

SPILLEREGLER

Rebusspillet

DINGBATS®

For 2-8 deltakere
fra 12 år og oppover



INNHold

576 rebuskort, kortholder, spilleplan, 4 spillebrikker, terning, timeglass og 44 sorte tidsbrikker.

HVA ER EN DINGBAT?

En DINGBAT er et ord eller et uttrykk godt gjemt i en rebus. Spillerne må løse rebusene på tid for å kunne flytte mot mål.

DINGBATS kan spilles som individuelt spill hvor alle spiller mot alle eller som lagspill hvor 2-4 lag spiller mot hverandre. I spillereglene nedenfor brukes fellesbetegnelsen "spiller" for både spiller og lag.

FORBEREDELSE

Rebuskortene blandes godt og settes i kortholderen. Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på startfeltet. Timeglasset settes ut, og tidsbrikkene fordeles jevnt blant spillerne.

Kast terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

Første gang man spiller Dingbats, bør deltakerne få anledning til å bli vant med hvordan rebusene løses, ved å studere et lite utvalg rebuskort før spillet begynner. Kortene legges tilbake bakerst i kortholderen når spillet begynner.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken ut fra startfeltet det antall felter som øynene på terningen viser.

Ettersom hvilket felt spillebrikken lander på, skjer følgende:

A. BLANKT FELT

Ingenting skjer, og trekket er over.

Neste gang det er spillerens tur, kaster han/hun terningen og flytter videre.

B. FELT MED EN STJERNE

Spilleren skal løse en rebus. Motspilleren til venstre trekker et rebuskort, merker seg svaret på baksiden og gir så kortet til spilleren.

Timeglasset vendes, og spilleren må løse rebusen innen sanden i timeglasset renner ned (30 sek.).

Spilleren oppfordres til å "tenke høyt" og kan komme med så mange forslag han/hun vil mens timeglasset er i funksjon. Motspilleren som vet svaret skal si "Nei" eller eventuelt "Ja" hver gang spilleren kommer med et forslag.



B1. FINNER SPILLEREN DEN RIKTIGE LØSNINGEN
før tiden er ute, får han/hun flytte spillebrikken til motstående felt en rekke ovenfor, kaste terningen og flytte spillebrikken videre.

Lander spillebrikken igjen på et felt med en stjerne, får spilleren løse en ny rebus.

Lander spillebrikken på en pil, følger spilleren pilen. Se punkt C. Slik fortsetter spilleren til han/hun ikke lenger finner løsningen på en rebus eller havner på et blankt felt.

B2. FINNER IKKE SPILLEREN DEN RIKTIGE LØSNINGEN
før tiden er ute, må han/hun flytte spillebrikken til motstående felt en rekke nedenfor. Spilleren følger ikke eventuelle piler på feltet han/hun lander på, men blir stående der til neste gang det er hans/hennes tur. Da kaster spilleren terningen og fortsetter videre framover langs feltrekken.

BEMERK at man ikke kan flytte ned en rekke fra den nederste feltrekken. Flytt bakover til nærmeste blanke felt istedet. Likeledes kan man ikke flytte opp en rekke fra den øverste feltrekken. Kast terningen og flytt framover istedet.

C. FELT MED EN PIL

Spilleren flytter brikken videre i den retning pilen peker:

- PIL PEKER OPPOVER

Spillebrikken flyttes oppover det samme antall felter som det tok å nå pilfeltet, dvs. det samme antall øyne terningen viser. Lander spillebrikken på en ny pil, flytter spilleren brikken videre på samme måte.

- PIL PEKER FRAMOVER

Som ovenfor, men spillebrikken flyttes framover istedet.

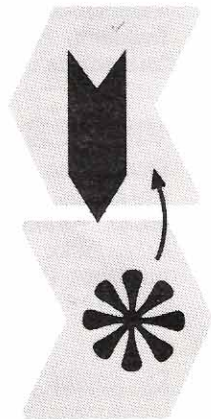
- PIL PEKER BAKOVER

Som ovenfor, men spillebrikken flyttes bakover istedet.

- PIL PEKER NEDOVER

Som ovenfor, men spillebrikken flyttes nedover istedet.

BEMERK at piler som peker bakover eller nedover ikke gjelder når spilleren flytter direkte opp fra en stjerne. Se ill. Kast terningen og flytt framover istedet.



D. FELT MED STJERNE OG UTROPSTEGN

Spilleren trekker et rebuskort, ser raskt på svaret, og utfordrer en av motspillerne til å løse rebusen på vanlig måte.



D1. FINNER MOTSPILLEREN DEN RIKTIGE LØSNINGEN
før tiden er ute, får han/hun flytte spillebrikken sin til motstående felt en rekke **ovenfor**. Motspilleren kaster terningen og flytter videre neste gang det er hans/hennes tur.
Utfordreren må derimot flytte sin spillebrikke til motstående felt en rekke **nedenfor** og blir stående der. Utfordreren kaster terningen og flytter videre neste gang det er hans/hennes tur.
Spillet fortsetter med spilleren til venstre for utfordreren.

Hvis motspilleren som løser rebusen befinner seg i øverste rekke, får han/hun flytte spillebrikken rett på målfeltet og vinner spillet ved å løse en ny rebus. Se under "Vinner av spillet".

D2. FINNER IKKE MOTSPILLEREN DEN RIKTIGE

LØSNINGEN før tiden er ute, får utfordreren flytte spillebrikken sin til motstående felt en rekke **ovenfor**, kaste terningen og flytte videre på vanlig måte som under punkt B1.
Motspilleren blir derimot stående på samme felt og flytter videre på vanlig måte neste gang det er hans/hennes tur.

HUSK!

Husk at en spillers trekk ikke er over før:

- Spilleren lander på et blankt felt
- Spilleren ikke finner løsningen på en rebus.
- En motspiller finner løsningen på en rebus ved utfordring.

TIDSBRIKKER

Ved å legge ut en tidsbrikke får spilleren dobbel betenkningstid. Timeglasset vendes da så fort sanden har rent ned første gangen. Tidsbrikken kan legges ut når som helst mens timeglasset er i funksjon. Hver tidsbrikke kan bare brukes en gang og ikke ved "utfordring".

VINNER AV SPILLET

Den første spilleren som flytter sin spillebrikke på målfeltet (nøyaktig antall øyne på terningen er ikke nødvendig) og løser en rebus, vinner spillet.
Løser ikke spilleren rebusen før tiden er ute, blir han stående på målfeltet til neste gang det er hans tur og får da en ny rebus.

De norske rebusene er utarbeidet av Harald Dyrkorn.

© 1987 Waddingtons Games Ltd.
1990 A/S Litor, Oslo