

SPILLEREGLER



Brainstorm

INNHold

Spillebrett, 200 kort med 400 emner og 4.000 svaralternativer, kortholder, timeglass, kontrollbriller, spesialtussj og spillebrikker.

Spillet i korte trekk

En person på kontroll-laget trekker et kort, leser opp emnet og snur timeglasset.

Laget til venstre skal nå på tid rope ut assosiasjoner til det aktuelle emnet.

For hvert avgitt svar som fins på kortet, får de ett poeng (kursiverte svar gir 2 poeng).

Spillerne har 60 sekunder på seg innen sanden i timeglasset renner ned.

For hvert poeng får laget flytte ett felt fram på spillebrettet. Førstemann i mål vinner spillet.

FORBEREDELSE

Legg kortene i de to lommene i eskens plastinnlegg. Del spillerne inn i lag (jo flere personer på hvert lag, jo bedre) og bestem hvilket lag som skal begynne å gjette. Hvert lag velger hver sin spillebrikke og plasserer denne på startfeltet.

SLIK SPILLER MAN

Et av lagene utnevnes til kontroll-lag. Denne funksjonen går på rundgang. Laget til venstre for kontroll-laget skal gjette.

Laget som skal gjette velger et av emnene på et av kortene som ligger øverst i kortbunkene.

En person på kontroll-laget utnevnes til kontrollør og tar på seg kontrollbrillene, legger kortet i kortholderen

foran seg og bevæpner seg med spesialtussjen. På kommandoen KLAR - FERDIG - GÅ... snur han timeglasset.

Laget som gjetter har nå 60 sekunder på seg. De roper ut ord de assosierer med emnet, og får poeng dersom disse finnes på kortet.

Kontrolløren markerer de korrekte ordene med en prikk på de opphøyde sirkelene på kortholderen, samtidig som han roper RETT!

OBS: Ikke skriv på kortet.

Når tiden har rent ut roper noen STOPP, og kontrolløren leser opp ordene laget **ikke** klarte.

Alle blir enige om hva som er blitt sagt og ikke sagt. Kontrolløren har likevel alltid det siste ordet.

Hvis halve tiden er gått, og laget som gjetter ennå ikke har fått et eneste poeng, kan de rope HJELP. Kontrolløren leser da opp det første ordet på kortet. Dette ordet teller naturligvis ikke med når poengene telles opp, men fungerer kun som en ledetråd.

Laget som gjettet flytter til slutt spillebrikken sin, ett felt for hvert oppnådde poeng.

Ikke glem å følge instruksjonene på spillebrettet.

Kontrolløren tørker av markeringene på kortholderen (benytt tørkepapir) og legger kortet til side.

Kontrollutstyret sendes videre til neste lag, og man er klar for neste runde.

VINNER AV SPILLET

Laget som først når "Mål", vinner spillet.