

Spilleren kommer inn i barområdet ved å lande på et av de to feltene med fotspor i hvert av de fire hjørnene som leder inn mot midten. Spilleren trekker straks det øverste damekortet.

Spilleren kan enten:



Flytt inn mot midten via et av de to feltene med fotspor i hvert hjørne.

1. Legge ut det antallet vin-, øl- eller ostepop-brikker som kreves. Brikkene legges ut av spillet og spilleren får damekortet som han legger foran seg. Eller...

2. Prøve seg på en ny dame neste gang det er hans tur. Spilleren legger det første damekortet tilbake nederst i bunken.

Husk at det kanskje ikke alltid er lurt å vente på en ny og bedre dame hvis du ikke absolutt må. Du bruker en runde på det, og motspillerne haster kanskje i helene på deg.

Spilleren kan prøve seg på damene i barområdet i midten så lenge han ønsker. Trenger spilleren flere vin- øl- eller ostepop-brikker for å lande de tre drømmedamene, må han derimot flytte ut på banen igjen via et av hjørnefeltene og svare på nye spørsmål.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som først har fått napp på tre damer, dvs. har greid å skaffe seg tre damekort, kåres til spillets vinner.

Premien inkluderer (men begrenses ikke til):

Spilleren får legge "SUPER" foran navnet sitt (dvs. heter han Rolf, blir han hetende SuperRolf), resten av kvelden. Spilleren får bestemme låtene på nachspiel et halvt år fremover. Spilleren får gi kokos eller franske mansjetter til personen på hans høyre side. Spandere siste runde? Ja, det må taperne gjerne gjøre.

SPILLEREGLER

PONDUS

PUB

SPILLET I KORTE TREKK

Det er atter en gang kveld på Pondus Pub. Den ser ut til å utvikle seg slik kvelder på Pondus pub vanligvis gjør. Du sirkulerer stille og rolig langs veggpanelet, svarer med unnvikende blick på spørsmål i kategoriene:



**Fleip eller fakta
Hvordan vet jeg dette?
Rubb og rake**



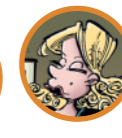
Belønning for riktig svar er hhv. vinglass, ølglas og ostepop. Why? Vel, veien til en kvinnes hjerte er banal, men når Pondus' Pub faste inventar skal målbindes bør det i hvert fall se ut som om du graver dypt i bukse-lommene. Det du samler kan skaffe deg drømmedama - eller en eller annen dame. Den ultimate drømmemannen har selvfølgelig litt av alt å skilte med. Piece of cake? Vel, støter du på Turid-Laila ser hun tvers igjennom deg, peker i retning døra og sier:

Ta deg en runde!

Nå skal alt som flyter korrigeres og det litt raskt. Du får hjelp til selvhjelp av noen oppkvikkende klassiske triviaspørsmål. Når du endelig kommer inn til baren sitter det en vakker bukett:



Drømmedamer



og venter på deg. Har du samlet riktig kombinasjon av brikker kan den vakreste bli din. Men mest sannsynlig må du ta til takke med noe tilnærmet lik en arbeidsulykke på fødestua - eller litt under. Er tilbudet du gir i tråd med etterspørselen stormer du med frydblandet skrekk ut av puben med en hale av damer etter deg.

INNHold

Spillebrett, 250 Siste runde-kort med 750 spørsmål og svar i tre kategorier, 75 Skjerp deg-kort med 225 spørsmål og svar i tre vanskelighetsgrader, 25 damekort med barens vakreste blomster, 4 spillebrikker, terning, 40 vinbrikker, 40 ølbrikker og 40 ostepop-brikker.

