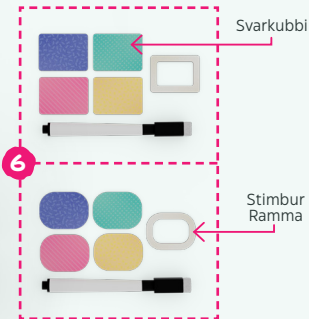


REGLUR

Í HETTA HITTAR skulu 2 lið þá kappast um að fáa 4 leitiheiti og 4 littar ráklinjur ella 4 litir á eini lagkøkumynd að samsvara, grundað á, hvussu nógv tey eru googlað.

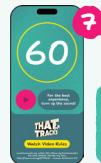
Spælið er 6 umfær. Hvært umfar skulu liðini skiftast um að skriva svarini á sínar svarkubbar. Liðið við flest stigum eftir sætta umfar hefur vinnið spælið!

1 GER SPÆLIÐ KLÁRT



Innihald:
1 stopp-kort
1 dæmskort
41 kort við prenti
báðumegin
1 korthaldari, 2 pílur

1 stigatalva
1 svartalva
8 svarkubbar
2 rammur
2 tusjir
2 reglukort



Tit mugu hava:
1 snildfon
(tendra ljóðið!)

- 1 Takið allar lutir úr eskjuni. Ansið eftir, at kortini vera verandi í korthaldaranum.
- 2 Setið niðaru helvt av eskjuni á borðið, har øll siggja.
- 3 Útpakka korthaldaran, við kortstakkinum í, og set hann niður í eskjuna. Ansið eftir, at svar-rúturin stendur á hækkaðu hornastykkjunum. Tak ikki dæmskortid úr enn.
- 4 Set svartalvuna framman fyri eskjuna, so at litirnir samsvara við siðuna á eskjuni.
- 5 Set stigatalvuna hjá spælinum.

- 6 Limirnir fara í 2 bólkar (1-3 fólk í hvørjum) og liðini seta seg yvir av hvørjum øðrum við borðið. Veljið, hvat lið hefur rektangul og hvat hefur oval. Liðini taka 4 svarkubbar hvør og 1 hvíta Stimbur Ramma í røttum sniði, umframt eina tusj.
- 7 Skannið QR-kotuna í ovara høgra horni, fyri at fáa atgongd til HETTA HITTAR tíðartakaran. Tendið ljóðið og setið telefonina á borðið millum liðini.
- 8 Tá ið tit hava lisið reglurnar spæla tit eitt dæmisumfar við ljósareyða dæmskortinum.

Vendið ↘

asmodee®



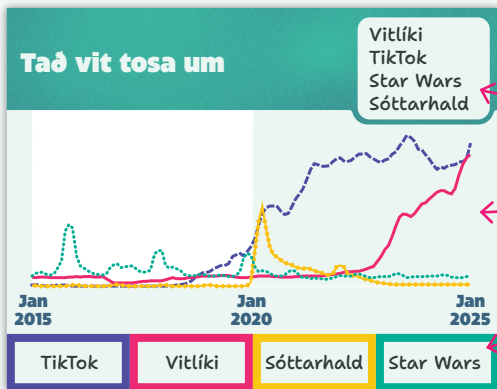
Hvaggið at videobrotunum,
við reglunum, og finnið
HETTA HITTAR tímaglasíð.

2 KORTINI

Hvört umfar skulu tey 2 liðini kanna eitt kort, sum hevur yvirskrift, 4 leitiorð og 4 litaðar rák-linjur ella 4 litir á lagkøkumynd. Tað eru 2 ymisk sløg av kortum:

RÁK-LINJUR

Jú hægri rák-linjan vísur, jú fleiri leitingar vóru eftir orðinum í tíðarskeiðinum.



Liðini skulu royna at para **4 leitiorð...**

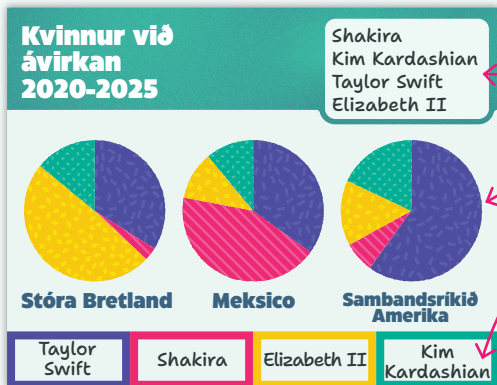
...við **4 litaðar rák-linjur.**

Tey 4 svarini eru fjald undir 4 litaðum rútum.

