

SPILLEREGLER

Julia SPILLET BARE FOR JENTER

INNHOLD

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 10 guttekort, 45 oppgavekort og resultatblokk. Man trenger dessuten noe å skrive på og med til hver spiller.

SPILLET I KORTE TREKK

Velg et guttekort og legg det foran deg. Denne gutten er din hemmelige beundrer. Men hva heter han og hvordan ser han ut? Det er det opp til deg å finne ut **før** venninnene dine finner ut hvem som er deres hemmelige beundrere. Ved å løse morsomme oppgaver, får du snu på de andre guttekortene. Etterhvert har du sett nok til å vite hvem som er DIN beundrer og kanskje vinne spillet.

FORBEREDELSE

Oppgavekortene fordeles i tre bunker, en bunke for hver oppgavetype. Hver kortbunke blandes og legges med baksiden opp utenfor spillebrettet. De ti guttekortene legges med **baksiden opp** på spillebrettet, blandes godt og fordeles utover de ti kortfeltene. Spillerne trekker deretter hvert sitt guttekort som de legger foran seg på bordet.

Husk! Du har ikke lov til å se på dette guttekortet!

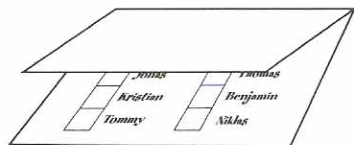
Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt valgfrie hjertefelt som omkranser guttekortene på spillebrettet.

Spillerne får et resultatskjema hver. Resultatskjemaet brettes langs den stiplede linjen og vendes slik at teksten skjules for motspillerne (se illustrasjonen til høyre).

Finn noe å skrive på og med.

Kast terning om hvem som skal begynne spillet.

Spilleren som får høyest verdi begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.



Brett resultatskjemaet slik

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin fremover på banen. Symbolet på hjertefeltet spilleren lander på bestemmer hvilken oppgavetype hun skal få. Det er 6 oppgaver på kortet. Kast terningen på nytt for å avgjøre hvilken av disse som skal løses. Motspilleren til venstre trekker så det øverste oppgavekortet i riktig kortbunke.

Det er tre ulike oppgavetyper. Disse er forklart her:

Hvem er du?



Motspilleren leser oppgaven inni seg og gir spilleren en ledetråd for å hjelpe henne på vei. F.eks. popstjerne for Anastacia, tegneseriefigur for Donald Duck osv. Spilleren får deretter stille inntil

10 spørsmål som motspilleren må besvare med kun JA eller NEI. Hvis spilleren gjetter på den riktige løsningen, får hun snu et guttekort. Se nedenfor.

Hva/hvem er min favoritt? Hvor godt kjenner du din venninne?



Motspilleren leser oppgaven høyt, f.eks. middagsrett, og finner på **3 navn** på middagsretter, hvorav én av dem er hennes favorittrett.

F.eks. pasta, pizza eller tacos. Motspilleren skriver deretter ned det riktige svaret (i det skjulte), og spilleren sier hva hun tror.

Hvis spilleren finner den riktige løsningen, får hun snu et guttekort. Se nedenfor.

Prikk - Rams opp!



Motspilleren leser oppgaven høyt. F.eks. 4 guttenavn på K.

Hvis spilleren finner nok navn, får hun snu et guttekort. Se nedenfor.

Snu et guttekort

Spilleren kan velge mellom å snu ett av guttekortene på spillebrettet eller ett av guttekortene som motspillerne har valgt ut. Spilleren krysser av for denne gutten på resultatskjemaet sitt.

NB! Ingen av motspillerne skal se hvilken gutt som er avbildet på de guttekortene du får snu.



Hvis spilleren lander på et hjertefelt med en smiley, har hun fått en melding fra sin hemmelige beundrer. Spilleren får da snu et guttekort uten å løse en oppgave først.

SPILLETS VINNER

Når spilleren tror hun vet hvilken gutt som er den hemmelige beundreren, sier hun høyt at hun vil avsløre guttens navn.

Hun sier guttens navn høyt og snur så guttekortet som ligger foran henne.

Hvis det er riktig gutt, vinner hun spillet. Hvis det er feil gutt, vinner motspilleren spillet hvis det kun er to spillere.

Hvis det er tre eller fire spillere, er hun ute av spillet. Spillet fortsetter med de øvrige spillerne.



Spill fra Litor