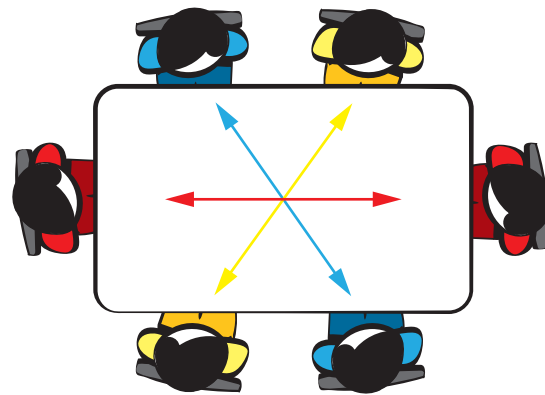


## Innan spelet börjar

1. Tryck ut polletterna från arken och lägg dem i tygpåsen (första gången ni spelar).
2. Fäst bandet i rittavlan genom att dra bandets ändrar igenom de små hålen i tavlan.
2. Lägg ut spelplanen på bordet.
3. Dela in er i lag med minst två personer i varje lag. Lagmedlemmarna ska helst placera sig snett mitt emot varandra (se bild). Då är det lättare för alla att se vad som ritas.
4. Varje lag väljer en rad på spelplanen.
5. Dela ut tutorna, en till varje person.
6. Placera timglasets på bordet.
7. Ta fram en av pennorna.

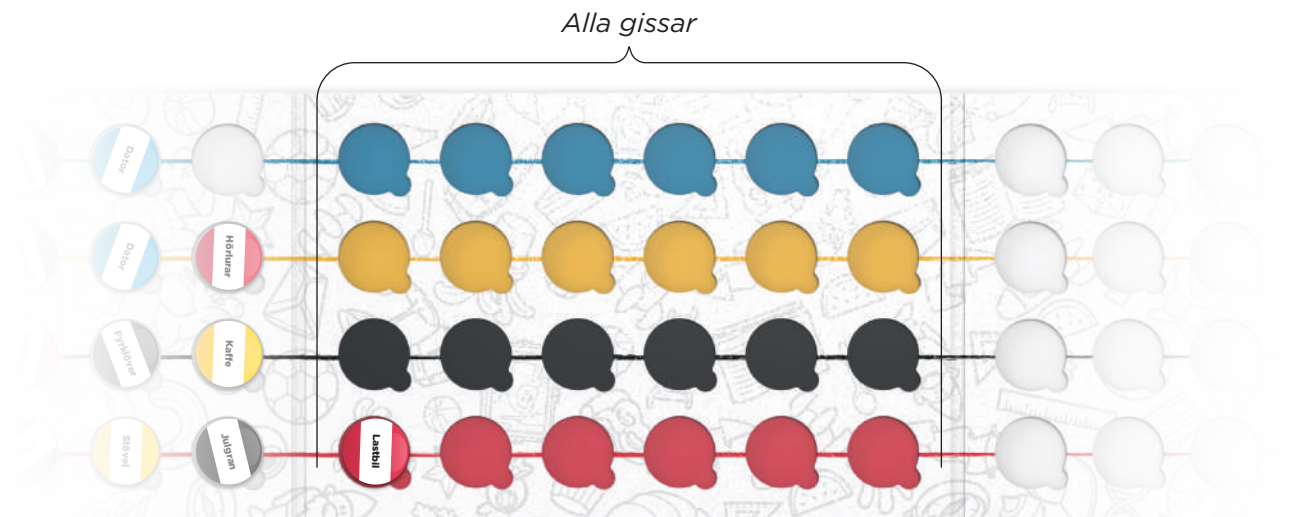


## Så här spelar ni

1. Bestäm vilket lag som ska börja.
2. Spelaren som ska börja rita hänger rittavlan runt halsen (så att tavlan ligger mot bröstet eller magen), tar pennan, tygpåsen med polletterna och gör sig redo att börja. Det är viktigt att ni sitter eller står på ett sätt så att alla spelare kan se vad som ritas. Obs, det är inte tillåtet att använda sig av siffror eller bokstäver, däremot går pilar och tecken bra.
3. Vänd timglasets. Laget har nu 45 sekunder på sig att försöka lösa så många polletter som möjligt, låt fantasin flöda och gissa för fullt! Spelaren som ska börja rita tar en pollett ur påsen och ritas vad som står på polletten. När lagmedlemmarna svarat rätt tar spelaren som ritat snabbt en ny pollett och börjar rita den.
4. När tiden tagit slut lägger ni avklarade polletter på er rad på spelplanen.
5. Därefter går turen vidare medsols till nästa lag.
6. Om tiden går ut, utan att ni lyckats få fram rätt svar, läggs polletten i plastpåsen. (Se även under avsnittet Stressa med tutorna.)

