.

Når hjulet drejes, kan kortene komme til at ligge på bonuspladser, hvor holdet kan opnå **1 bonuspoint** udover de almindelige point.

Hvis et kort når hele vejen hen til den sorte bonusplads, **SKAL** turholdet tage dette kort.

EKSEMPEL



1. Turholdet vælger kort **C**.



2. Hjulet drejes, og et nyt kort **D** placeres i hjulet. Turholdet vælger kort **A**, som giver 1 bonuspoint.



3. Hjulet drejes, og et nyt kort **E** placeres i hjulet. Turholdet vælger kort **D**.



4. Hjulet drejes, og et nyt kort **F** placeres i hjulet. Turholdet **SKAL** tage kort **B**, da det ligger på den sorte bonusplads.

OPLØB OG AFGØRELSE

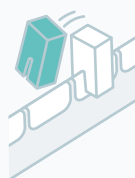


Vinderen er det hold, som først når frem til målfeltet. Når et holds spillebrik står på opløbet, er det modstanderholdet, der bestemmer, hvilket kort turholdet skal hinte. Ligger der et kort på den sorte bonusplads i hjulet, **SKAL** turholdet dog tage dette kort.

De to hold har ret til lige mange ture. Hvis begge hold når i mål efter lige mange ture, trækker hvert hold et kort, som de skal hinte og gætte. Modstanderholdet må som altid komme med **ÉT** gæt, når tiden er udløbet. Det hold, som samlet opnår flest point, har vundet spillet. Om nødvendigt gentages processen, indtil vinderen er fundet.



POINT



TURHOLD

- +1** point for **HVERT** objekt, der gættes.
- +1** bonuspoint, hvis kortet ligger på en bonusplads.
- 2** point, hvis det forbudte objekt bliver sagt.

MODSTANDERHOLD

- +1** point, hvis de gætter et objekt.
- +2** point, hvis de gætter det forbudte objekt.
- 1** point, hvis de gætter forkert.

EKSEMPEL

Turholdet vælger et kort, der ligger på en bonusplads (**+1**) og gætter 4 objekter rigtigt (**+4**). Desværre kommer de undervejs til at sige det forbudte objekt (**-2**). De får derfor i alt **3 point** (**1 + 4 - 2 = 3**).

Modstanderholdet gætter det objekt, som turholdet ikke gættede. De får derfor **1 point**.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

Indhold: 1 HINT-spilleplade, 2 spillebrikker, 450 kort,
1 tegneplade, 1 tusch, 1 timeglas på 90 sekunder,
1 sæt regler.