

För fyra eller fler spelare, i två lag. Det gäller att vinna poäng genom att vara mer kvicktänkta än det andra laget. Första laget som passerar mållinjen på spelplanen vinner!

## Spelet innehåller

- 1 spelplan
- 2 spelpjäser
- 2 spelbrickor
- 2 whiteboard-pennor med sudd
- 2 timglas
- 5 st 12-sidiga bokstavstärningar

## Innan ni börjar

1. Dela in er i två lag med minst två spelare i varje, ett rött och ett gult lag. Det gör inget om man blir fler personer i något av lagen.
2. Varje lag tar varsin spelbricka och penna.
3. Placera spelplanen mellan lagen och ställ spelpjäserna på de markerade startplatserna.
4. Det röda laget tar timglasen med den röda markeringen, det gula laget tar timglasen med den gula markeringen.

OBS! Innan en spelomgång börjar, ställer varje lag sitt timglas så att den **svarta markeringen** pekar uppåt.

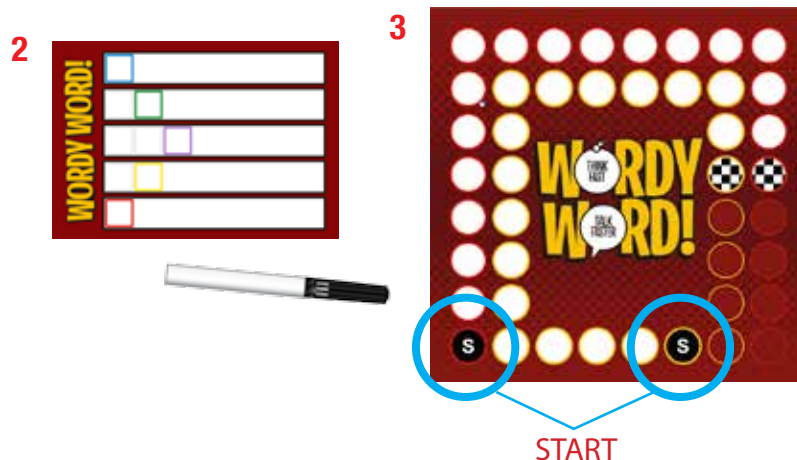


## Spelet i korthet

Spelet spelas i omgångar och slutar när ett lag passerar mållinjen på spelplanen efter en avslutad spelomgång.

En omgång består av att först skriva ner ord på spelbrickan under **TÄNK SNABBT-momentet** och därefter byta spelbricka med motståndarlaget. Sedan gäller det att under **TALA SNABBT-momentet** ge ledtrådar så att dina lagkamrater kan gissa orden på motståndarlagets spelbricka.

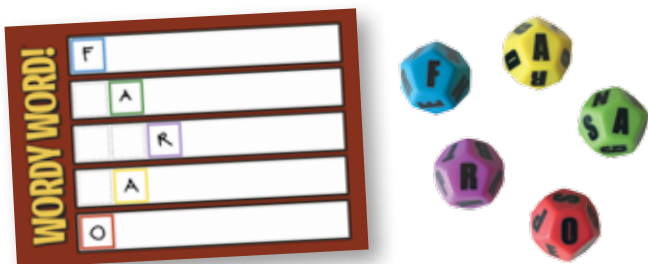
Tiden **ditt lag** tar på sig för att skapa de olika orden, är tiden **dina motspelare** får på sig att gissa orden ni skrivit!



## Spelet kan börja

### TÄNK SNABBT... "uppräknigen"

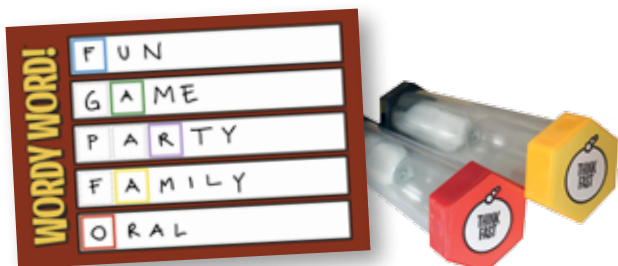
1. Valfri spelare slår de 5 olika färgade bokstavstärningarna.
2. Varje lag väljer ut en person i sitt lag som skriver, och denne för in de bokstäver som visas på bokstavstärningarna i respektive färgruta på sin spelbricka. Se exempel nedan.



Båda lagen startar på samma gång. **Räkna till "ETT, TVÅ, TRE"**, därefter vänder båda lagen sina timglas så att den **färgade markeringen pekar uppåt** för att starta tidtagningen.



