

# Spilleregler



## INNHOLD

Spillebrett, 4 spillebrikker i 4 ulike farger, 1 sort markør til karusellen, terning, plingeklokke, 45 Dilemmakort, 2 A & B svarkort, 18 Duellkort og 15 SMS-kort.

## SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne må løse oppgavene riktig, slik at de ikke havner i karusellen. På Dilemmafeltene blir spillerne presentert for ulike dilemmaer - Hva gjør du? Klarer venninnen din å gjette hvilken løsning du velger?

På Duellfeltene skal spillerne lese baklengs og det er om å gjøre å finne det rette ordet først. Så fort spilleren tror hun vet svaret plinger hun på klokken. Spillerne som svarer feil på oppgavene, må snu brikken sin på hodet, og gå i karusellen. Klarer du å komme deg av karusellen før de andre spillerne stormer i mål?

Kanskje en SMS fra bestevenninnen din hjelper deg på vei?

## FORBEREDELSE

Oppgavekortene fordeles i tre bunker, en bunke for hver oppgavetype. Hver kortbunke blandes og legges ved siden av spillebrettet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på valgfritt startfelt. Det er en fordel om spillerne fordeler seg på de to banene. Plingeklokken plasseres på det gule feltet midt på spillebrettet. Den sorte markøren plasseres på et av feltene *uten* stjerne i sirkelen (karusellen) rundt plingeklokken. Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne. Spilleren som får høyest verdi starter, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

Spillerne kaster **ikke** terningen for å flytte fremover på banen. De flytter istedet ett felt frem hver gang det er deres tur.

Første spiller flytter ut fra start og skal nå løse oppgaven på det første feltet. Hvis spilleren havner på et felt med:

**Dilemma** - hva gjør du? - trekker hun et Dilemmakort. Spilleren velger hvem av motspillerne som skal svare på oppgaven. Spilleren leser de to alternativene på kortet.

Motspilleren svarer ved å legge frem enten svarkort A eller B, godt skjult for spilleren. Spilleren sier hvilket alternativ hun tror motspilleren har valgt. Motspilleren viser så sitt svar.



- Har spilleren valgt riktig alternativ, får hun flytte 2 felter frem.
- Har derimot spilleren valgt feil alternativ, *snur hun spillebrikken sin på hodet* og må gå i karusellen neste gang det er hennes tur. (Se nedenfor.) Det brukte Dilemmakortet legges tilbake ved siden av kortbunken, og turen går videre til neste spiller.



**Duell** - Les baklengs - trekker hun et Duellkort. Spilleren kaster terningen og snur det øverste Duellkortet. Det er tekst på begge sider, men for at spillerne ikke skal smugtitte i løpet av spillet, snus alltid kortet som trekkes.

Kortet legges på bordet, synlig for alle.

Tallet på terningen angir hvilket av ordene spillerne skal lese. *Alle* spillerne skal nå forsøke å lese ordet baklengs.

Hvis en spiller tror hun vet ordet, plinger hun på plingeklokken.

Med en gang en av spillerne har plinget, snus kortet igjen, slik at spilleren ikke får mulighet til å studere kortet lenger.

Spilleren som plinget sier svaret sitt.

Svarer hun rett, får hun flytte 3 felter frem. Alle de andre spillerne må snu brikkene sine på hodet og gå i karusellen. Hvis spilleren som plinget svarer feil, må også hun i karusellen sammen med de andre spillerne. (Se nedenfor.) Det brukte Duellkortet legges tilbake ved siden av kortbunken, og turen går videre til neste spiller.



**SMS** - En melding mottatt - trekker hun et SMS-kort. Spillerne mottar ulike beskjeder som de må forholde seg til. Spilleren leser meldingen høyt og flytter det antall felter som

står på SMS-kortet. Det brukte kortet legges tilbake ved siden av kortbunken, og turen går videre til neste spiller.

## Karusellen

Når en spiller må gå i karusellen, *kaster hun terningen* og flytter den sorte markøren som står i karusellen, når det er hennes tur.

Spilleren flytter altså *ikke* sin egen spillebrikke som nå står på hodet. Markøren flyttes alltid mot venstre.

- Hvis spilleren havner på en stjerne i karusellen, vender hun spillebrikken sin tilbake, og neste gang det er hennes tur, får hun igjen flytte brikken sin på spillebrettet.
- Hvis spilleren havner på et blankt felt i karusellen, må hun kaste terningen og flytte markøren videre neste gang det er hennes tur.

## VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer først i mål med spillebrikken sin, vinner spillet.