I hesum dømi svarar grøna rákið til 'Star Wars'.

LAGKØKUMYNDIR

Jú størri køkubitin er, jú meiri var orðið googlað í tí árinum, ella á tí staðnum.



Liðini skulu royna at para **4 leitiorð...**

...við **4 litirnar á hesum lagkøkumyndum.**

Tey 4 svarini eru fjald undir 4 litaðum rútum.

I hesum dømi svarar grøni køkubitin til 'Kim Kardashian'.

3 YVIRLIT YVIR UMFARIÐ

ETTA HITTAR verður spælt í **6 umfórum**. Hvørt umfar hevur hvørt lið **2 tærn**. Hvørt tærn leggur hvørt lið **2 svarkubbar** á svartalvuna.

Ovalt lið vendir kortinum og tendrar klókkuna ▶

Rektangul-lið – 1. umfar:
Leggur 2 svarkubbar og...

... trýstir á klókkuna ▶

Ovalt lið – 1. umfar:
Leggur 2 svarkubbar og...

... trýstir á klókkuna ▶

Rektangul-lið – 2. umfar:
Leggur 2 svarkubbar og...

... trýstir á klókkuna ▶

Ovalt lið – 2. umfar:
Leggur 2 svarkubbar.

Vísir svarið og telur stig.



LTM! Liðini skifta um, hvør svarar fyrst, seinna umfar.

ETTA HITTAR verður spælt í 6 umfórum. Hvørt umfar hevur hvørt lið 2 tærn. Hvørt tærn leggur hvørt lið 2 svarkubbar á svartalvuna.

4 STIG HVÖRT UMFAR

1. UMFAR HJÁ REKTANGUL-LIÐI

Í 1. umfari er tað **rektangul-liðið**, ið fyrst skal royna at gita 2 svar.

- 1 **Ovala liðið** vendir kortinum fyri umfarið við at taka demokortið úr korthaldaranum. Set demokortið aftast í stakkin uttan at venda tí.
- 2 **Ovala liðið** trýstir  á klukkuni.
- 3 Nú hevur **rektangul-liðið** 60 sekund at skriva svarini á 2 av teirra svarkubbum. Leggið teir 2 svarkubbarnar á 2-stig teigin, á tilsvarandi litinum á svartalvuni, áðrenn tíðin fer. Svarkubbarnir **mugu altíð samsvara** við litin á svartalvuni. Meðan umfarið koyrir skal **rektangul-liðið** tosa hart. **Ovala liðið** hevur ikki loyvi at tosa ella skriva nakað svar, fyrr enn tey hava törn.
- 4 Tá ið tey eru liðug, ella tíðin er farin, trýstir **rektangul-liðið** á  á klukkuni og gevur **ovala liðinum** törn.



Dæmi: **Rektangul-liðið** heldur at violetta svarið er "Taylor Swift". Tey skriva "Taylor Swift" á violetta svarkubban og leggja hann á violetta 2-stig teigin á svartalvuni.

2. FYRSTA UMFAR HJÁ OVALA LIÐINUM

Nú fær **ovala liðið** 60 sekund at skriva svar á 2 av teirra svarkubbum og leggja teir á svartalvuna:

- Um **ovala liðið** svarar einum av litunum, sum ikki eru svaraðir enn, leggja teir svarkubban á tilsvarandi litin á 2-stig teigin á svartalvuni.
- Um **ovala liðið** er ósamt við **rektangul-liðið** og skrivar eitt annað svar fyri ein lit, skulu tey leggja svarkubban á 2-stig teigin á svartalvuni, hóast ein svarkubbi longu liggur har.
- Um **ovala liðið** er samt við **rektangul-liðið** og skrivar sama svar fyri ein lit, skulu tey leggja svarkubban í 1-stig teigin á svartalvuni.