Nu ska varje lag hitta 5 ord på respektive spelbricka. Orden ska skapas utifrån de bokstäver som redan är ifyllda. Timglaset rinner i ca 60 sekunder. Alla i laget får hjälpa den som skriver att hitta på ord... men kom ihåg att prata tyst så det andra laget inte kan höra er. Så snart den som skriver i varje lag har fyllt i det femte och sista ordet på respektive spelbricka, **lägg snabbt ner ert timglas på sidan** för att stoppa tiden!



### TALA SNABBT... "nedräkningen"

När båda lagen är klara med att skriva och har stoppat tiden på timglasen, byter de som skrivit spelbrickor med varandra utan att titta på dem. Dessa personer blir nu respektive lags "ledtrådgivare". Bestäm vilket lag som ska börja med "nedräkningen".

*(Tips – efter att första omgången är avklarad kan det vara laget som leder som börjar nedräkningsmomentet).*

Den ledtrådgivare som börjar tittar igenom orden på spelbrickan för att se att alla orden är läsbara, om det behövs får man fråga det andra laget om förtydligande (utan att ditt lag lyssnar).

**Därefter ställer en spelare ur det andra laget deras timglas med den svarta markeringen pekande uppåt** och nu börjar nedräkningen!

Ledtrådgivaren startar genom att säga olika ledtrådar för att få sina lagkamrater att kunna gissa orden på listan.

**Till exempel: "Det är i himlen. Det är vitt.**

**Ibland ser det ut som bomull." Rätt svar: Moln!**



Här är det kluriga: Det lag som gissar måste hinna klart på **samma tid eller mindre** än det tog motståndslaget att skapa listan, eftersom timglaset nu räknar ner!

Spelomgången tar slut antingen när tiden är ute eller när laget har lyckats gissa alla 5 ord innan tiden runnit ut. Därefter är det dags för poängutdelning (se POÄNGUTDELNING).

Efter det första lagets omgång av ledtrådgivande och poängutdelning, är det andra lagets tur att upprepa samma steg. Efter detta är första spelomgången avklarad. Då börjar omgång nr 2, slå bokstavstärningarna och börja om med nya ord.

## Förtydligande.

### Vad är tillåtet? Vad är inte tillåtet?

#### UPPRÄKNINGEN / SKRIVA ORD

- Orden ska kunna hittas i en ordlista.  
(Ord med bindestreck är tillåtna att använda.)
- Inga egennamn eller ord på främmande språk är tillåtna.
- OBS! Om ert lag inte kan komma på 5 ord på 60 sekunder, får det andra laget automatiskt poäng för varje ord som saknas.

#### NEDRÄKNINGEN / LEDTRÅDSGIVANDE

Ledtrådsgivaren ska bara ge ledtrådar om ordet som står på spelbrickan – det är inte tillåtet att säga ordet, eller delar av ordet.

Ledtrådsgivaren får **inte använda ljud** för att ge ledtrådar.

Om ledtrådsgivaren råkar ge en icke-tillåten ledtråd, kan det andra laget protestera och belönas automatiskt med 1 poäng.

OBS! De 5 orden på spelbrickan behöver **inte** gissas i någon speciell ordning.

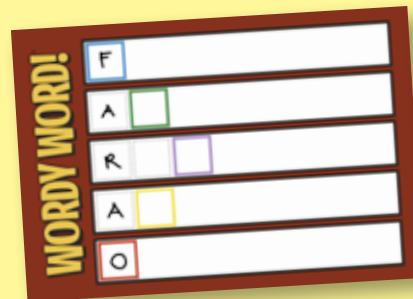
### Poängutdelning

När ditt lags spelomgång är slut och alla momenten genomförda, flytta ett steg framåt på spelplanen för varje ord ert lag gissat rätt.

### Vem vinner?

I de allra flesta fallen, vinner det lag som först korsar mållinjen. Dock, skulle det hända att båda lagen passerar mållinjen efter ha slutfört sin nedräkningsrunda, vinner det lag som kommer längst fram i markeringarna efter mållinje-markeringen. Vid händelse av oavgjort: fortsatt spela tills någon vinner spelomgången!

**TIPS!** Om ni spelar med yngre barn kan ni göra det lättare för dem genom att låta dem skriva in tärningarnas bokstäver i **första rutan** på alla rader (strunta i de färgade rutorna). Se exempel.



### Ta hand om spelet

Glöm inte sudda bort eller torka av spelbrickorna efter varje spelomgång. Behöver ni fler pennor rekommenderar vi att ni köper whiteboardpennor (non permanent marker) från pappershandeln.

Mycket nöje!



