

25 ORD

ELLER FÄRRE?!

Spelet innehåller

300 kort, Timglas ca 1 minut, Spelplan, Regler.

Spelet i korthet

Du ska få ditt lag att gissa **alla de 5 orden** som står på kortet (spelorden). Du har ca 1 minut på dig, och du får **max använda det antal ord (ledtrådar) ni budat** för att få spela kortet. Klarar ni det behåller ni kortet. Klarar ni inte det får det andra laget kortet.

Första laget att samla 10 kort vinner!

Så här spelar ni

Steg 1: Budgivning

Varje lag utser en Lagkapten för spelrundan.

Kaptenerna drar det översta kortet och studerar de 5 orden på kortet en liten stund tillsammans – **INGEN ANNAN** får se kortet – därefter börjar Kaptenerna budgivningen; hur många ord (ledtrådar) behöver du för att få ditt lag att gissa de 5 orden på kortet (spelorden). Den som bjuder lägst får spela kortet. Du har vunnit budgivningen när den andra Kaptenen **passar (dvs inte bjuder under)**.

Det andra laget fungerar nu som "domare".



Innan ni börjar spela

1. Lägg ut spelplanen så den är lätt att nå för alla. Placera korten i mitten av spelplanen med ordsidan vänd nedåt, och timglaslet i närheten.
2. Dela upp er i 2 lag med minst 2 spelare/lag. Det behöver inte vara lika många personer i varje lag.
3. Bestäm om ni ska använda de vita eller blå orden på korten. Båda är av samma svårighetsgrad.



Exempel på hur det kan gå till för att bjuda på ett kort:

Kaptenerna i Lag A säger:

"Jag kan få mitt lag att gissa rätt med 20 ord (ledtrådar)."

Kaptenerna i Lag B säger:

"Jag kan förklara orden på detta kort med 18 ord (ledtrådar)."

Kaptenerna i Lag A säger:

"Jaså? Jag behöver bara 16 ord (ledtrådar)."

Kaptenerna i Lag B säger:

"OK, låt gå för det – du har 16 ord (ledtrådar) på dig!"

Lag B som förlorade kortet agerar nu som domare.

Domaren placerar timglaslet på den siffran på spelplanen som blev det vinnande budet – i detta fall "16".

Steg 2: Gissande

Direkt när domaren vänder på timglasets, har Kaptenen ca 1 minut på sig att få sitt lag att gissa alla 5 ord på kortet.

Domaren flyttar timglasets 1 steg (närmare 0) för varje ord (ledtråd) Kaptenen använder. Detta håller reda på hur många återstående ord (ledtrådar) du har kvar. Ge kortfattade ledtrådar för att få dina lagkamrater att gissa rätt ord.

VIKTIGT: Domaren räknar varje ord (ledtråd) du säger, även om du repeterar ord. De enda ord (ledtrådar) som **inte räknas är: ”PASS”, ”RÄTT” och ”JA”**.

Ledtrådsgivande – vad är tillåtet:

- Spela orden på kortet i vilken ordning som helst.
- Använda tonläge och/eller ledord, så som: ”vatten och...”
- Säg ”PASS” om du fastnar och behöver gå vidare till ett nytt ord.
- Lyssna på gissarna! Det är OK att peka eller säga ”RÄTT” när de gissar korrekt (RÄTT räknas inte som ett använt ord (ledtråd)).

Ledtrådsgivande – inte tillåtet:

- Använda uttrycken ”rimmar på” eller ”låter som...”.
- Använda gester/charader.
- Använda delar av ordet i din ledtråd. Du kan tex inte säga ”bekämpar **brand**” för ”**Brand**man”.

Gissandet fortsätter tills:

- Laget gissar alla de 5 ord som står på kortet – och vinner då kortet!

Eller

- Kaptenen säger fler ord (ledtrådar) än tillåtet.
- Tiden tar slut innan laget gissat alla 5 orden.
- Kaptenen bryter reglerna för vad som är tillåtet – då vinner motståndarlaget kortet.

För kommande runda, välj 2 nya lagmedlemmar som Kaptener och låt budgivningen starta igen!

Vem vinner

Första laget med 10 kort vinner spelet!



Exempel på ledtrådsgivande med bara 15 ord (ledtrådar):

RÖDLUVAN - Åts av vargen, saga (4)

VEGETARIAN - Äter inte kött (3)

ÅSKA - Dunder och brak (3)

ÄRLIGT - Hederligt, sant (2)

ÖRONINFLAMMATION - Ont i hörselorgan (3)

Råd & Tips

1. Bjud aggressivt för att vinna kortet. Visa vad du går för, och låt ditt lag få chansen att gissa rätt på orden!
2. Kaptenerna ska bara titta en kort stund på de 5 orden de ska bjuda på. Studera inte orden på kortet närmare och försök tänka ut ledtrådar för varje ord i förväg – det saktar ner speltempot. Ta chansen och bjud snabbt!
3. Om du känner att budet börjar bli för lågt, välj att passa och tvinga din motståndare att ta kortet. Du kan fortfarande vinna om de fastnar.
4. Om båda ”Kaptenerna” är överens, kan man välja att byta till ett nytt kort från kortleken. Detta kan vara till hjälp om 1 eller flera ord på kortet är okända/svåra. För mest skratt och kul, gör inte detta bara för det är lite för svårt.
5. Ni kan alltid justera och tolka reglerna hur ni vill - bara båda lagen är överens!