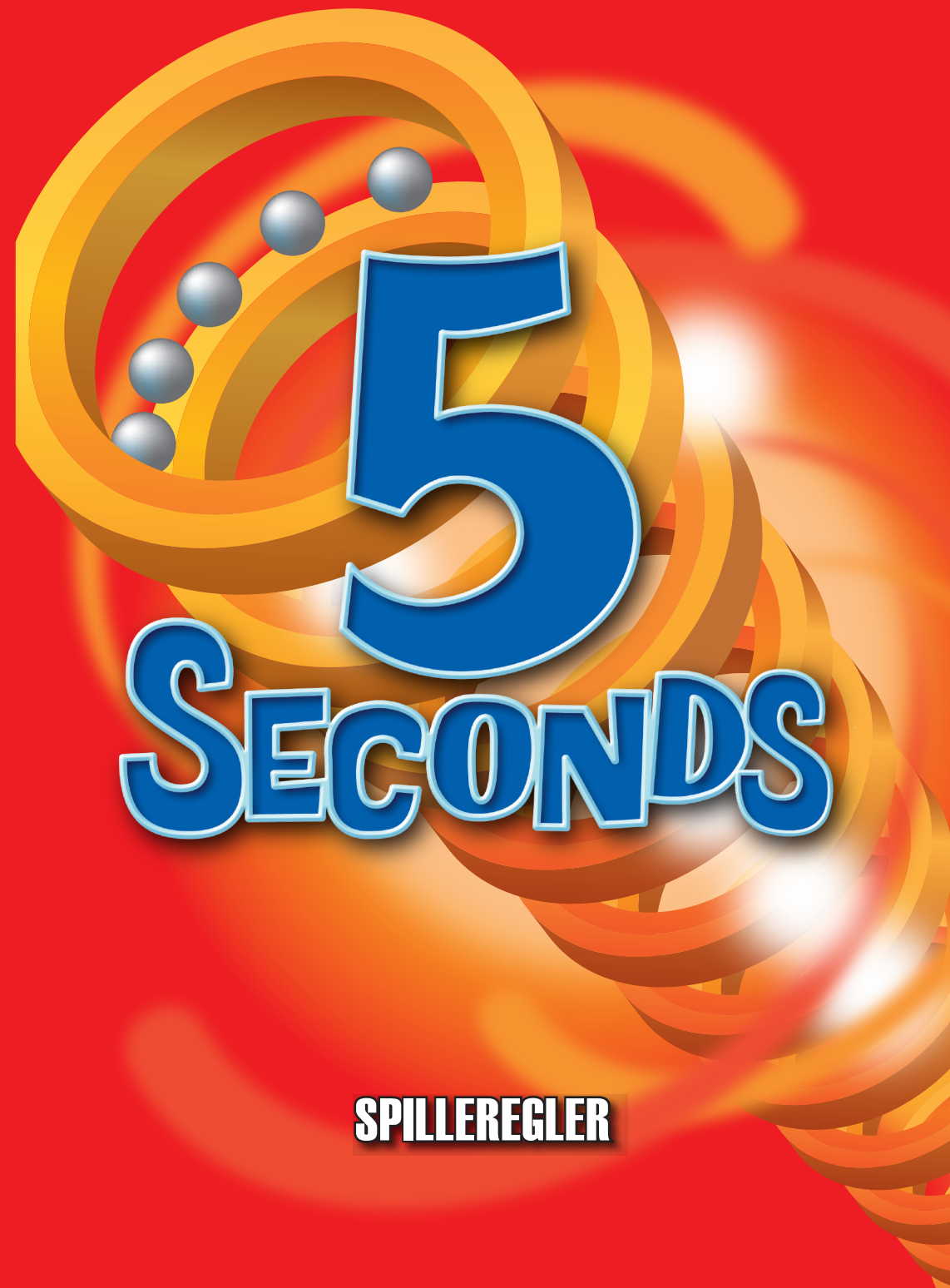




God fornøjelse!



SPILLEREGLER

SPILLETS FORMÅL

At svare rigtigt på flest spørgsmål med tre korrekte svar, før kuglen når gennem det spiralformede timeglas.

OPSTILLING

Anbring kortene i kortæsken. Kortene skal vende med den samme farve mod den ende, hvor der skal trækkes et kort.

Anbring kortæsken og timeglasset midt på bordet, hvor alle spillere kan nå dem. Hver spiller vælger en farvet spillebrik og anbringer den på START på brættet. Hver spiller får 2 SEND VIDERE- og 2 SKIFT-kort.

