

NÅT SKA BORT



SPELREGLER

DELAR I SPELET

1 spelplan
6 spelpjäser
1 tärning
48 marker (i 6 olika färger)
350 Nåt Ska Bort-kort med tillhörande korthållare
163 Duell-kort med tillhörande korthållare

ANTAL SPELARE

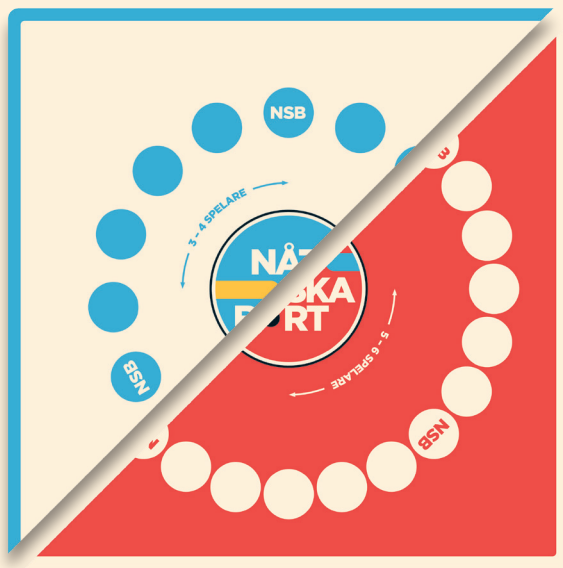
3 - 6 spelare.

INNAN SPELET BÖRJAR

Korten placeras, i sina respektive korthållare, tillsammans med spelplanen och tärningen mitt på bordet. Varje spelare väljer en spelpjäs och fem* marker var.

En spelares spelpjäs och marker ska vara av samma färg. Markerna placeras på bordet framför varje spelare. Spelpjäserna placeras ut på valfria cirklar på spelplanen.

Är ni tre till fyra spelare använder ni spelplanens blå sida. Är ni fem till sex spelare använder ni spelplanens röda sida.



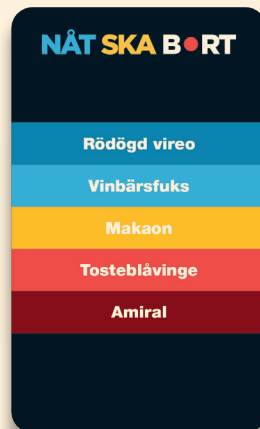
**Spelet kan spelas med fler eller färre marker beroende på hur lång tid ni vill att spelrundan ska ta. Vid standardspel används fem marker per spelare.*

SÅ HÄR SPELAR NI

Den yngste spelaren börjar. **Turen inleds alltid med att spelaren slår tärningen** varpå spelpjäsen flyttas så många steg som tärningen visar. **Spelaren väljer själv åt vilket håll spelpjäsen ska flyttas.**

NÅT SKA BORT

Om spelpjäsen hamnar på en cirkel som är tom (d.v.s. där det inte ligger en motståndarmarker) ska spelaren svara på en **Nåt Ska Bort-fråga**. Detta gäller även när en spelare hamnar på en cirkel där spelarens egen marker redan ligger.



1. Medspelaren till höger drar det främsta Nåt Ska Bort-kortet och agerar frågeläsare.
2. Kortet läggs med Nåt Ska Bort-sidan uppåt på bordet så att alla ser.
3. På kortet finns fem alternativ, varav **fyra hör ihop och ett ska bort**. Det gäller för spelaren att avgöra vilket alternativ som ska bort.
4. När spelaren valt ett av alternativen tar frågeläsaren upp kortet och läser upp svaret.
5. Om spelaren svarar fel sätts Nåt Ska Bort-kortet längst bak i korthållaren och turen går vidare till nästa spelare.
6. Om spelaren svarar rätt får denne chans att svara på den första följdfrågan, den s.k. **markerfrågan**.
7. Vid fel svar sätts Nåt Ska Bort-kortet längst bak i korthållaren och turen går vidare till nästa spelare.
8. Svarar spelaren rätt på markerfrågan får spelaren placera ut en av sina marker på **valfri tom cirkel**** på spelplanen. Det är dock inte tillåtet att lägga ut marker på NSB-cirklarna (läs mer under *Spelplanens NSB-cirklar*).

