

SPILLEREGLER

BRAINSTORM

ØREDØVENDE! FULL RULLE! ENGASJERENDE!



Innhold

Spillebrett, 200 kort med 400 emner og 4000 svaralternativer, kortholder, timeglass, kontrollbriller, spesialtusbj og spillebrikker.

Spillet i korte trekk

En person på det ene laget trekker et kort, leser opp emnet og snur timeglasset.

Det andre laget skal nå på tid rope ut assosiasjoner til det aktuelle emnet.

For hvert svar de gir som finnes på kortet, får de et poeng (kursiverte svar gir 2 poeng).

Spillerne har 60 sekunder på seg innen timeglasset renner ut.

For hvert rette svar får laget flytte et felt fram på spillebrettet.

Førstemann i mål vinner.

Forberedelser

Sett 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

Uansett hvor mange lag som deltar, er det alltid et lag som er kontroll-lag. Denne funksjonen går på rundgang for hver spilleomgang.

Det laget som skal gjette velger et av de to emnene på kortene som står fremst i eskens plastinnlegg.

En person på kontroll-laget utnevnes til kontrollør og tar på seg kontrollbrillene, legger kortet i kortholderen foran seg, og bevæpner seg med spesialtusbjen.

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 ordene 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 er ute roper noen STOPP og kontrolløren leser opp de ordene spillerne **ikke** klarte. Alle blir enige om hva som er blitt sagt og ikke sagt. Kontrolløren har alltid siste ord.

Hvis halve tiden er gått og laget som gjetter ennå ikke har fått en eneste prikk, kan de rope HJELP!

Kontrolløren leser da opp det første ordet på kortet.

Dette ordet teller naturligvis ikke når poengene telles opp.

Laget som har gjettet kan nå flytte spillebrikken sin – ett felt for hvert riktige svar – og to felt for hvert riktige svar skrevet i kursiv.

Ikke glem å følge instruksjonene på spillebrettet.

Kontrolløren tørker så av markeringene på kortholderen (benytt tørkepapir), snur kortet og setter det tilbake bakerst i kortlommen.

Begynn så en ny runde.

© Användbart Litet Företag AB, Sverige
på lisens fra Target Games.
Norsk utgave: 2001 Egmont Litor AS, Oslo



Spill fra Litor