SPILLET

- Spillet starter med, at den yngste spiller indtager den varme stol, og fortsætter derefter med uret.
- Spilleren til højre for spilleren i den varme stol trækker et kort og læser det højt. Alle kort starter med "Nævn tre..." efterfulgt af en vilkårlig kategori. Kortet kan f.eks. være "Nævn tre berømte Michael'er".
- Spilleren, som læser spørgsmålet, skal derefter starte tiden ved at vende timeglasset på hovedet. Spilleren i den varme stol har fem sekunder til at komme med tre rigtige svar. Du kan f.eks. svare "Michael Schumacher, Michael Jackson, Michael Crawford". Hvis du nævner tre rigtige svar, før kuglen når bunden af timeglasset, må du rykke et felt frem på brættet.
- Hvis en anden spiller sætter spørgsmålstegn ved svaret, er det op til hele gruppen at bestemme, om svaret kan accepteres.
- Hvis spilleren i den varme stol kun kan nævne et eller to svar, før de fem sekunder er gået, får vedkommende ikke nogen point, og spørgsmålet går videre til spilleren til venstre. Spilleren til venstre har derefter fem sekunder til at forsøge at besvare det samme spørgsmål. En lille krølle er, at **den nye spiller i den varme stol ikke må bruge svar, som den tidligere spiller har nævnt for det pågældende kort**. Hvis den første spiller f.eks. svarer "Michael Schumacher og Michael Jackson", skal den næste spiller nævne tre andre Michael'er, f.eks. "Michael Ball, Michael Douglas, Michael Bolton".
- Spillerunden fortsætter med uret, indtil en spiller kan nævne tre svar inden for fem sekunder og rykker et felt frem på spillepladen.
- Hvis runden kommer tilbage til den oprindelige spiller, uden at nogen har nævnt tre rigtige svar inden for fem sekunder, må denne spiller rykke et felt frem.
- Personen til venstre for den oprindelige spiller skal nu indtage den varme stol og får et nyt kort med spørgsmål. Spillet fortsætter med, at spilleren til højre for denne spiller trækker et kort, læser det højt og vender timeglasset.

SPILLETS VINDER

Spillerne flytter deres brikker på brættet, indtil de når MÅL. Den første spiller, som når MÅL, vinder.

SPECIALKORT

Disse kort kan benyttes af spilleren i den varme stol.

Der er to forskellige specialkort: SEND VIDERE og SKIFT. Hvis spilleren i den varme stol vil bruge et af kortene, skal han eller hun råbe "SEND VIDERE" eller "SKIFT", umiddelbart efter spørgsmålet er blevet læst op. Det er kun tilladt at bruge ét specialkort for hvert spørgsmål.

SEND VIDERE-KORT

Hvis spilleren i den varme stol beslutter at bruge et SEND VIDERE-kort, når vedkommende har hørt spørgsmålet, går spørgsmålet videre til spilleren til venstre. Hvis spilleren til venstre kommer med tre korrekte svar, må vedkommende flytte et felt frem på spillebrættet. Hvis vedkommende ikke kan nævne tre korrekte svar, må den oprindelige spiller i den varme stol rykke ét felt frem.

Når der er anvendt et SEND VIDERE-kort, går spørgsmålet ikke videre til andre spillere. Den spiller, som er blevet stillet SEND VIDERE-spørgsmålet, får derefter sin almindelige tur.

SKIFT-KORT

Hvis spilleren i den varme stol ikke bryder sig om spørgsmålet, kan han eller hun bytte det ud med et andet ved at bruge et SKIFT-kort. Som tidligere nævnt skal spilleren råbe "SKIFT", så snart spørgsmålet er blevet læst op, hvis han eller hun vil bruge kortet. Hvis vedkommende ikke kan nævne tre korrekte svar, går spørgsmålet videre til næste spiller.

FAREZONER

Hvis en spiller flytter til et felt med teksten "FAREZONE", skal vedkommende komme med tre korrekte svar, næste gang det er hans eller hendes tur, eller næste gang et spørgsmål går videre til ham eller hende, fordi en anden spiller har svaret forkert, afhængigt af hvad der sker først. Hvis vedkommende ikke kan nævne tre korrekte svar, bliver vedkommende sprunget over, næste gang det er hans eller hendes tur til at besvare et spørgsmål. Spillere, som skal springes over, skal lægge deres spillebrik om på siden. Spillebrikken rejses op, og spillet fortsætter som normalt, når vedkommende har udstået sin straf og er blevet sprunget over.

BEMÆRKNING VEDR. TIMEGLASSET

Timeglasset skal vendes hurtigt og anbringes, så det står godt fast på bordet, for at sikre, at kuglerne kører ned sammen. Der er gået fem sekunder, når kuglerne er kørt igennem og rammer bunden på det spiralformede timeglas. Den morsomme "zoop"-lyd gør tidtagningen ekstra sjov.