9. Vid rätt svar på markerfrågan får spelaren även chans att svara på den andra följdfrågan, den s.k. **tärningsfrågan**.

10. Vid fel svar på tärningsfrågan sätts Nåt Ska Bort-kortet längst bak i korthållaren och turen går vidare till nästa spelare. Utplacerade marker ligger kvar på spelplanen.

11. Skulle spelaren svara rätt på tärningsfrågan får spelaren göra ett nytt tärningskast varefter spelaren har chans att placera ut ytterligare en marker genom att svara rätt på Nåt ska bort-frågan och markerfrågan.

12. Turen går sedan vidare till nästa spelare.

Högst två marker kan placeras ut innan det är nästa spelares tur.

SPELPLANENS NSB-CIRKLAR

Om en spelare hamnar på en NSB-cirkel måste spelaren svara rätt på Nåt Ska Bort-frågan.

Skulle svaret vara felaktigt måste spelaren ta upp en av sina utplacerade marker från spelplanen (om det finns några). Turen går sedan vidare till nästa spelare.

Vid rätt svar får spelaren chans att svara på markerfrågan och spelet fortsätter enligt ovan.

Det är inte tillåtet att lägga ut marker på NSB-cirklarna.

DUELL

Om en spelare hamnar på en cirkel som någon av de andra spelarna redan placerat ut en marker på, blir det duell mellan de båda spelarna.

En tredje spelare drar det främsta **Duell-kortet** ur kortlådan och läser upp de två **frågekategorierna** som står ovanför respektive fråga.

Den spelare som slog tärningen väljer en av de två kategorierna.

Frågeläsaren läser upp frågan under den valda kategorin högt och tydligt.

När någon av de två duellanterna tror sig veta svaret på frågan ropar de sitt namn (eller färgen på sin spelpjäsa eller helt enkelt svaret på frågan. Detta bestämmer ni själva!).

Den spelare som ropar sitt namn först får svara på frågan.

Det är tillåtet att när som helst, under tiden frågan läses upp, ropa sitt namn.

Så fort någon av duellanterna ropar sitt namn ska frågeläsaren sluta läsa frågan. Den spelare som ska svara måste svara direkt utan att tveka för länge.

Om svaret är rätt vinner spelaren som svarade duellen och får lägga ut en av sina marker på valfri tom cirkel** på spelplanen (undantaget NSB-cirklarna).

Om svaret är fel förlorar spelaren som svarade duellen och måste ta upp en av sina redan utplacerade marker från spelplanen. Vid fel svar är duellen således avslutad och frågan behöver inte besvaras av motspelaren.

Skulle ingen av spelarna svara på duellfrågan får den spelare som initierade duellen ta upp en av sina utplacerade marker från spelplanen. För den spelaren som blev utmanad händer då ingenting.

Efter avslutad duell går turen vidare till nästa spelare.

DEM VINNER?

Den spelare som först lyckats placera ut alla sina marker på spelplanen har vunnit spelet.

****Om det inte finns några tomma cirklar att lägga ut en marker på får spelaren ersätta valfri motspelares marker med sin egen. Motspelaren måste då ta upp sin marker.**

DUELL

Musik

Albumet Happy Nation har sålts i över 23 miljoner exemplar. Vad heter gruppen som gav ut albumet?

Natur & Vetenskap

Vad kallas ett heltal som inte kan delas jämt med något annat tal än sig självt och talet 1.

TACK!

Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst. Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post info@wonderfultimes.se

*Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 18 i Huskvarna.
Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!*

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.alfspel.se

Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)

Facebook: www.facebook.com/alfspel

Spelidé och frågeförfattare: Johan Bokinge
Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling
Illustrationer: Steve Scott

©2022 Wonderful Times Toys & Games AB