

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

Vårt kontor finns på Järnväggsgatan 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/wonderfultimes

Game produced under license from Big Potato Limited, London, UK.
© 2020 Big Potato Games. All rights reserved.



YouTube

How to play Scrawl



REGLER

  
10+ | 4-8 | 30 MIN

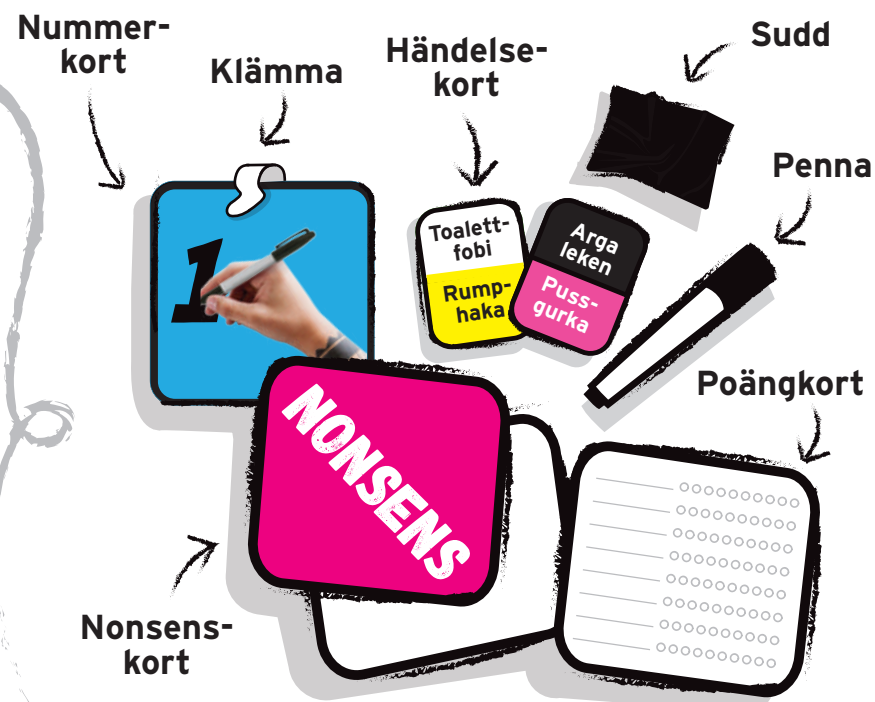
SPELREGLER

INNAN SPELET BÖRJAR

Se till att ni är mellan fyra och åtta personer som vill spela. Placera poängkortet mitt på bordet. Förse varje spelare med en klämma och ett nummerkort (som sätts ihop) och en penna. Bestäm er för vilken färg på händelsekortet ni vill spela (gul, vit, svart eller rosa). Genom att spela igenom en färg i taget, tar det längre tid innan ni spelat igenom alla kort.

SÅ HÄR SPELAR NI

Nu kan spelet börja. Se till att du inte glömmet numret på ditt nummerkort!

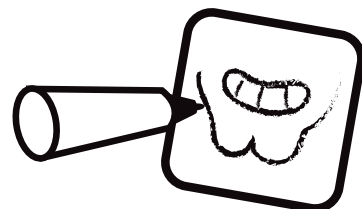


1 Samtliga spelare tar varsitt händelsekort. Titta på det alternativ i den färg ni bestämt att ni ska spela. Kom ihåg att hålla kortet hemligt för dina motspelare. I vårt exempel är det "Rumphaka" som gäller.

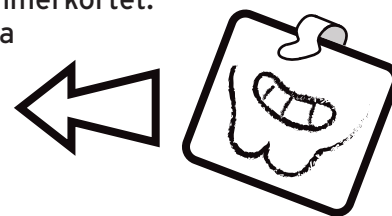


2 På nummerkortets vita baksida ska du nu försöka illustrera händelsen som står på händelsekortet så bra du bara kan.

En regel bara: Inga ord är tillåtna!



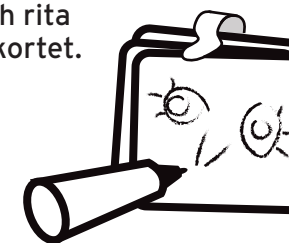
3 När alla ritat färdigt skickar ni era mästerverk till personen till vänster. Se till att klämman sitter fast på nummerkortet. Kom ihåg att hålla korten som skickas runt hemliga för övriga spelare.



4 Beundra konstverket du just fick. Ta sedan ett tomt Nonsens-kort och sätt fast detta med hjälp av klämman framför teckningen, med den tomma sidan upp. Skriv ner vad du tror att teckningen på Nonsens-kortet föreställer. Skicka sedan vidare till vänster.



5 Läs på kortet du just fick, kläm fast ett tomt Nonsens-kort framför och rita det som stod skrivet på kortet. Skicka sedan vidare till vänster.



6 Fortsätt att rita, skriva, rita, skriva tills ditt nummerkort har gått hela varvet runt.



7 Lägg ut händelsekortet följt av nummerkortet och sedan Nonsens-korten, i turordning, med framsidorna upp. Gå sedan igenom respektive spelares kortrad med utgångspunkt i händelsekortet.



8 Var och en av spelarna väljer en favorit av de Nonsens-kort hen har framför sig. Det kan antingen vara en teckning eller en gissning. Spelaren som ritat eller skrivit på det valda Nonsens-kortet blir belönad med ett poäng.



9 Om någon, mot förmodan, har ett händelsekort som matchar (eller nästan matchar) det sista Nonsens-kortet måste alla ställa sig upp och applådera. Spelaren med det matchande händelsekortet, vinner omedelbart tre poäng!



10 Sudda ut allt som ritats och skrivits på Nonsens- och nummerkortet och börja om med nya händelsekort. Den som först får ihop två poäng mer än antalet spelare ni är, vinner. Alltså, om ni är sex spelare vinner den som först får ihop åtta poäng.