Plasto World of Entertainment AB  
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden  
info@wowentertainment.se

För fler kul spel: [www.wowentertainment.se/spel](http://www.wowentertainment.se/spel)  
2019-05-27





*Neljälle tai useammalle pelaajalle, kaksi joukkuetta. Voittakaa pisteitä osoittamalla älynne leikkaavan nopeammin kuin toisella joukkueella. Pelin voittaa joukkue, joka ylittää ensimmäisenä maaliviivan!*

## Pelilaatikossa

- 1 pelilauta
- 2 pelinappulaa
- 2 sanakorttia
- 2 valkotaulukynää ja kumi
- 2 tiimalasia
- 5 kpl 12-sivuisia kirjainoppia

## Ennen pelin aloittamista

1. Valitkaa kaksi joukkuetta, kummassakin tulee olla vähintään kaksi pelaajaa. Toisen joukkueen väri on punainen ja toisen keltainen. Ei haittaa, jos joukkueessa on useampia pelaajia.
2. Kumpikin joukkue ottaa oman sanakorttinsa ja kynän.
3. Asettakaa pelilauta joukkueiden väliin ja pelinappulat merkittyihin aloitusruutuihin.
4. Punainen joukkue ottaa punapäisen tiimalasin ja keltainen joukkue keltapäisen.

HUOM! Ennen pelikierroksen alkua kumpikin joukkue asettaa tiimalasin pöydälle **musta pää ylöspäin**.



## Pelin kulku lyhyesti

Peliä pelataan kierros kerrallaan ja se päättyy, kun toinen joukkueista on ylittänyt maaliviivan pelikierroksen loppuksi.

Pelikierroksen ensimmäisessä **AJATTELE NOPEASTI -vaiheessa** pelaajat keksivät sanoja ja kirjoittavat ne korttiin, minkä jälkeen joukkueet vaihtavat kortteja. Seuraavassa **PUHU NOPEASTI -vaiheessa** yksi joukkueen pelaaja antaa johtolankoja omalle joukkueelleen, joka yrittää arvata vastapuolen joukkueen keksimät sanat.

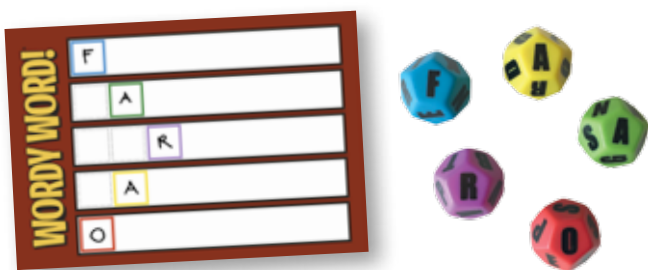
Aika, **joka omalta joukkueeltasi** kuluu sanojen keksimiseen, on sama aika, **jonka vastapuolen joukkueen pelaajat** saavat keksiäkseen kirjoittamaan sanat!



## Peli voi alkaa

### AJATTELE NOPEASTI... "kortin täyttäminen"

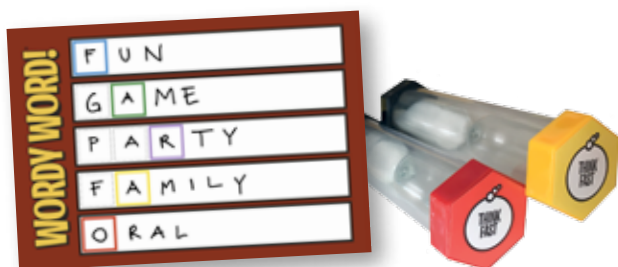
1. Joku pelaajista heittää viittä eriväristä kirjainoppia.
2. Kumpikin joukkue valitsee omasta joukkueestaan pelaajan, joka kirjoittaa kirjainoppien osoittamat kirjaimet nopan väriä vastaavaan ruutuun. Katso alla olevaa esimerkkiä.



Molemmat joukkueet aloittavat yhtä aikaa. **Laskekaa "YKSI, KAKSI, KOLME"** ja käynnistäkää ajanotto kääntämällä tiimalasin **värillinen pää ylöspäin**.



Kummankin joukkueen tulee nyt keksiä 5 sana omaan korttiinsa. Sanoissa tulee esiintyä korttiin kirjoitetut kirjaimet samassa järjestyksessä kuin kortissa. Tiimalasin hiekka valuu loppuun noin 60 sekunnissa. Jokainen joukkueen jäsen auttaa sanoja kirjoittavaa pelaajaa keksimään sanoja... mutta muistakaa puhua hiljaa, jotta toinen joukkue ei kuule mitä sanotte. Heti kun sanoja kirjoittava pelaaja on saanut kirjoitettua viidennen eli viimeisen sanan korttiin, **asettakaa oma tiimalasinne nopeasti sivuttain pöydälle** ja pysäyttäkää ajanotto!



