

1. INNHOLD

Denne esken inneholder ett spillebrett, én skriveblokk, én blyant, én terning, ett timeglass, 400 kort med fem oppgaver på hvert av dem, fire spillebrikker og 20 plater for å sette i spillebrikkene. I tillegg kommer en sammenbrettbar kortholder og dette regelarket.

2. MALET MED SPILLET

Vinnerne er laget som først greier å ta seg til midten av spillebrettet og løse den avgjørende oppgaven, etter først å ha fylt sin spillebrikke med alle sine fem plater.

3. SPILLETS OPPBYGNING

- Det kan være to til fem personer på hvert lag.
 - Det er også mulig å spille med bare til sammen tre deltakere.
- I så fall spiller to av dem på hvert sitt enmannslag, menstredjemann vekselvis spiller på lag den ene og den andre, der oppgaven gjør at man må være mer enn én. Før man begynner spillet bør man da bli enige om hvilken rolle tredjemann skal ha på de ulike oppgavene, dvs. om han skal være den som mimer eller den som gjetter etc.
- Hvert lag får én spillebrikke og fem plater - én av hver farge, som samsvarer med fargene til de ulike oppgavekategoriene.
 - Hvem som får begynne avgjøres ved terningkast.

4. SPILLETS GANG

- Spillebrikkene skal stå i midten av spillebrettet når man begynner.
- Laget som starter, kaster terningen og flytter brikken i valgfri retning. Man må alltid flytte brikken akkurat så mange felter i én retning som terningen viser.
- De fem feltene som ligger nærmest midten av spillebrettet kalles hovedfeltet. Det er altså ett hovedfelt for hver av de fem oppgavekategoriene.
- Når man står på ett av hovedfeltene, får man sette inn en plate i spillebrikken hvis man løser oppgaven riktig. Platen man setter inn skal ha samme farge som kategorien for oppgaven.

5. DE ULIKE KATEGORIENE

FARGE	KATEGORI	FORKLARING
1. LILLA	VAREMERKER	Kjente navn på varer eller produsenter.
2. BLÅ	MIMING	Miming med bruk av hele seg.
3. ROSA	SPØRSMÅL OG SVAR	Alle typer spørsmål.
4. GRØNN	TEGNING	Tegning ved bruk av blyant og papir.
5. GUL	FORBUDTE ORD	Folkere noe uten å bruke visse ord.

1 - VAREMERKE

En av spillerne på laget leser oppgaven høyt. I løpet av en kort tenkepause skal hver av spillerne på laget tenke på et varemerke innenfor denne varegruppen. Etter å ha telt opp til tre skal spillerne si høyt hvilket varemerke de har valgt.

Oppgaven er riktig besvart bare hvis alle på laget har valgt samme varemerke. Eksempel: Dersom oppgaven er "Tyggegummi", er oppgaven riktig besvart hvis alle på laget sier samme merke, for eksempel "Hubba Bubba".

2 - MIMING

En av spillerne på laget skal mime det som står på kortet, og få medspillerne sine til å gjette hva han mimer. Det er tillatt å bruke kroppsspråk og lage lyder - men ikke si ord. Det er heller ikke lov å peke på eller bruke fysiske ting i rommet.

3 - SPØRSMÅL OG SVAR

En av spillerne på motstanderlaget leser spørsmålet fra kortet.

Riktig svar står på kortet, rett under spørsmålet. Spillerne på laget som får spørsmålet må bli enige om hvilket svar de skal avgi.

4 - TEGNING

En av spillerne på laget skal tegne det som står på kortet, og få medspillerne sine til å gjette hva an tegner. Den som tegner har ikke lov til å mime eller snakke, og må heller ikke skrive tall eller bokstaver.

5 - FORBUDTE ORD

En av spillerne på laget leser oppgaven og skal deretter forklare medspillerne hva oppgaven var - uten å bruke enkelte ord som er forbudt å nevne, og som står nevnt på spillekortet. Medspillerne skal gjette hva oppgaven er. (Det er ikke lov for den som forklarer å bruke noen del av et forbudt ord. Dvs. at dersom "solkrem" er et forbudt ord, er ordet "sol" også forbudt. Det er naturligvis eller ikke lov å nevne noen del av løsningsordet.)

7. OVRIGE REGLER

1 - Lagene må ha løst oppgaven før timeglasset er tomt, dvs. innen ca. **30 sekunder**.

2 - I kategoriene "Varemerke" og "Spørsmål og svar" skal det avgis bare ett svar. I de øvrige kategoriene kan man foreslå så mange svar man vil fram til tiden er ute.

3 - Hvis man ikke løser oppgaven, blir man stående på samme felt til neste runde og må da løse en ny oppgave i samme kategori, før man eventuelt får fortsette.

4 - Det er ikke tillatt å forflytte seg gjennom midten av spillebrettet for å komme til et felt på andre siden. Dette gjelder dog ikke etter at man har samlet alle de fem platene.

5 - Man behøver ikke å samle de fem platene i en bestemt rekkefølge.

8. SPILLETS AVSLUTNING

Når et lag har løst oppgavene på alle de fem hovedfeltene