## Alla gissar!

Så fort ett lag placerat en pollett på spelplanens mittparti (de färgade fälten) är det tillåtet för ALLA spelare (utom den som ritas, förstås) att gissa – under tiden laget i fråga har turen. Den som först gissar rätt vinner polletten. "Alla gissar" gäller tills laget fyllt sin del av spelplanens mittparti. För nästkommande pollett gäller inte "Alla gissar" längre.



### Exempel:

Lag Röd har fått ihop polletter så att de nu är inne på spelplanens mittparti. Varje gång det är det Lag Röds tur får Lag Blå, Lag Gul och Lag Svart vara med och gissa. Detta gäller ända tills Lag Röd har fyllt sina färgade fält på spelplanen.

Observera att "Alla gissar" inte gäller när ett lag som gått förbi sina färgade fält, eller som ännu inte hunnit fram till dem, har turen!

## Tjuvar stjälar polletter åt er

Om den som ritas får upp en tjuvpollett ur tygpåsen, betyder det att laget får stjäla en pollett från valfritt motståndarlag (om de har några). Ta snabbt en pollett från valfritt motståndarlag, och lägg den i er rad på spelplanen. Fortsätt sedan med ny pollett ur påsen, tills de 45 sekunderna är slut. När tiden är ute läggs tjuvpolletten åt sidan.



## Stressa med tutorna

Om laget inte förstår vad som ritats utan tvekar med svaret, får motståndarlaget om de kan svaret, tuta med sina tutor för att stressa.

Om tiden hinner gå ut innan laget i tur gissat rätt svar, får motståndarlaget som först tutat svara. Svarar de rätt, vinner de över polletten till sin rad. Svarar de fel, får de böta genom att ge en av sina polletter till laget som inte kunde svara, turen går vidare åt vänster till nästa lag som tutat. Att stressa med tutorna är inte tillåtet när "Alla gissar".

## Vem vinner

Det lag som först fyllt sin rad med polletter har vunnit. Även om något lag har sin tur kvar i omgången, är spelet slut när första laget vinner.

## När spelomgången är slut

Lägg använda polletter i bifogad plastpåse. På så sätt dröjer det längre innan samma pollett dyker upp igen.

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! Det tycker vi att vi har lyckats bra med. Hoppas du håller med!

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](mailto:info@wonderfultimes.se)

Spelidé: Kristina Ingvar, Håkan Sjunnesson, Erik Sturegård.  
Grafisk form och illustrationer: Henrik Tistling och Thunder Rockets Creative Studio.  
© 2022 Wonderful Times Toys & Games AB

[www.alfspel.se](http://www.alfspel.se)



## REGLER

### Delar i spelet

- 1 spelplan
- 665 polletter med ord och tjuvar
- 1 påse till polletterna
- 1 plastpåse till de använda polletterna
- 8 tutor
- 1 timglas - 45 sekunder
- 1 rittavla, med band att ha runt nacken
- 2 pennor
- 1 suddtrasa

### Antal spelare

4 - 8 spelare i lag

### Spelet i korthet

Dela in er i lag med minst två deltagare i varje lag. En lagmedlem tar en pollett ur påsen, och ritar vad som står på polletten. Övriga lagmedlemmar ska fortast möjligt försöka komma på vad det är som ritats!

Ibland kommer era motståndare att stressa er med sina tutor om de kommer på orden innan er. Då och då dyker det upp tjuvar som stjälar era polletter mitt framför era ögon. Och mitt i spelet får ALLA gissa!

Det lag som först fyllt sin rad på spelplanen vinner.

