

SPILLEREGLER



INNHold

Spilleplan, 188 oppgavekort, 12 Sant- og Usant-kort (svarkort), kortholder, timeglass, 6 spillebrikker, timeglass og spesialterning.

SPILLET I KORTE TREKK

Det gjelder å bli den første spilleren som flytter spillebrikken sin en runde rundt spilleplanet. Dette gjøres gjennom å svare sant eller usant om påstandene på oppgavekortene. Når du spiller True or False vil du oppdage at virkeligheten mange ganger overgår fantasien!

FORBEREDELSE

Jo flere som spiller, jo morsommere blir det!

Oppgavekortene plasseres i kortholderen.

Sant- og Usant-kortene fordeles (se ill. til høyre). Hver av spillerne skal ha et matchende par (samme bilde på baksiden, samt lik farge på rammen).



Sant- og Usantkort

Spillerne får hver sin spillebrikke i samme farge som rammen på egne Sant- og Usant-kort.

Disse plasseres på startfeltet (se ill. til høyre).



Yngste spiller begynner spillet.
Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller trekker det fremste oppgavekortet fra kortholderen. Hvilken påstand som skal leses bestemmes av hvilken farge spillerens spillebrikke står på. **Unntak: Valgfri så lenge spillebrikken befinner seg på startfeltet.**

Les høyt påstanden som hører til denne fargen. Pass på så ingen av motspillerne ser svaret på baksiden av kortet!

Når påstanden er lest vender han timeglasset, og motspillerne skal svare innen sanden renner ut (den som leser påstanden deltar ikke). Dette gjøres ved at man legger Sant- eller Usant-kortet sitt (det man tror er riktig) med svarsiden ned på bordet. Ikke avgitt svar, regnes som feil svar.

Spilleren til **venstre** for den som leste påstanden kaster så terningen. **Terningen kan gi spillerne bonus.** Bonusen består i at man får flytte spillebrikken sin ett eller flere ekstra felter på spilleplanet. Til slutt snur spillerne svarkortene sine samtidig, og den som leste påstanden avslører svaret ved å lese det høyt.

Riktig svar: Står du på startfeltet, får du flytte spillebrikken din ett felt inn på spilleplanet. Dersom du allerede befinner deg inne på spilleplanet får du flytte brikken din ett felt fremover, **ELLER** ett felt innover, **ELLER** ett felt utover (se ill. til høyre).



Bonus: Dersom terningen også viser riktig svar – et hjerte ♥ for sant svar, eller et knust hjerte ♡ for usant – får alle spillere som gjettest riktig svar bonus. Disse får i tillegg flytte spillebrikken sin det antall felter terningen viser.

Eksempel: Du gjettest riktig og svaret var **Usant**. Terningen viste 3. Dette betyr at du totalt får lov å flytte fire felter (1 for riktig svar + verdien 3 på terningen = 4 felter). Det antall steg du har til rådighet kan kombineres valgfritt som nevnt over – fremover, innover eller utover.

Du kan **aldri** flytte diagonalt.

På illustrasjonen til høyre har spilleren valgt å flytte ett felt innover og tre fremover.

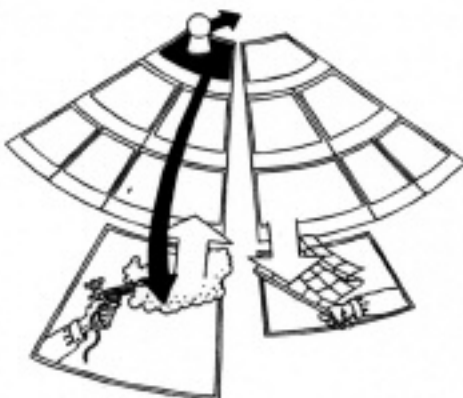


Du vil raskt oppdage at hver gang du flytter ett felt innover, blir veien rundt spilleplanet halvert. **Desto nærmere midten** du befinner deg, **desto kortere er veien** rundt. Men som du straks skal se **øker risikoen...**

Feil svar (når du befinner det på den **første 3/4** av spilleplanet, dvs. før den røde streken):

Står du på startfeltet, blir du stående til du har svart riktig. Dersom du allerede befinner deg inne på spilleplanet må du flytte spillebrikken din ett **felt innover mot midten**.

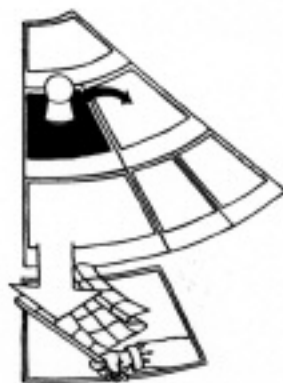
Dette medfører en **stor risiko**. Befinner du deg på innerste sirkel på spilleplanet, og svarer feil, havner du i midten av spilleplanet. Du må da flytte **tilbake til startfeltet**, og starte på nytt igjen! (se ill. ovenfor).



Feil svar (når du befinner det på den **siste 1/4** av spilleplanet, dvs. etter den røde streken):

Du må flytte spillebrikken din **ett felt bakover** i samme sirkel du befinner deg i (se ill. til høyre).

Når du har passert den røde streken er du altså på litt tryggere grunn, men flytter du tilbake over den røde streken, gjelder igjen reglene beskrevet over.



Når samtlige spillere har flyttet sine brikker legges

det leste kortet til side. Spillet fortsetter med spilleren til venstre som nå blir ny oppleser, spilleren til venstre for han igjen kaster terningen, osv.

VINNER AV SPILLET

Den spilleren som først bringer sin spillebrikke rundt spilleplanet vinner spillet. Vær oppmerksom på at spillebrikken skal flyttes helt ut i målfeltet, ikke bare frem til banens slutt. Man trenger ikke nøyaktig antall steg for å gå i mål. Dersom to eller flere spillere når mål samtidig, blir det uavgjort.

ALTERNATIVE REGLER VED 2 ELLER 3 SPILLERE

Et regelalternativ, spesielt egnet når kun 2 eller 3 spillere deltar, er at også spilleren som leser påstanden til enhver tid er med i spillet, ved å gjette, flytte, osv. Det er selvsagt viktig at svarsiden på oppgavekortet hele tiden holdes godt skjult for alle. For øvrig følges reglene over.

Mange spill kan spilles på ulike måter, dette gjelder også True or False. Hvis du vil, kan du selvsagt spille med egne regler!

© Arvänderbart Litet Företag AB, Sverige
Norsk utgave: © 2000 Egmont Litor AS, Oslo



Spill fra Litor