Tá ið tey eru liðug, ella tíðin er farin, trýstir **ovala liðið** á  á klukkuni og gevur **rektangul-liðinum** tærnið aftur.



Dæmi: **Ovala liðið** heldur at violett er "Elizabeth II". Tey skriva "Elizabeth II" á violetta svarkubban og leggja hann á 2-stig teigin á svartalvuni.

3. UMFAR HJÁ REKTANGUL-LIÐINUM

Rektangul-liðið skrivar síni svar á svarkubbarnar, sum eru eftir.

4. UMFAR HJÁ OVALA LIÐINUM

Ovala liðið skrivar síni svar á svarkubbarnar, sum eru eftir.

Lesið um Stimbur Rammur og stigageiving aftanfyrir á hesum korti.

Vendið



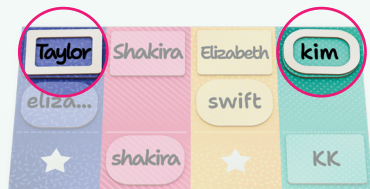
5. TÝDNINGARMIKLIR SMÁLUTIR

- Tit kunnu leggja upp til **2 svarkubbar** hvørt umfar, uttan mun til, hvussu nógvar tit lögdu umfarið fyrri.
- Tit kunnu skriva **sama svar** á tveir svarkubbar, t.d. um tit broyta hugsan millum 1. og 2. umfar.
- **Tá ið tit hava tørn, kunnu tit taka** annan ella báðar svarkubbar, sum tit hava skrivað á, og býta teir um við aðrar kubbar (um tit hava nakran eftir), men tit mugu vera liðug at leggja svarkubbarnar, tá ið tíðin fer. Í 2. umfari ber **ikki til at broyta svarini ella býta um svarkubbarnar**, sum tit lögdu í 1. umfari.
- Tit **nýtast ikki at skriva orðarøtt leitið**, so leingi tað er greitt hjá øllum leikarum, hvat sipað verður til.
- Tit **kunnu trýsta á** , **áðrenn tíðin er farin**.
- Um hitt liðið gloymir at trýsta á klokka merkir tað bara , at tit fáa **longri tíð at gita**.

6. STIMBUR RAMMURNAR

Liðini hava hvør sína Stimbur Rammu, sum kann **nýtast eina ferð hvørt umfar**. Leggjið Stimbur Rammuna á **eitt av svarunum**, undir 1. ella 2. umfari. Um hon verður lögð í 1. umfari, kann hon ikki flytast í 2. umfari. Um hon verður lögð 2. umfar kann hon leggjast á svar frá bæði 1. og 2. umfari.

Um svarið í rammuni er rætt **verða stigini tvífaldað**. Er tað skeivt, verða eingi stig mist. Tá ið umfarið er farið, **fáa liðini sína Stimbur Rammu aftur**.



7. AVDÚKA SVAR OG TELJA STIG

Avdúkið tey 4 svarini við at **taka ein píl fyrri og annan eftir**. So hvørt sum svarini verða avdúkað, verða svarkubbar við **skeivum svari tiknir burtur**.

- **Rætt svar** í 2-stig teiginum gevur liðinum **2 stig**.
- **Rætt svar** í 1-stig teiginum gevur liðinum **1 stig**.
- **Skeivt svar** gevur liðinum ikki minus-stig.
- Minnst til at tvífalda stigini, um rætt svar er í Stimbur Rammuni.

Skrivið niður stigini, sum liðini fáa, á stigatalvuna.

Takið allar svarkubbarnar og turkið svarini burtur. **Setið pilarnar aftur**. Nú eru tit klár til 2. umfar.



8. UMFØR 2-6

Rektangul-lið byrjar 2. umfar við at **taka kortið frá 1. umfari** og seta tað aftast í stakkin (uttan at venda tí) og **trýsta á** . Nú skal **ovala liðið svara fyrst**. Hini umførin verða spæld sum 1. umfar, har liðini skiftast um, hvør svarar fyrst í umfarinum.

5 VINN SPÆLIÐ

Tá ið 6 umfør eru spæld er tað liðið við flest stigum, sum hevur vunnið. Eru liðini jøvn í stigum, verður sigurin deildur! 