

Ryktet Går... RITA GISSA

VÄLKOMNA TILL RYKTET GÅR - RITA GISSA,
ett kul rit- och kommunikationsspel där den som ritat inte har en aning om vad hen ritat.
Vägled ditt lag och plocka poäng. Högst poäng vinner!

SPELET INNEHÅLLER:

4 RITBRICKOR
4 WHITEBOARD PENNOR
1 TÄRNING
100 KORT MED 1,000 ORD OCH UTTRYCK
60 POÄNGBRICKOR

FÖRBEREDELSE

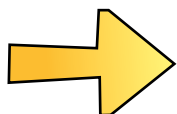
1. Dela in er i jämna lag med 2 eller 3 personer i varje.
2. Ge varje lag en RITBRICKA och en penna.
3. Bestäm tillsammans vilken sida av korten ni ska spela med: "GULA SIDAN" eller "BLÅA SIDAN" (och nej det är ingen skillnad på dem).

Nu kan ni börja spela!

TIPS: Se till att lagmedlemmarna sitter så att alla kan SE och NÅ lagets RITBRICKA. Antingen bredvid varandra eller mitt emot varandra – men två spelare måste interagera med RITBRICKAN varje omgång.



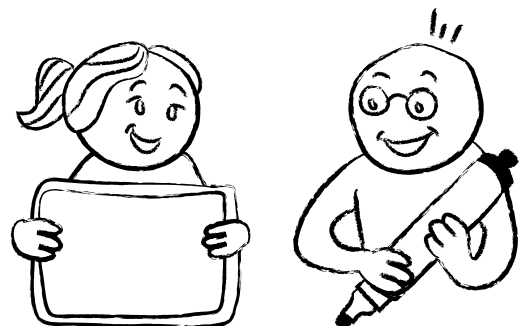
BÖRJA SPELA!



VEM GÖR VAD?

Varje lag utser en GUIDE och en ARTIST. Ge RITBRICKAN till GUIDEN, och pennan till ARTISTEN. Är ni fler än två i laget så blir de extra personerna extra GISSARE!

TIPS! Byt platser varje runda så att alla får chansen som GUIDE och ARTIST.



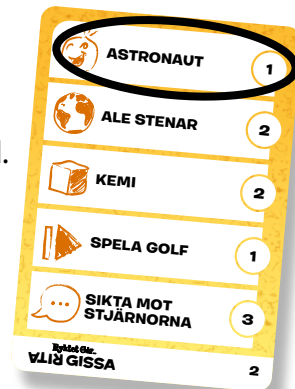
GUIDE

ARTIST/GISSARE

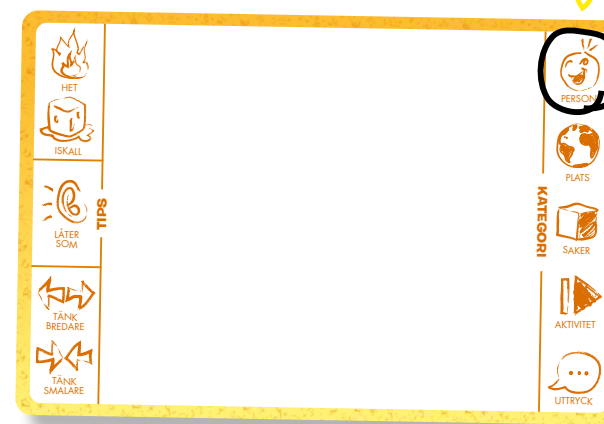
BESTÄM VILKET ORD SOM SKA RITAS:

Rulla tärningen för att få kategorin. Markera kategorin på RITBRICKAN. Dra ett kort och skicka runt kortet så alla GUIDER får se det. Alla GUIDER använder samma ORD (eller UTTRYCK). Se till att inga ARTISTER eller extra GISSARE ser ordet!

Siffran efter ordet visar hur många poäng som ordet ger. Ju högre poäng desto svårare ord.

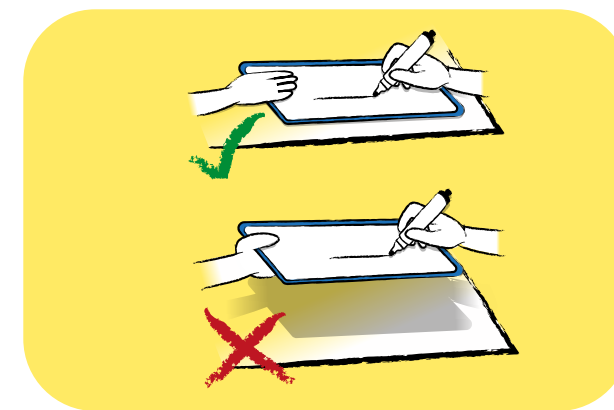


Om tärningen visar en **STJÄRNA** så får du välja fritt vilken kategori du vill.



NU RITAR VI!