### PUHU NOPEASTI... "lähtölaskenta"

Kun molemmat joukkueet ovat kirjoittaneet korttiin kaikki sanat ja ajanotto on pysäytetty, sanoja kirjoittaneet pelaajat vaihtavat sanakortteja keskenään kortteja katsomatta. Näistä pelaajista tulee nyt oman joukkueensa "johtolankojen antajia". Päätäkää kumpi joukkue aloittaa "lähtölaskennan".

*(Vinkki – ensimmäisen kierroksen päättymisen jälkeen voitte sopia, että johtava joukkue saa aloittaa sanojen arvaamisen).*

Johtolankojen antaja tarkistaa ensin kortin sanojen luettavuuden. Hän saa tarvittaessa kysyä toiselta joukkueelta selvennystä (oman joukkueensa kuulematta).

**Sen jälkeen toisen joukkueen pelaaja asettaa oman tiimalasinsa pöydälle musta pää ylöspäin** ja lähtölaskenta alkaa! Johtolankojen antaja aloittaa kortin sanojen selittämisen ja joukkuekaverit yrittävät arvata sanat.

**Esimerkiksi: "Se on taivaalla. Se on valkoinen. Joskus se näyttää ihan pumpulilta." Oikea vastaus: Pilvi!**



Juju on tässä: Sanoja arvaavan joukkueen tulee ehtiä arvata sanat **samassa ajassa tai nopeammin** kuin vastapuolen joukkueelta on kulunut niiden keksimiseen, sillä tiimalasin aika kuluu koko ajan!

Pelikierros päättyy joko silloin, kun aika loppuu tai kun joukkue on onnistunut arvaamaan kaikki 5 sanaa ennen ajan loppumista. Sen jälkeen on aika jakaa pisteet (katso PISTEIDENJAKO).

Kun ensimmäinen joukkue on antanut vihjeet, arvannut sanat ja jakanut pisteet, on toisen joukkueen vuoro tehdä sama. Tämän jälkeen ensimmäinen pelikierros päättyy. Seuraavaksi alkaa toinen kierros. Heittäkää kirjainoppia ja aloittakaa uusien sanojen keksiminen.



## Lisäohjeet.

### Mikä on sallittua? Mikä ei ole sallittua?

#### KORTIN TÄYTTÄMINEN / SANOJEN KIRJOITTAMINEN

- Käytettävien sanojen tulee löytyä sanastosta. (Yhdysviivallisia sanoja saa käyttää.)
- Erisnimet ja vieraskieliset sanat eivät ole sallittuja.
- HUOM! Jos joukkueenne ei pysty keksimään viittä sanaa 60 sekunnissa, toinen joukkue saa automaattisesti pisteen jokaisesta puuttuvasta sanasta.

#### LÄHTÖLASKENTA / VIHJEIDEN ANTAMINEN

Johtolankojen antajan tulee erilaisin vihjein kuvailla kortissa olevaa sanaa – sanaa tai sen osaa ei saa sanoa ääneen.

Johtolankojen antaja **ei saa kuvailla sanoja erilaisin äänin.**

Jos johtolankojen antaja antaa vihjeen kielletyllä tavalla, toinen joukkue voi protestoida ja saada siitä automaattisesti palkinnoksi 1 pisteen.

HUOM! Sanakortin viittä sanaa **ei** tarvitse arvata missään tietyssä järjestyksessä.

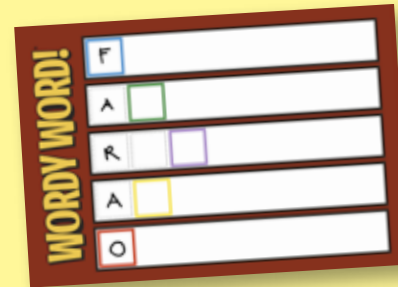
### Pisteiden jako

Kun oman joukkueesi pelivuoro on päättynyt ja kaikki vaiheet on käyty läpi, saatte siirtyä pelilaudalla eteenpäin yhden askeleen jokaista oikein arvattua sanaa kohden.

### Kuka voittaa?

Useimmissa tapauksissa se joukkue voittaa, joka ylittää ensiksi maaliviivan. Jos sattuisi käymään niin, että molemmat joukkueet ylittävät maaliviivan lähtölaskentavaiheen päätteeksi, voittaa se joukkue, joka pääsee pisimmälle maaliviivan jälkeen. Jos peli päättyy tasapeliin: jatkakaa pelaamista kunnes jompikumpi joukkue voittaa pelikierroksen!

**VINKKI!** Jos pelaat peliä pienten lasten kanssa, voit helpottaa peliä kirjoittamalla noppien kirjaimet joka rivin ensimmäiseen ruutuun (värillisten ruutujen sijaan). Katso esimerkki.



