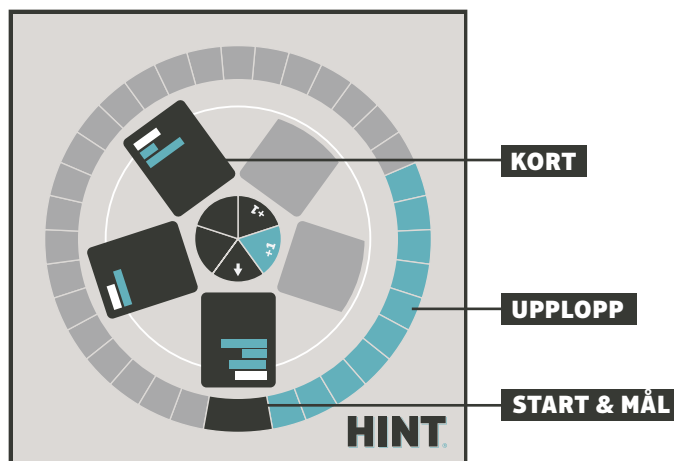


REGLER

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 på spelplanen. 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.

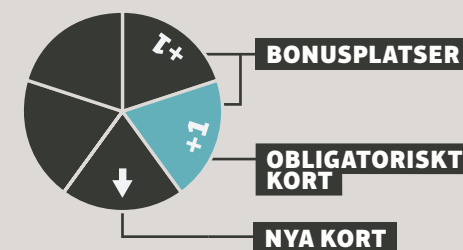
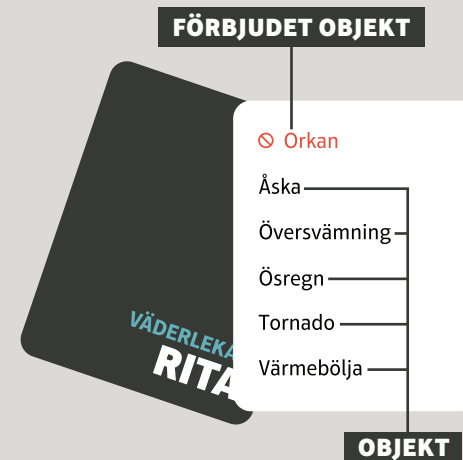
FÖRBEREDELSE. Sätt fast hjulet på spelplanen så att hjulets pil pekar på startfältet. Dela upp er i två lag och ställ spelpjäserna på startfältet. Dra tre kort och lägg dem på hjulet som på bilden. Laget med den yngsta spelaren börjar.



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 timglaslet.
- 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 svarar fel så får det 1 minuspoäng. Svarar motståndarlaget rätt får det 1 poäng. Om det svarar det förbjudna objektet så får det 2 poäng.
- 5 FLYTTA SPELPJÄSERNA** 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 blå bonusplatsen måste laget alltid 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. Om ett lag gissar text som står inom parentes räknas det som ett rätt svar.

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 ska rita på tavlan men får inte ge ifrån sig några ljud eller gestikulera.

TALA: Man ska 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.

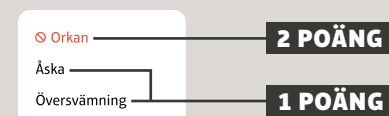
CHARADER: Man ska göra charader, dvs. gestikulera med hela kroppen, men man får inte göra några ljud ifrån sig.

NYNNA: Man ska nynna, vissla eller tralla, men man får inte prata eller gestikulera. Man får nynna vilken del av sången man vill – sångtexten är bara till för att visa vilken sång det är. 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 det gör det får det nämligen 2 poäng, medan det får 1 poäng om det säger ett av de fem objekten. Om det gissar fel så får det 1 minuspoäng.



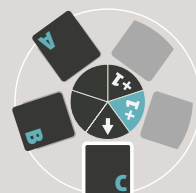
SÅ HÄR FUNGERAR HJULET

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.

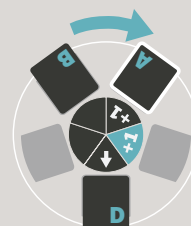
När hjulet vrids kan ett kort hamna på en av bonusplatserna. Ett sådant kort ger laget 1 bonuspoäng utöver de vanliga poängen.

Om ett kort kommer hela vägen till den blå bonusplatsen MÅSTE laget ta det.

EXEMPEL



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.

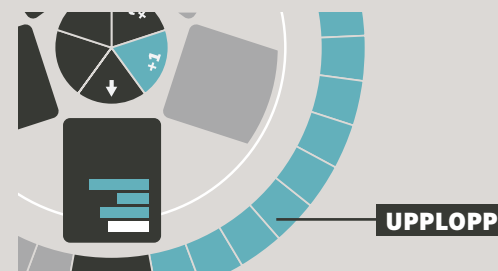


4. Hjulet vrids och det nya kortet F läggs på hjulet. Laget som nu ska gissa MÅSTE ta kort B eftersom det ligger på den blå bonusplatsen.

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 blå bonusplatsen på hjulet. Då måste laget som ska gissa fortfarande dra det kortet. Båda lagen ska alltid få chansen att gissa lika många omgångar, även om ett av dem redan har gått i mål.

Om båda lagen har gått i mål efter att ha gissat lika många omgångar drar båda lagen varsitt 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.



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 gissar 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.