Alla i laget behöver kunna se RITBRICKAN. ARTISTEN i varje lag håller i sin penna en bit över bordet. GUIDEN i respektive lag placerar RITBRICKAN under sin ARTISTS penna. RITBRICKAN ska ligga på bordet hela tiden under rundan.



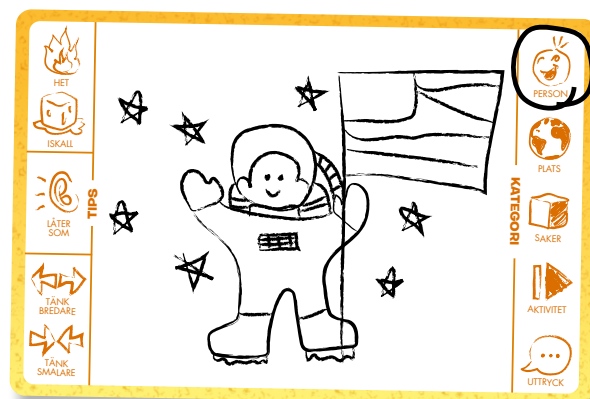
När alla lagen är redo ropar ni "RITA" för att påbörja rundan. GUIDEN, som ju vet ordet som ska ritas, flyttar RITBRICKAN under pennan för att skapa bilden. GUIDEN får bara säga två ord:

UPP – när ARTISTEN ska lyfta pennan lite så att GUIDEN kan flytta RITBRICKAN.

NER – när ARTISTEN ska sänka pennan till RITBRICKAN igen så att ritandet kan fortsätta.

TIPS! Det funkar bäst om ARTISTEN håller stadigt i pennan men INTE trycker för hårt mot RITBRICKAN.

ARTISTEN och alla andra lagmedlemmar får gissa hur många gånger som helst vad det är som ritas. Det finns ingen tidsgräns – fortsatt tills ETT LAG GISSAR RÄTT. Det laget vinner rundan och tar en poängbricka som motsvarar värdet av ordet.



VEM VINNER?

Om ni hade kul så vann ni. Om ni verkligen vill hålla koll på poängen så vinner laget som först når 20 poäng.

RITTIPS

Vad är tillåtet?

- Använda symboler och pilar.
- Lyssna på de andra lagens gissningar.
- Rita samma antal linjer som det finns ord i UTTRYCKET.
- Sudda ut vad som helst när som helst.
- Fråga enkla frågor, exempel: "Är det en kokosnöt?" GUIDEN får "svara" genom att peka på ikoner på RITBRICKAN (se IKONERNA på nästa sida).

Vad är INTE tillåtet?

- Man får INTE titta på andra lags ritbrickor.
- Man får INTE skriva bokstäver eller siffror.
- Man får INTE markera hur många bokstäver det finns i ordet.
- Inga CHARADER tillåtna.
- Inget pratande utöver UPP, NER, "är det en..."

IKONERNA

För att använda ikonerna så flyttar GUIDEN RITBRICKAN så att ARTISTENS penna pekar på en ikon. Kom ihåg att beordra upp pennan innan du flyttar brickan...

TIPS!



HET: Du är på rätt spår. Används för att svara "ja" på frågor.



ISKALL: Inte ens i närheten! Används för att svara "nej" på frågor.



LÅTER SOM: Inte rätt, men rimmar/låter liknande det rätta svaret.



TÄNK BREDARE: Tänk större. Exempel - jag kanske har ritat ett förstoringsglas för att få dig att gissa "mysterium".



TÄNK SMALARE: På rätt spår men du måste smalna av dina gissningar.

KATEGORIER



PERSON: En person eller yrke.



PLATS: Var jag bor eller skulle vilja resa.



SAKER: Något jag kan röra.



AKTIVITET: Att göra eller tänka.



UTTRYCK: Kan vara kända uttryck från filmer, eller ordspråk i klassiskt eller modernt språkbruk. OBS! dessa kan vara lite olika i olika regioner och umgängeskretsar så bestäm tillsammans hur strikta ni ska vara i bedömning av svaren. T.ex tycker vi det räcker om man får till kärnan i uttrycket... men ni bestämmer själva!



STJÄRNA: Fungerar som joker - du väljer fritt från kortet vilken kategori som ska ritas.

TIPS: Om ni tycker det är för svårt att rita i lag så kan ni bestämma att guiden också blir artist, dvs EN PERSON vet ordet/uttrycket och ritar det.

Om ett ord tar lång tid att rita-gissa, så kan ni helt enkelt byta ord. Om någon föreslår ordbyte och alla håller med så byter ni ord.

SKÖTSEL AV RITBRICKORNA och PENNORNA

Se till att brickorna är rengjorda när ni slutar spela – färgen kan torka fast i brickan. Kolla att pennorna har korken på så de inte torkar onödigt snabbt. Pennorna kommer så småningom ta slut – då kan du köpa nya whiteboard pennor i t.ex bokaffärer.



Mycket nöje!

Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se
För fler kul spel: www.wowentertainment.se/spel
2021-05-16