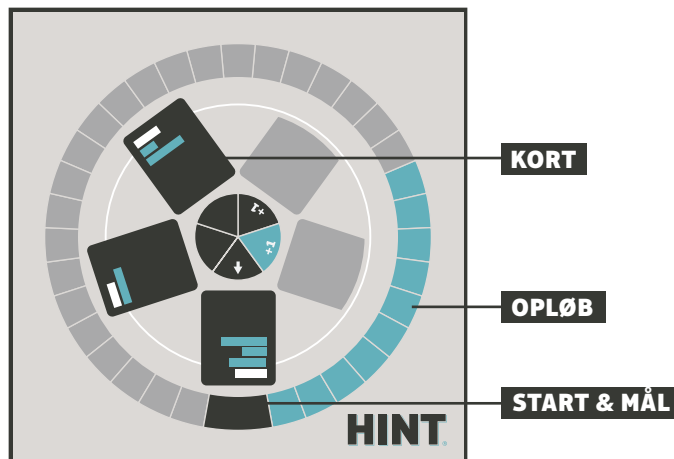


REGLER

HVAD GÅR DET UD PÅ? I HINT gælder det om at hinte til dine medspillere, hvad DU ved. Du kan hinte ved at tale, tegne, mime eller nynne.

Jo bedre I er til at hinte og gætte, desto hurtigere rykker I frem på spillepladen. Men pas på med bare at gætte løs, for der er altid noget, I IKKE må gætte på! Holdene skiftes til at have tur, og vinderen er det hold, som først kommer i mål.

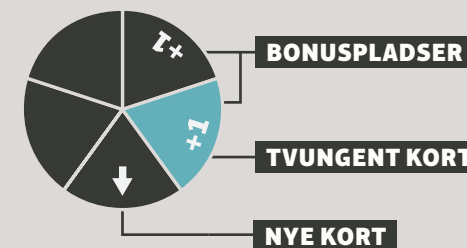
GØR JER KLAR. Placér hjulet i spillepladen, så pilen i hjulet peger mod startfeltet. Del jer i to hold og stil jeres spillebrikker på startfeltet. Træk tre kort og placér dem i hjulet som vist i figuren til højre. Det yngste hold starter.



GÅ I GANG

Vi foreslår, at I begynder at spille med det samme og følger de 7 trin nedenfor, der beskriver, hvordan en tur foregår. Når I undervejs får brug for mere information, kan I finde det på bagsiden.

- 1 VÆLG ET AF DE TRE KORT PÅ HJULET.** På forsiden af kortet står der en overskrift, og I kan se, om der skal tales, tegnes, mimes eller nynnes.
- 2 VÆLG, HVEM PÅ HOLDET DER SKAL HINTE.** Hinteren tager kortet op og læser objekterne på bagsiden af kortet. Når hinteren har læst kortet, vendes timeglasset.
- 3 HINT OG GÆT.** Hinteren skal få sine holdkammerater til at gætte så mange af de fem objekter som muligt, inden de 90 sekunder løber ud. Holdkammeraterne må komme med ligeså mange gæt, de vil, men skal undgå at sige det forbudte objekt, da det vil give holdet strafpoint. Holdet får 1 point for HVERT objekt, de gætter, men de får 2 strafpoint, hvis de siger det forbudte objekt.
- 4 NÅR TIDEN ER LØBET UD,** kan modstanderholdet vælge at gætte på et objekt, som turholdet ikke gættede. Modstanderholdet har kun ÉT gæt, og gætter de forkert, får de 1 strafpoint. Hvis modstanderholdet gætter et objekt, får de 1 point. Gætter de det forbudte objekt, får de 2 point.
- 5 RYK JERES SPILLEBRIKKER** i urets retning ligeså mange felter som antallet af point, der blev opnået.
- 6 DREJ HJULET** én position i urets retning. I takt med at hjulet drejes, kan kortene komme til at ligge på en bonusplads. Turholdet får 1 bonuspoint for at vælge et kort, der ligger på en bonusplads. Hvis et kort kommer hele vejen til den blå bonusplads, er turholdet tvunget til at tage dette kort.
- 7 TRÆK ET NYT KORT** og placér det i hjulet ud for pilen. Nu er det næste holds tur. Trin 1 til 7 gentages, og spillet fortsætter sådan, indtil et hold når frem til opløbet.



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.

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.



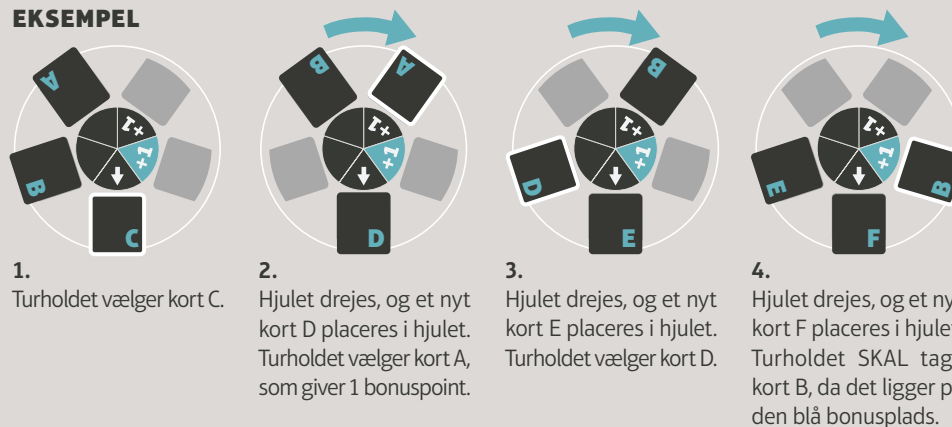
SÅDAN FUNGERER HJULET

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 blå bonusplads, SKAL turholdet tage dette kort.

EKSEMPEL



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 blå 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 lægges til, hvis kortet ligger på en bonusplads.
- 2 Point trækkes fra, hvis det forbudte objekt bliver sagt.

MODSTANDERHOLD

- +1 Point, hvis de gætter et objekt.
- +2 Point, hvis de gætter det forbudte objekt.
- 1 Strafpoint, 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.