### Pitäkää hyvää huolta pelistä

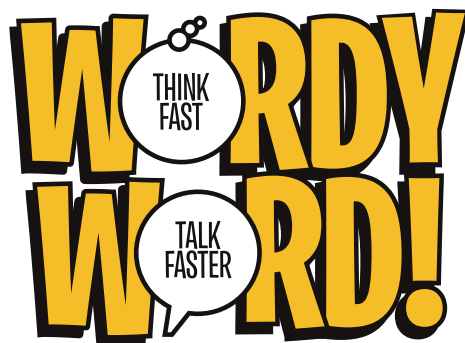
Pyyhkikää sanakortit jokaisen pelikerran jälkeen. Jos tarvitsette lisää kyniä, suosittelemme valkotaulukynien hankkimista (non permanent marker) kirjakaupasta.

**Huippuhauskaa!**



Plasto World of Entertainment AB  
Ab Plasto Oy Ltd, PL 14, 22101 Maarianhamina  
p.018-5260 sähköposti: info@plasto.fi  
Lisää hauskoja pelejä: [www.plasto.fi/fi/pelit](http://www.plasto.fi/fi/pelit)  
2019-05-27





*For fire eller flere spillere, på to lag. Det gjelder å vinne poeng ved å være mer snarthenkt enn det andre laget. Det første laget som passerer målstreken på spillebrettet vinner!*

## Spillet inneholder

- 1 spillebrett
- 2 spillebrikker
- 2 spillekort
- 2 whiteboardpenner med svamp
- 2 timeglass
- 5 stk. 12-sidige bokstavterninger

## Før dere begynner

1. Del dere inn i to lag med minst to spillere på hvert, ett rødt og ett gult lag. Det gjør ikke noe om det blir flere personer på et av lagene.
2. Hvert lag tar hver sin spillebrikke og penn.
3. Plasser spillebrettet mellom lagene og sett spillebrikkene på de markerte startplassene.
4. Det røde laget tar timeglasset med den røde markeringen, det gule laget tar timeglasset med den gule markeringen.

OBS! Før en spilleomgang starter, stiller hvert lag sitt timeglass slik at den **svarte markeringen** vender opp.

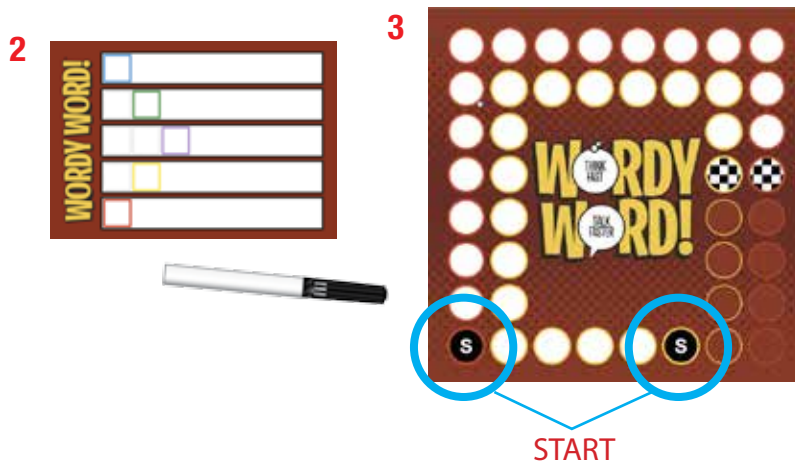


## Spillet i korthet

Spillet spilles i omganger og slutter når et lag passerer målstreken på spillebrettet etter en avsluttet spilleomgang.

En omgang består av at man først skriver ned ord på spillekortet under **TENK RASKT-momentet** og deretter bytter spillekort med motstanderlaget. Deretter gjelder det under **SNACK FORT-momentet** å gi ledetråder slik at dine lagkamerater kan gjette ordene på motstanderlagets spillekort.

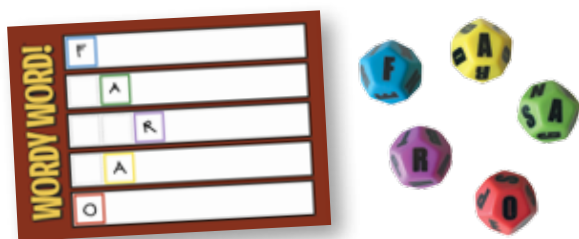
Tiden **ditt lag** bruker på å lage de ulike ordene er tiden **dine motspillere** har på seg til å gjette ordene dere har skrevet!



