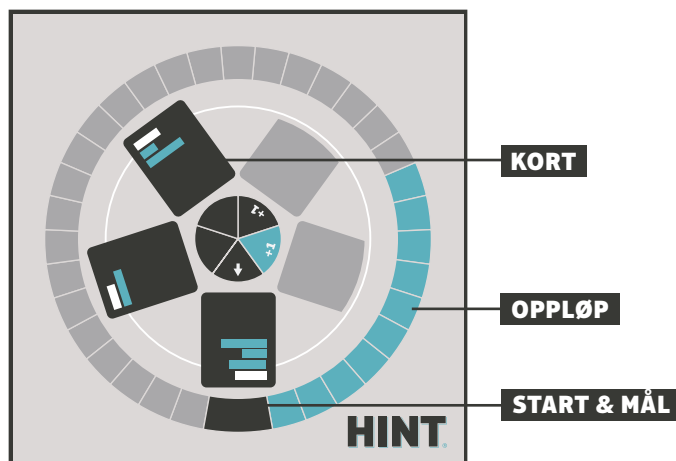


REGLER

HVA GÅR DET UT PÅ? I HINT gjelder det om å hinte til dine medspillere hva DU vet. Du kan hinte ved å snakke, tegne, mime eller nynne. Jo bedre dere er til å hinte og gjette, desto raskere rykker dere frem på spillebrettet. Men vær forsiktig med å bare gjette i vei, for det er alltid noe dere IKKE må gjette på! Lagene bytter på tur, og vinneren er laget som kommer først i mål.

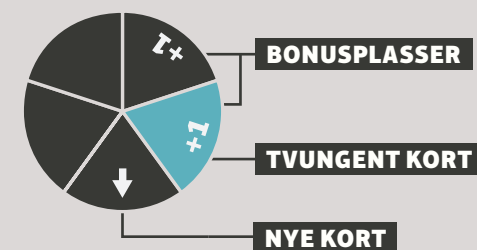
GJØR DERE KLAR. Plasser hjulet på spillebrettet sånn at pilen i hjulet peker mot startfeltet. Del dere i to lag og still spillebrikkene på startfeltet. Trekk tre kort og legg dem i hjulet som vist i figuren til høyre. Det yngste laget starter.



SETT I GANG

Vi foreslår at dere begynner å spille med en gang og følger de 7 trinnene nedenfor som beskriver hvordan en tur foregår. Når dere underveis får bruk for mer informasjon, kan dere finne det på baksiden.

- 1 VELG ETT AV DE TRE KORTENE PÅ HJULET.** På forsiden av kortet står en overskrift, og om det skal snakkes, tegnes, mimes eller nynnes.
- 2 VELG HVEM PÅ LAGET SOM SKAL HINTE.** Hinteren tar opp kortet og leser objektene som står bak på kortet. Når hinteren har lest kortet, snur dere timeglasset.
- 3 HINT OG GJETT.** Hinteren skal få lagkameratene til å gjette så mange av de fem objektene som mulig før de 90 sekundene er gått. Lagkameratene kan gjette så mye de ønsker, men må unngå å si det forbudte objektet, for da får laget minuspoeng. Laget får 1 poeng for HVERT objekt det gjetter, men det blir trukket 2 minuspoeng hvis det forbudte objektet sies høyt.
- 4 NÅR TIDEN ER UTE,** kan motstanderlaget velge å gjette på et objekt som turlaget ikke gjettet. Motstanderlaget har bare ETT gjett, og hvis det er feil, får laget 1 minuspoeng. Hvis det er riktig, får laget 1 poeng. Hvis motstanderlaget gjetter det forbudte objektet, får det 2 poeng.
- 5 FLYTT SPILLEBRIKKENE** i klokkeretning like mange felter som antall poeng lagene fikk.
- 6 DREI HJULET** én plass i klokkeretning. I takt med at hjulet dreies, kan kortene havne på en bonusplass. Turlaget får 1 bonuspoeng for å ta et kort som ligger på en bonusplass. Kommer et kort hele veien til den blå bonusplassen, er turlaget tvunget til å ta dette kortet.
- 7 TREKK ET NYTT KORT** og plasser det i hjulet utenfor pilen. Nå er det det neste lagets tur. Trinn 1 til 7 gjentas, og spillet fortsetter slik til et lag er kommet frem til oppløpet.



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 velger selv i hvilken rekkefølge de fem objektene hintes. Laget får 1 poeng for hvert av de fem objektene som blir gjettet.

Hvis laget underveis sier det forbudte objektet, blir det trukket 2 minuspoeng fra scoren. Hvis et lag gjetter teksten som står i parentes etter objektet, regnes det også som riktig svar.

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, 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.



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 klokkeretning, 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 blå 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 blå 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. Men ligger det et kort på den blå 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 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.



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 Minuspoeng hvis det gjetter feil.

EKSEMPEL

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

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

Spillet inneholder: 1 spillebrett, 1 hjul, 2 spillebrikker, 600 kort, 1 korteske, 1 tegneplate, 1 penn, 1 klut, 1 timeglass, regler