

## SÅ HÄR SPELAR NI

Spelaren som är yngst börjar genom att slå tärningen. Denna spelare blir också först att svara på en fråga.

Varje fråga är uppdelad i en **grundfråga** och en **ledtråd**.

Spelaren som sitter till höger om den som ska svara är frågeställare.

Frågeställaren tar det främsta kortet ur kortlådan och läser upp den **grundfråga** som tärningen visar. **Men INTE ledtråden!**

Så snart **grundfrågan** är läst, vänder frågeställaren på det svarta timglasets. **Grundfrågan ska nu besvaras inom 20 sekunder.**

### EXEMPEL PÅ GRUNDFRÅGA

Är gröten som katten går runt och den potatis som är både brännande och obehaglig

**Rätt svar på grundfrågan, inom angiven tid, ger 3 poäng. Fel svar ger 0 poäng.**

Frågeställaren placerar det använda kortet längst bak i kortlådan och spelet går vidare medurs till nästa spelare i tur.

### Men ledtråden då?

**Om tiden går ut** innan spelaren har svarat eller sagt "Jag fiskar!" läser frågeställaren upp **ledtråden**.

Så snart **ledtråden** är läst, vänder frågeställaren på det **svarta timglasets** igen. Spelaren som ska svara har nu **ytterligare 20 sekunder** på sig.

### EXEMPEL PÅ LEDTRÅD

*Kan den debatt bli där åsiktsskillnaderna är stora*

## FRÅGOR

1 Inte våra tidevarv

Ledtråd: Epok



**Rätt svar** efter att ha hört **ledtråden**, inom **angiven tid**, ger **1 poäng**. **Fel svar** ger **0 poäng**. Frågeställaren placerar det använda kortet längst bak i kortlådan och spelet går vidare medurs till nästa spelare i tur.

### Och fiskekortet?

Så länge spelaren har fiskekort kvar, och sanden i timglasets **inte runnit ned**, får hen **fiska**. Detta kan göras antingen efter grundfrågan eller efter ledtråden.



**En spelare som fiskar** gör detta istället för att svara på frågan, i hopp om att en motspelare ska svara fel!

Spelaren lägger då ett av sina fiskekort framför **valfri motspelare** och säger "Jag fiskar!".

Så snart orden "jag fiskar" är utropade, vänder frågeställaren på det **röda timglasets**.

Motspelaren som fick fiskekortet framför sig har nu 20 sekunder på sig att svara på samma fråga som just lästes upp.

**Rätt svar, inom angiven tid, ger motspelaren 2 poäng efter grundfrågan, men bara 1 poäng efter ledtråden.**

**Fel svar, eller om tiden går ut, ger spelaren som fiskade 2 poäng efter grundfrågan, men bara 1 poäng efter ledtråden.**

Använda fiskekort läggs åt sidan och är inte längre med i spelet.

Frågeställaren placerar det använda frågekortet längst bak i kortlådan och spelet går vidare medurs till nästa spelare i tur.

## SPELPLANEN

På spelplanen finns det några cirklar med text och symboler. Cirklarnas effekt gäller så länge spelaren står kvar i dem.



Den här cirkeln är både start och mål. Försten hit vinner!



Spelare som står i den här cirkeln får 1 extrapoäng om de lyckas med sitt fiske.



Spelare som står här får INTE fiska. Detta gäller även om de har fiskekort.



Spelare som står i den här cirkeln måste svara rätt på grundfrågan för att gå vidare. De har alltså inte rätt att fiska och får inte höra ledtråden.

**Tips! Innan ni spelar första gången: Värm upp med frågorna på baksidan av lådan. Svaren står längst ned på den här sidan. Mycket nöje!**

## INNEHÅLL

166 frågekort, 1 kortlåda, 6 spelpjäser, 18 fiskekort, 2 timglas (1 svart och 1 rött), 1 spelplan, 1 tärning

## SPELET I KORTHET

Det gäller att svara på roliga och finurliga frågor om allt mellan himmel och jord. Svaret kan vara en bokstav, ett ord, ett namn eller en förkortning, men är alltid på en, två eller tre bokstäver. Om man inte kan svara, går det bra att fiska efter poäng.

Den som först går varvet runt på spelplanen vinner.

## INNAN SPELET BÖRJAR

1. Ställ lådan med frågekorten på bordet.
2. Placera även spelplanen på bordet.
3. Välj varsin spelpjäs och ställ dem i UPP till TRE-cirkeln på spelplanen.



4. Dela ut tre fiskekort till varje spelare i samma färg som spelarens spelpjäs.
5. Lägg tärningen på bordet.

**För varje poäng en spelare tilldelas får hen flytta ett steg medurs på spelplanen.**

**Den spelare som går varvet runt och kommer först tillbaka till, eller förbi, UPP till TRE-cirkeln vinner!**