

# SPILLEREGLER



## INNHOOLD

Spillebrett, 98 oppgavekort, 12 Sant- og Usantkort (svar-kort), 6 spillebrikker, timeglass og spesialterning.

## SPILLET I KORTE TREKK

Det gjelder å bli den første spilleren som flytter spillebrikken sin en runde rundt spillebrettet. Dette gjøres gjennom å svare sant eller usant om påstandene på oppgavekortene.

## FORBEREDELSE

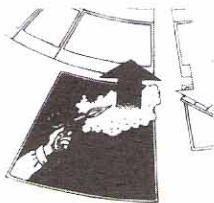
Jo flere som spiller, jo morsommere blir det!

Oppgavekortene legges i en bunke med oppgavesiden ned utenfor spillebrettet. Sant- eller Usant-kortene fordeles. Hver av spillerne skal ha ett par med samme bilde på baksiden, samt lik farge på rammen.



Sant- eller Usant-kort

Spillerne får hver sin spillebrikke med samme farge som rammen på egne Sant- og Usant-kort. Disse plasseres på startfeltet (se ill. ovenfor).



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

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller trekker det øverste kortet fra bunken med oppgavekort. Spilleren står nå på startfeltet og får derfor selv velge hvilken påstand han vil lese. Spillerne leser påstander etter tur. Hvilken påstand som skal leses bestemmes av fargen på feltet spilleren står på.

**1. Spilleren leser påstanden høyt.** Ingen av motspillerne skal se svaret på baksiden av kortet!

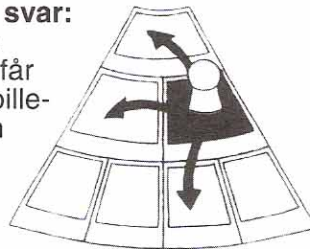
Spilleren vender deretter timeglasset, og **motspillerne** skal svare innen sanden renner ut (den som leser påstanden deltar **ikke**). Dette gjøres ved at man legger Sant- eller Usant-kortet sitt (det man tror er riktig) med svarsiden ned på bordet. Ikke avgitt svar regnes som feil svar.

**2. Spilleren avslører svaret** ved å lese det høyt.

## Ved riktig svar:

Står du på startfeltet, får du flytte spillebrikken din ett felt inn på spillebrettet.

Dersom du allerede befinner deg inne på spillebrettet, får du flytte brikken din ett felt fremover, ett felt innover, eller et felt utover (se ill. ovenfor).



## 3. Spilleren kaster terningen.

Terningen kan gi spillerne en bonus som består i å få flytte spillebrikken sin ett eller flere ekstra felter på spillebrettet.

**Bonus:** Dersom terningen også viser riktig svar - et hjerte ♥ for sant svar, eller et knust hjerte ♣ for usant svar, får alle spillere som gjettet riktig svar flytte spillebrikken sin det antall felter terningen viser.

**EKSEMPEL:** Svaret var Usant og du gjettet riktig. Terningen viser 3.

Dette betyr at du totalt får lov til å flytte 4 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 banen.



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

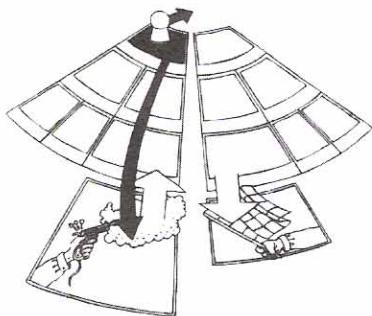
Du vil raskt oppdage at hver gang du flytter ett felt innover, blir veien rundt spillebrettet halvert.

**Desto nærmere midten** du befinner deg, **desto kortere er veien rundt**. Men som du straks skal se **øker risikoen...**

**Ved feil svar** (når du befinner deg på den **første 3/4 av spillebrettet**, dvs. før den røde streken):

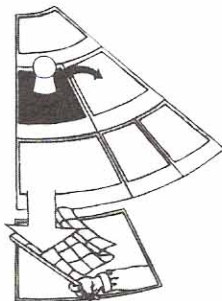
Står du på startfeltet, blir du stående til du har svart riktig. Dersom du allerede befinner deg inne på spillebrettet, må du flytte spillebrikken din **ett felt innover mot midten**.

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



**Ved feil svar** (når du befinner deg på den **siste 1/4 av spillebrettet**, dvs. etter den røde streken):

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



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

Når samtlige spillere har flyttet sine brikker legges det brukte kortet til side.

**Spillet fortsetter med spilleren til venstre som nå blir ny oppleser.**

## VINNER AV SPILLET

Spilleren som først bringer sin spillebrikke rundt spillebrettet, 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

Spilleren som leser påstanden er også med i spillet og får da gjette, flytte osv. som de andre spillerne. Det er selvfølgelig viktig at svarsiden på oppgavekortet hele tiden holdes godt skjult for alle. Ellers følges reglene som beskrevet over.

© Användbart Litet Företag AB, Sverige  
Norsk utgave:  
2004 Egmont Serieforlaget AS, Oslo



Spill fra Litor