

Spilleets indhold

1 spilleplade
1 kortæske med kort
1 timeglas
2 spillebrikker
1 tegneblok + kuglepen
1 pose
Bogstavbrikker



SPILLEREGLER

God fornøjelse!



Klargøring til spillet:

Læg bogstavbrikkerne i posen.
Inddel spillerne i to hold (minimum 2 spillere på hvert hold).
Hvert hold får en spillebrik (sort eller rød), som sættes
på det nederste felt på den røde løber på spillepladen.

Sådan vindes spillet:

Det hold, der først får deres spillebrik i mål på den røde løber, har vundet spillet.

Sådan spilles spillet:

Der trækkes lod om, hvilket hold der starter. Det hold, der starter, kaldes i det efterfølgende for hold A og det andet for hold B.

En spiller fra hold A trækker nu et kort fra kortæsken. Den spiller, der trækker kortet, kaldes i det efterfølgende for Mr. X. På kortet står der navnet på en kendt person, som Mr. X skal få sine holdspillere til at gætte. På kortet står der ligeledes en kort beskrivelse af personen, samt tre oplysninger. Mr. X har op til fire runder til at få sine holdspillere til at gætte den kendte person. Jo før personen gættes, des flere point får holdet.

Runde 1:

Så snart Mr. X har trukket kortet fra kortæsken, vendes timeglasset (der er 1 minut i glasset). Mr. X læser kortet igennem og må nu give sine holdspillere på hold A to af de tre oplysninger, som står nederst på kortet. Mr. X. vælger selv, hvilke af de tre oplysninger, han vil læse op, men må ikke læse andre oplysninger fra kortet højt. Hold A har nu resten af tiden, indtil timeglasset løber ud, til at gætte på en kendt person ud fra oplysningerne. Der må kun gættes på én person inden for tidsrammen.

Gætter hold A rigtigt, må de flytte deres spillebrik fire felter op ad den røde løber, og turen går herefter videre til hold B. Gætter hold A forkert, går spillet videre til runde 2.

Runde 2:

Mr. X trækker nu 20 bogstaver fra den sorte pose og lægger disse med bogstavsidens opad. Når alle bogstaverne er trukket og vendt rigtigt, vendes timeglasset.

Mr. X har nu 1 minut til at stave alle de ord, han/hun kan, for at hjælpe sine holdspillere med at gætte den kendte person på kortet.

Mr. X må ikke skrive navnet, dele af navnet eller initialer på den person, som skal gættes.

Mr. X må ikke sige noget, nikke eller lave andre kropsbevægelser, som indikerer, om hans holdspillere er på rette vej.

Mr. X må gerne skrive ufuldkomne ord eller bruge erstatningsbogstaver. Hvis Mr. X f.eks. vil skrive 'fodbold', må han/hun gerne med bogstaverne skrive 'fo bold' eller 'fadbold'.

Mr. X må gerne bruge bogstaverne fra et ord til at danne nye ord.

Mr. X må gerne skrive ord på andre sprog end dansk.

Spillerne på hold A har 1 forsøg til at gætte den kendte person, inden timeglasset løber ud.

Gætter spillerne på hold A rigtigt, må de rykke deres spillebrik 3 felter op ad den røde løber, og turen går videre til hold B.

Gætter hold A forkert, går spillet videre til runde 3.

Runde 3:

I denne runde må Mr. X selv vælge, om han/hun vil tegne eller mime på gulvet.

Vælger Mr. X at tegne, skal han/hun have tegneblokken og kuglepennen.

Når Mr. X er klar, vendes timeglasset.

Mr. X må ikke skrive bogstaver eller tal (eller vise disse med fagter). Mr. X må ikke sige lyde, nikke eller med sit kropssprog indikere, om hans holdspillere er på rette vej.

Mr. X må gerne tegne eller vise ting, der kan indikere navnet på den kendte person. Er den kendte person f.eks. Bjørn Borg, må Mr. X gerne tegne/vise en bjørn eller en borg.

Spillerne på hold A har 1 forsøg til at gætte den kendte person, inden timeglasset løber ud.

Gætter spillerne på hold A rigtigt, må de rykke deres spillebrik 2 felter op ad den røde løber, og turen går videre til hold B.

Gætter hold A forkert, går spillet videre til runde 4.

Runde 4:

I denne sidste runde vendes timeglasset og spillerne på hold A må stille Mr. X 2 spørgsmål om den kendte person, hvortil der skal kunne svares ja eller nej. Hvis Mr. X ikke kan svare på spørgsmålet, må han/hun svare "pas".

Spillerne på hold A har 1 forsøg til at gætte den kendte person, inden timeglasset løber ud.

Gætter spillerne på hold A rigtigt, må de rykke deres spillebrik 1 felt op ad den røde løber, og turen går videre til hold B.

Gætter de forkert, får de ingen point, og hold B vender nu timeglasset og har 1 minut til at gætte den kendte person. Gætter de rigtigt, må de flytte deres spillebrik 1 felt op ad den røde løber.

Herefter er det hold B's tur, og der vælges en ny Mr. X fra dette hold, som trækker et kort med en kendt person.

Spillet fortsætter som ovenfor beskrevet, indtil et af holdene når i mål.

Hvis Mr. X trækker et kort med en person, som han/hun ikke kender, eller som han/hun vurderer, at holdspillere ikke kender, må der trækkes et nyt kort. Holdet får et strafpoint og flytter deres spillebrik 1 felt tilbage på den røde løber. Dette kan kun gøres 1 gang i samme runde og skal gøres, så snart kortet trækkes fra kortæsken.

Hvis Mr. X i en af runderne kommer til at bryde reglerne ved f.eks. at sige noget eller stave personens navn, må Mr. X ikke fortsætte runden. Turen er således tabt, og det er nu modstanderholdets tur til at trække et kort og gætte en ny kendt person.

Svært ved at huske navne?

Hvis I har svært ved at huske navne, kan I, inden spillet går i gang, lave en aftale om, at en person kan gættes, hvis denne kan beskrives så tydeligt, at der ikke er nogen tvivl om, hvem det er. Skal man f.eks. gætte Kronprins Frederik kan man sige, at personen, man gætter på, er den ældste søn af Dronning Margrethe og den danske kronprins.