## Spillet kan begynne

### TENK RASKT... "opptellingen"

1. Valgfri spiller kaster de 5 bokstavterningene i ulike farger.
2. Hvert lag velger en person i sitt lag som skriver, og denne fører inn de bokstavene som vises på bokstavterningene i respektive fargerute på sitt spillekort. Se eksempel nedenfor.

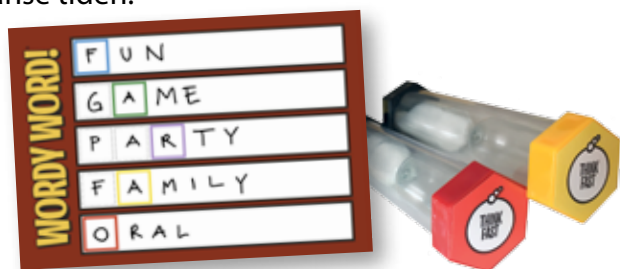


Begge lag starter samtidig. **Tell til "EN, TO, TRE"**, deretter snur begge lagene sine timeglass slik at den **fargede markeringen peker opp** for å starte tidtakingen.



Nå skal hvert lag finne på 5 ord på respektive spillekort. Ordene skal lages ut fra de bokstavene som allerede er satt inn. Timeglasset renner i ca. 60 sekunder. Alle på laget kan hjelpe den som skriver å finne på ord... men husk å snakke lavt, slik at det andre laget ikke kan høre dere.

Så snart den som skriver på hvert lag har satt inn det femte og siste ordet på respektive spillekort, **legger dere raskt ned timeglasset deres på siden** for å stanse tiden!



### SNAKK FORT... "nedtellingen"

Når begge lag er ferdige med å skrive og har stanset tiden på timeglassene, bytter de som har skrevet spillekort med hverandre uten å se på dem. Disse personene blir nå respektive lags "ledetrådgiver". Bestem hvilket lag som skal begynne med "nedtellingen". (Tips – når første omgang er ferdig, kan det være laget som leder som begynner nedtellingsmomentet.)

Den ledetrådgiver som begynner ser gjennom ordene på spillekortet for å se at alle ordene er leselige; hvis det er nødvendig, kan man be det andre laget forklare (uten at ditt lag lytter).

### Deretter stiller en spiller fra det andre laget sitt timeglass med den svarte markeringen vendt opp, og nå begynner nedtellingen!

Ledetrådgiveren begynner ved å si ulike ledetråder for å få sine lagkamerater til å gjette ordene på listen.

**For eksempel: "Det er på himmelen. Det er hvitt. Iblant ser det ut som bomull!"**

**Riktig svar: Sky!**



Her er det snedige: Det laget som gjetter må bli ferdig på **samme tid eller mindre** enn det tok motstanderlaget å lage listen, ettersom timeglasset teller ned nå! Spilleomgangen er ferdig enten når tiden er ute eller når laget har greid å gjette alle 5 ord før tiden er ute. Deretter er det tid for å dele ut poeng (se POENGUTDELING).

Etter det første lagets omgang med å gi ledetråder og dele ut poeng, er det det andre lagets tur til å gjenta samme steg. Etter dette er første spilleomgang ferdig. Da begynner omgang nr. 2, kast bokstavterningene og begynn på nytt med nye ord.



## Forklaring.

### Hva er tillatt? Hva er ikke tillatt?

#### OPPTELLINGEN / SKRIVE ORD

- Ordene må være å finne i en ordliste.  
(Det er tillatt å bruke ord med bindestrek.)
- Egennavn eller utenlandske ord er ikke tillatt.
- OBS! Hvis laget deres ikke kan komme på 5 ord på 60 sekunder, får det andre laget automatisk poeng for hvert ord som mangler.

#### NEDTELLINGEN / LEDETRÅDER

Ledetrådgiveren skal bare gi ledetråder om ordet som står på spillekortet – det er ikke tillatt å si ordet eller deler av ordet.

Ledetrådgiveren får ikke bruke lyd for å gi ledetråder.

Hvis ledetrådgiveren bruker en ikke-tillatt ledetråd, kan det andre laget protestere og belønnes automatisk med 1 poeng.

OBS! Det er **ikke** nødvendig å gjette de 5 ordene på spillekortet i en bestemt rekkefølge.

## Poengutdeling

Når ditt lags spilleomgang er over og alle momentene gjennomført, flytt ett steg forover på spillebrettet for hvert ord deres lag har gjettet riktig.

## Hvem vinner?

I de aller fleste tilfeller vinner det laget som krysser målstreken først. Men hvis det skulle skje at begge lag passerer målstreken etter å ha fullført sin nedtellingsrunde, vinner det laget som kommer lengst fram i markeringene etter målstrekmarkeringen. Hvis det er uavgjort, fortsetter dere å spille til noen vinner spilleomgangen!