FORBEREDELSE

- Pappbrikkene rives forsiktig fra hverandre og legges utenfor spillebrettet med forsiden opp.
- Siste runde-kortene og Skjerp deg-kortene blandes hver for seg og legges i hver sin bunke med baksiden opp utenfor spillebrettet.
- Damekortene blandes og legges i en bunke med baksiden opp midt på spillebrettet.
- Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på et av Turid-Laila feltene på spillebrettet. Turid-Laila fungerer kun som start-felt her.
- Spillerne kaster terningen om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får høyest verdi begynner, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin "medurs" som svenskene sier ("med klokka" for våre mer språksvake spillere). Spilleren må bruke hele terningkastet.



Inne på puben

Symbolet på feltet spilleren lander på, avgjør hvilken kategori han skal bryne seg på. Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i bunken med **Siste runde-kort** og leser oppgaven med tilsvarende symbol høyt.



- Lander spilleren på rødvinglasset, får han en "**Fleip eller fakta**"-oppgave. Er det løgn? Er det sant? Uansett er det morsomt å vite, og en kilde til inspirerte diskusjoner.

Riktig svar belønnes med vinbrikke.



- Lander spilleren på ølglas, får du et "**Hvorfor vet jeg dette (IQ)?**"-spørsmål. Dette er trivia av en den typen du blir overrasket over at du faktisk kan. **Riktig svar belønnes med ølbrikke.**



- Lander spilleren på en ostepop-pose, skal han testes i "**Rubb og rake (EQ)**". Her blir han drillet i sport, musikk, film, TV, sitater m.m. - ting som viser at han følger med i tiden og i det minste har sett introen på "God kveld Norge" de siste årene.

Riktig svar belønnes med ostepop-brikke.

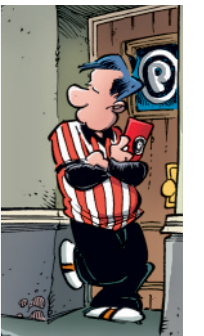
Svarer spilleren feil, skjer selvfølgelig ingenting. Samme hvordan spilleren svarer, går turen alltid videre til neste spiller til venstre.



Ta deg en runde rundt kvartalet

Støter spilleren på **Turid-Laila** mens han snubler rundt i lokalet, blir han pent nødt til å gå seg en runde rundt kvartalet. Ute, altså. Ingenting er så effektivt for å komme i kjørbare stand som noen spørsmål som krever stup med skru ned i støvete arkiver. Her får spilleren spørsmål i tre vanskelighetsgrader. Det kan vise seg at 12 års skolegang ikke har vært så fåfengt likevel.

Spilleren plasserer straks spillebrikken sin på feltet med Pondus som står utenfor puben sin, kaster terningen og flytter på de fargede feltene (ikke fotsporene) rundt puben og tilbake til Pondus. Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i bunken med **Skjerp deg-kort** og leser spørsmålet under riktig farge høyt for spilleren.



- **Svarer spilleren riktig**, får han et nytt terningkast og dermed et nytt spørsmål fra et nytt kort. Spilleren kan med andre ord klare hele runden rundt kvartalet i ett trekk hvis han er våken nok.
- **Svarer spilleren galt**, blir han stående og hutre ute til neste gang det er hans tur. Da kaster spilleren terningen på nytt og flytter videre på de fargede feltene.

Spilleren får ingen vin-, øl- eller ostepop-brikker på runden rundt kvartalet.

Skjerp deg-spørsmålene er delt opp i tre vanskelighetsgrader:

Babybottom

Brukbart

Blodsmak i munnen

Grønne felter har enkle spørsmål og gir deg god flyt. Gule felter krever faktisk noe av deg, men ikke nok til at du skal bli for breial. Røde felter gir deg spørsmål som er harde som knokejern.

Barområdet i midten av spillet

Spilleren må ha samlet minst 5 vin-, øl- eller ostepop-brikker før han kan flytte inn i midten av spillebrettet.

Det er selvfølgelig ingen direkte ulempe å ha flere brikker, noen av damene er nemlig mer "High maintenance" enn andre og krever mer av spilleren.