

GALEN PANNA™

Spelregler

Spelet innehåller

- 1 spelplan
- 200 kort
- 5 pannband
- 1 timglas (60 sekunder)
- 1 spinner

Förberedelser

1. Ta loss den runda plattan från spinnern och placera den underifrån i det tomma hålet på spelplanen. Tryck fast spinnern i plattan. Lägg upp spelplanen på bordet.
2. Dela upp leken i person- och platskort. Lägg de två högarna med baksidan uppåt på de markerade platserna på spelplanen.
3. Alla spelare tar på sig ett pannband.
4. Den som ser ut att vara mest bortkommen drar (utan att titta på dem) ett personkort och ett platskort och sticker dessa innanför sitt pannband så att bara de övre halvorna syns. Sedan gör alla de andra i turordning runt bordet samma sak. Personkortet skall sitta till höger om platskortet.



OBS! För att det skall bli fair play måste korten visa något som man känner till. På personkortet finns två svårighetsgrader. Namnen ovanför linjen (i versaler) passar för barn och namnen under passar för vuxna. Bestäm vilka som skall användas. **Det kan också vara bra om varje spelare har papper + penna.**

Spelet kan börja (vuxna)

Samma person som började dra kort börjar också spelet med att snurra spinnern ordentligt. Detta kan få fem olika resultat: Timglas, Bokstav, Pratsbubbla, Tidning eller Utropstecken. De fem olika kategorierna avgör vilka slags ledtrådar du får, och när spinnern stannat följer ni instruktionerna enligt respektive rubrik nedan.



Timglas



Ta timglasets och vänd på det, och börja i samma ögonblick ställa frågor, så många du hinner, till dina medspelare. Börja med den som sitter till vänster om dig och fortsätt sedan medurs runt bordet med att ställa en fråga åt gången till var och en av dina medspelare. Det måste klart framgå för varje fråga om den gäller din person eller din plats, och frågorna måste vara sådana att svaren bara kan vara "Ja" eller "Nej". Om den tillfrågade personen inte säkert vet svaret måste han säga "Vet inte". Om någon svarar "Ja" eller "Nej" och någon annan, icke tillfrågad, spelare har motsatt uppfattning skall denne omedelbart säga detta, och därefter ger även de övriga spelarna sina åsikter i frågan (dvs säger "Ja", "Nej" eller "Vet inte", utan att tiden stoppas). Så snart sanden runnit ned är det stopp, men har du hunnit ställa hela frågan skall du förstås ha svar på den. Om du under ditt frågande skulle pricka rätt (exempelvis fråga "Är jag i Paris", och det står Paris på kortet), blir svaret helt enkelt "Ja". **OBS!** För att få ta bort kortet från pannan måste du alltid göra ett Gissningsförsök (se sista sidan).

Bokstav



Välj en av dessa två ledtrådar:

1. Du får veta **en bokstav** i de ord som finns på ditt plats- eller personkort. Första gången du väljer denna ledtråd får du veta första bokstaven, andra gången den andra bokstaven osv. Räkna upp de bokstäver som står på kortet ordagrant (dock ej mellanslag eller tecken). I "T-centralen" är t ex den andra bokstaven "c", och i "Gustav II Adolf" är den sjunde bokstaven "en etta". Om du tidigare valt alternativ 2 nedan och därmed vet att kortet innehåller mer än ett ord, kan du välja att hoppa vidare och få bokstäver ur det andra (tredje, etc) ordet istället.

2. Du får veta **hur många ord och bokstäver** som finns på kortet. Mellanslag, bindestreck, punkter och liknande räknas inte. Om det exempelvis står "Kung Carl XVI Gustaf" blir ledtråden "Fyra ord med sammanlagt sju bokstäver". Om det står S:t Peterskyrkan blir svaret "Två ord med sammanlagt fjorton bokstäver".

Pratbubbla med ett ord



Du måste först tala om ifall det ska gälla din person eller plats. Sedan måste de andra spelarna i turordning vardera säga ett ord som har viss anknytning till ditt sökta ord. Exempelvis: För staden Paris kan man säga "vertikalkarusell" ("pariserhjul") "korvhamburgare" ("parisare") eller helt enkelt "Eiffeltornet". Alla typer av ledtrådar är tillåtna så länge de bara består av ett ord och har en klar antydning till rätt svar.

Tidningsrubrik



Välj ut en av dina medspelare som efter kort betänketid skall ge dig en påhittad, tänkbar tidningsrubrik som omfattar personen och platsen. T ex "krönt på krönet" om Carl XVI Gustaf på Mount Everest, eller så kan också mer generella rubriker som "Kändis i storstad" användas. Ni kan också spela med regeln att ni skapar en tidningsrubrik om **antingen personen eller platsen. Bestäm innan.**

Utropstecken



Hamnar spinnern på Utropstecknet får du själv välja en av de fyra andra kategorierna, och omedelbart därefter får du göra ett gratis Gissningsförsök.

Gissningsförsök

Om du vill göra ett gissningsförsök **får du inte snurra spinnern**. Du väljer att gissa på ett av korten eller bägge samtidigt. Bara ett försök är tillåtet.

- Gissar du på ett kort och svaret är rätt, plockar du bort kortet och lägger det framför dig på bordet, men det andra kortet sitter kvar. Blir du på detta vis av med ditt sista kort drar du två nya kort. Är svaret däremot fel händer ingenting, utan spelet fortsätter med näste spelare.
- Gissar du på bägge korten och bägge svaren är rätt, plockar du bort korten, lägger dem framför dig på bordet och stoppar in två nya innanför pannbandet. Är inget eller bara det ena svaret rätt, händer ingenting, utan spelet fortsätter med näste spelare. Den gissande får inte veta vilken gissning som var fel.

Felsägningar

Om någon av misstag skulle råka avslöja ett kort för bäraren, måste felsägaren slänga de kort han har och dra två nya, och går på så vis miste om de ledtrådar han fått. Den som får ett kort avslöjat får däremot tillgodoräkna sig denna information.

Om du inte kommer på svaren

Om du känner att du ej kan komma på person eller plats, kan du när det är din tur säga "Jag väljer att byta person eller plats". Du lägger då ditt kort underst i högen och tar nytt utan att titta på det och sätter i pannen.

Vem vinner

Den spelare som först prickar in tre kortkombinationer (person + plats) har vunnit. Alternativt en eller två kortkombinationer om du vill spela en kortare tid. Bestäm vilket innan spelet börjar. Lycka till!

Spel för barn

Reglerna är samma som för vuxna med skillnaden att man endast använder personkorten och namnen ovanför linjen.

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.alfspel.se

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

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Youtube: [Toysandgames](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Spelidé: Dan Glimne

Illustrationer: Jesper Willumsen

© 2008 Wonderful Times Toys & Games AB