**TIPS!** Hvis dere spiller med yngre barn, kan dere gjøre det lettere for dem ved å la dem skrive inn terningenes bokstaver i **den første ruten** på alle linjer (blås i de fargede rutene). Se eksempel.



## Ta vare på spillet

Ikke glem å viske ut eller tørke av spillebrikkene etter hver spilleomgang. Trenger du flere penner, anbefaler vi at du kjøper whiteboardpenner (non permanent marker) i bokhandelen.

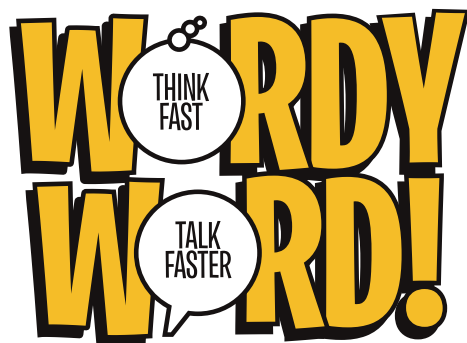
Ha det gøy!



Plasto World of Entertainment AB  
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden  
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spill: [www.wowentertainment.se/spel](http://www.wowentertainment.se/spel)  
2019-05-22





*For fire eller flere spillere fordelt på to hold. Det gælder om at vinde point ved at tænke hurtigere end det andet hold. Første hold, som passerer målstregen på spillepladen, vinder.*

## Spillet indeholder

- 1 spilleplade
- 2 spillebrikker
- 2 skriveplader
- 2 whiteboard-penne med viskelæder
- 2 timeglas
- 5 stk. 12-sidede bogstavterninger

## Inden I starter

1. Del jer i to hold med mindst to spillere i hvert, et rødt og et gult hold. Det gør ikke noget, hvis der er flere personer på et af holdene.
2. Hvert hold tager en skriveplade og en pen.
3. Placer spillepladen mellem holdene, og stil spillebrikkerne på de markerede startpladser.
4. Det røde hold tager timeglasset med den røde markering, og det gule hold tager timeglasset med den gule markering.

OBS! Før en spillerunde starter, skal hvert hold sætte sit timeglas, så **den sorte markering peger opad**.



## Spillet i korte træk

Spillet spilles i runder og slutter, når et hold krydser målstregen på spillepladen efter en afsluttet spilrunde.

En runde består af, at man først skal skrive ord ned på skrivepladen under **TÆNK HURTIGT-delen** og derefter skifte skriveplade med modstanderholdet. Derefter gælder det under **TAL HURTIGT-delen** at komme med ledetråde, så dine holdkammerater kan gætte ordene på modstanderholdets skriveplade.

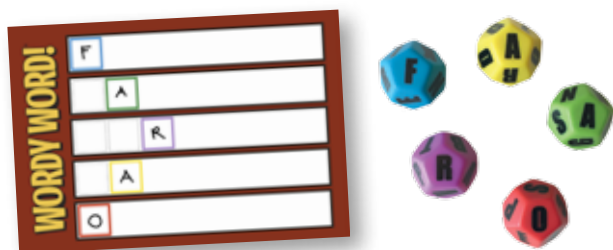
Tiden **dit hold** har til at skabe de forskellige ord, er den tid, som **dine modstandere** får til at gætte de ord, som du har skrevet!



## Spillet kan starte

### TÆNK HURTIGT... "listen"

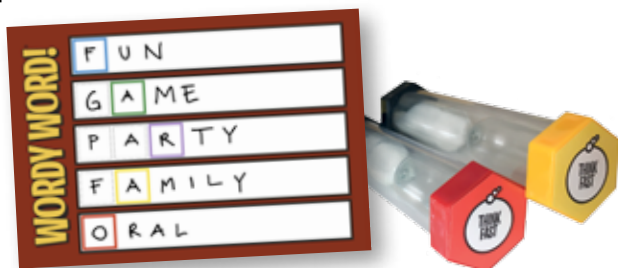
1. Valgfri spiller kaster med de 5 forskelligfarvede bogstavterninger.
2. Hvert hold vælger en person på sit hold, som skriver, og personen skriver de bogstaver, som vises på bogstavterningerne i den respektive farverude på skrivepladen. Se nedenstående eksempel.



Begge hold starter samtidigt. **Tæl "EN, TO, TRE"**. Derefter vender begge hold sine timeglas, så den **farvede markering peger opad** for at starte tids-tagningen.



