

# SPILLEREGLER

## FLEIP eller FAKTA

### INNHold

6 innsatsbrikker, 1 timeglass, 12 Fleip/Fakta-svarkort, 100 verdibrikker (penger), 1 tøypose til verdibrikkene, 3 gummistriker til kortene og 216 kort med Fleip/Fakta-oppgaver.

### SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne skal gamble til seg mest mulig penger ved å satse på om en påstand er fleip eller fakta. En rekke merkelige påstander og underlige hendelser blir presentert for deg - kan det være sant at linonfobi er frykten for hyssing, og er det virkelig forbudt å tygge tyggis utendørs i Vietnam? Hvor mye tør du satse på at det er fleip - eller fakta? Du bestemmer selv hvor mye du vil satse på hver enkelt påstand, og ved hjelp av kunnskap, logikk og kanskje litt sannsynlighetsregning, kan du fort bli noen kroner rikere. Men lykken kan fort snu, særlig hvis noen av motspillerne dine bestemmer seg for å sabotere...

### FORBEREDELSE

Trykk verdibrikkene (heretter pengene) forsiktig ut av pappammene. Ta platen av kortbunkene og ta ut de 12 Fleip/Fakta-svarkortene. Bunkene legges i spillesken. Spillerne velger en farge hver og tar Fleip/Fakta-svarkortene i denne fargen. Hver spiller tar innsatsbrikken i tilsvarende farge (se illustrasjon). Plassér timeglasset på bordet. Hver spiller mottar 50 000 kr i startkapital, og de resterende pengene legges samlet midt på bordet (tøyposen er for oppbevaring av verdibrikkene).



Fleip/Fakta-svarkort

### SLIK SPILLER MAN

Hver spiller sitter nå med 50 000 kr foran seg og Fleip/Fakta-svarkortene i sine farger. **Ved to eller tre spillere** tar alle to kort med påstander og holder disse godt skjult i hånden. **Ved fire eller flere spillere** tar alle spillerne ett kort og holder det godt skjult. Spillerne beholder kortene gjennom hele spilerunden. Pass på så ikke motspillerne ser svarene på baksiden.

**Bestem hvem som skal begynne å lese den første påstanden.** Turen går videre til spilleren til venstre. Første gang leser du den første påstanden din, andre gang påstand nummer to osv. Spilleren som leser påstanden snur timeglasset. Spillerne gjetter ikke på påstander de selv leser.

**De andre spillerne** har nå 10 sekunder på seg til å gjette om påstanden er fleip eller fakta, og til å satse så mye penger de våger.



Du gjetter **fleip eller fakta** ved å legge svar-kortet med svaret du velger på bordet foran deg. Beløpet du vil satse legger du oppå innsatsbrikken din. Deretter skyver du innsatsbrikken frem mot pengehaugen midt på bordet. Spilleren som leste påstanden avslører svaret.



**Gjetter du riktig**, får du tilbake beløpet du satset **pluss** et tilsvarende beløp fra pengehaugen på bordet.

**Gjetter du feil**, legger du pengene du satset i pengehaugen på bordet.

Hvis du i løpet av spillet har mindre enn 50 000 kr kan du forsyne deg fra pengehaugen. Spillerne skal **alltid** ha minimum 50 000 kr.

## SABOTASJE

Hvis du synes en av spillerne har håvet inn nok penger kan du forsøke å sabotere. I stedet for å skyve innsatsbrikken din mot midten av bordet, skyver du den mot en mot-spiller. Du kan også rette innsatsbrikken din mot spilleren som leser påstanden. Når svaret er lest, gjør man opp innsatsene rettet mot midten av bordet først (se over), deretter gjør man opp innsatsene spillerne imellom. Dette gjelder alltid.

**Gjetter du riktig**, tar du tilbake pengene du satset **pluss** et tilsvarende beløp fra motspilleren innsatsbrikken ble rettet mot.

**Gjetter du feil**, må du gi pengene du har satset til motspilleren innsatsbrikken ble rettet mot.

Når flere spillere forsøker å sabotere samme motspiller, begynner spilleren rett til venstre for den som har lest påstanden å gjøre opp innsatsene osv. Det er viktig at rekkefølgen for å gjøre opp innsatsene respekteres, det kan tenkes at det ikke er penger igjen å gjøre opp innsatsen med når din tur kommer!

OBS! Du må både ha gjettet og satset penger innen timeglasset renner ut. Boten for å somle er 50 000 kr, og den betales til spilleren som leste påstanden.

## VINNEREN AV SPILLET

Den spilleren som først når 1 000 000 kr, vinner spillet. Han snur da innsatsbrikken sin og viser de andre spillerne beløpet 1 000 000.

Hvis flere spilleren når 1 000 000 kr samtidig, vinner den som har mest penger.

Lykkes ingen å samle 1 000 000 kr når alle påstandene på kortene spillerne sitter med er lest, vinner den som har mest penger.

Lykke til!