Nu skal hvert hold finde på 5 ord på de respektive skriveplader. Ordene skal skabes ud fra de bogstaver, som allerede er skrevet. Timeglasset rinder ud efter ca. 60 sekunder. Alle på holdet hjælper den person, som skriver, med at finde på ord... men husk at hviske, så det andet hold ikke kan høre jer. Så snart den, som skriver på hvert hold, har udfyldt det femte og sidste ord på den respektive skriveplade, **skal I hurtigt placere jeres timeglas på siden** for at stoppe tiden!



### TAL HURTIGT... "nedtællingen"

Når begge hold er færdige med at skrive og har stoppet tiden på timeglassene, skal de bytte skriveplader med hinanden uden at se på dem. Disse personer bliver nu de enkelte holds "ledetrådgivere". Bestem, hvilket hold der skal starte med "nedtællingen". (Tips – når den første runde er afsluttet, kan det være holdlederen, der starter nedtællingsdelen).

Ledetrådgiveren begynder at se på ordene på skrivepladen for at se, om alle ordene kan læses, og om det er nødvendigt at bede det andet hold om en uddybning (uden at dit hold kan høre det).

**Derefter stiller en spiller fra det andet hold deres timeglas, så den sorte markering peger opad**, og nu starter nedtællingen! Ledetrådgiveren starter med at komme med forskellige ledetråde for at holdkammeraterne kan gætte ordene på listen.

**For eksempel: "Det findes på himlen. Det er hvidt. Nogle gange ligner det bomuld".**  
**Rigtigt svar: Skyer!**



Her er tricket: Det hold, som gætter, skal være færdig på **samme eller kortere tid** end det tog modstanderholdet at skabe listen, da timeglasset nu tæller ned! Spillets runde slutter, enten når tiden er ude, eller når holdet har formået at gætte alle 5 ord, inden tiden løber ud. Derefter er det tid til pointuddeling (se POINTUDELING).

Efter det første holds runde med ledetråde og pointuddeling, er det nu det andet holds tur til at gå igennem de samme trin. Når dette er gjort, er første spilrunde slut. Så starter spilrunde nr. 2. Kast med terningerne, og start forfra med nye ord.

## Forklaring.

### Hvad er tilladt? Hvad er ikke tilladt?

#### LISTEN / SKRIVE ORD

- Ordene skal kunne findes i en ordbog.  
(Det er tilladt at bruge ord med bindestreg.)
- Ingen egennavne eller udenlandske ord er tilladt.
- OBS! Hvis et hold ikke kan finde 5 ord på 60 sekunder, får det andet hold automatisk point for hvert ord, som mangler.

#### NEDTÆLLING / LEDETRÅDSGIVER

Ledetråds giveren skal kun komme med ledetråde til ord, som står på skrivepladen. Det er ikke tilladt at sige ordet eller dele af ordet.

Ledetråds giveren **må ikke bruge lyd** i forbindelse med ledetråde.

Hvis ledetråds giveren kommer med en ikke-tilladt ledetråd, kan det andet hold protestere og derefter få 1 point.

OBS! De 5 ord på skrivepladen behøver ikke at blive gættet i nogen bestemt rækkefølge.

## Pointuddeling

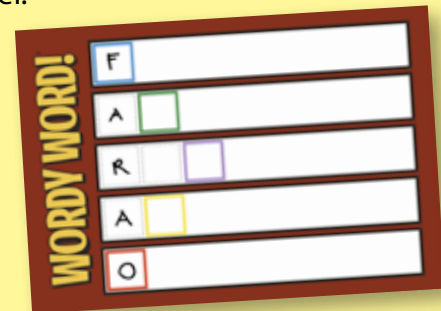
Når dit holds spilrunde er slut, og alle dele er gennemført, skal I flytte et trin fremad på spillepladen, for hvert ord jeres hold har gættet rigtigt.

## Hvem vinder?

I de fleste tilfælde vinder det hold, som først krydser målstregen. I tilfælde af at begge hold passerer målstregen efter afslutningen på deres nedtællingsrunde, vinder det hold, som kommer længst frem på markeringerne efter målstregen.

I tilfælde af uafgjort: fortsæt med at spille, indtil nogen vinder spilrunden!

**TIPS!** Hvis I spiller med yngre børn, kan I gøre det lettere for dem ved at lade dem skrive terningernes bogstaver i den første rude på alle rækker (se bort fra de farvede ruder). Se eksempel.



## Vedligeholdelse af spillet

Glem ikke at tørre spilbrikkerne af efter hver spilomgang. Hvis du har brug for flere penne, anbefaler vi, at du køber whiteboardpenne (ikke-permanent marker) i en boghandel eller papirforretning.

God fornøjelse!



Plasto World of Entertainment AB  
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden  
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spil: [www.wowentertainment.se/spel](http://www.wowentertainment.se/spel)  
2019-05-22

