



**NO SHIT,
SHERLOCK!**

REGLER





Inden spillet starter

Bunken med opgavekort og bunken med figurkort placeres på bordet - begge med kortenes bagsider opad.

Inden hver runde starter, placeres den store lort på bordet, så den befinder sig omtrent midt imellem spillers deltager. Der placeres herefter et antal hvide klodser, så der - sammen med den store lort - er et antal genstande på bordet svarende til antallet af deltager i spillet.

Det er deltageren i tur, der står for placering af den store lort og de hvide klodser på bordet. Klodserne kan placeres frit, så længe nedenstående regler om placeringen overholdes:

- Klodserne skal placeres 10-15 cm fra den store lort.
- Klodserne skal placeres, så der er mindst 10 cm til andre klodser.
- Alle deltager skal kunne nå både klodserne og den store lort.
- Klodsen med den grønne prik **SKAL** altid være med på bordet og prikken vende opad.

Spillets gang

Yngste deltager er i tur fra start og indleder den første runde i spillet ved at placere den store lort og de hvide klodser på bordet.

Samme deltager deler herefter 4 figurkort ud til alle deltagere, og deltagerne placerer hver især kortene foran sig med bagsiden opad - uden at vende dem.

Herefter trækker deltageren i tur et opgavekort, eksempelvis "3 grønne ting". Opgavekortet læses højt og det lægges herefter på bordet, så alle deltager kan se det.

Deltageren i tur vender nu med rask hånd ét af sine egne 4 figurkort, så alle tydeligt kan se det på samme tid.

Den næste deltager med uret vender med rask hånd ét af sine figurkort - igen så alle tydeligt kan se det på samme tid, og sådan fortsætter det rundt om bordet.

Deltagerne skal hele tiden holde øje med, om der på bordet er vendt figurkort, der tilsammen opfylder rundens opgavekort (eksempelvis om der ligger 3 grønne ting). Så snart de vendte figurkort opfylder opgaven, skal alle deltagerne hurtigst muligt snuppe en hvid klods fra bordet.

Der vil ofte være rift om de hvide klodser - særligt den med den grønne prik - og en af deltagerne ender altid med den store lort. Kommer man til at røre lorten, inden man snupper en af de hvide klodser, er det i stedet lorten, man får, og man





må derfor pænt aflevere sin hvide klods til deltageren uden. Deltageren der fik snuppet klodsen med den grønne prik, modtager et point i form af selve opgavekortet, mens den uheldige deltager, der endte med den store lort, bliver tildelt et lortepoint. Point og lortepoint placeres foran deltagerne, så alle kan se dem, hvorefter runden er slut.

Deltageren der fik det seneste lortepoint, starter næste runde ved igen at placere de hvide klodser og den store lort på bordet. Alle vendte figurkort samles ind, og der gives nye figurkort, så alle deltagerne igen har 4 figurkort liggende foran sig. Der trækkes et nyt opgavekort, hvorefter deltagerne efter tur vender figurkort, indtil runden igen er afgjort.

En runde kan have flere omgange

Hvis opgavekortet IKKE er opfyldt, når alle deltagere har vendt deres 4 figurkort på bordet, deles der 3 kort yderligere ud til hver deltager. Kortene placeres med bagsiden opad foran deltagerne og foran de 4 figurkort, der allerede er vendt hos deltagerne. Hvis opgavekortet stadig ikke er opfyldt, når de 3 kort er vendt hos alle deltagerne, deles der yderligere 2 figurkort ud til hver deltager, indtil opgaven omsider bliver opfyldt, og runden bliver afgjort.

Hvis en deltager er "for hurtig på aftrækkeren"

Kommer en eller flere deltagere fejlagtigt til at berøre eller tage en af klodserne - eller den store lort - på bordet, uden at figurkortene har opfyldt opgavekortet, bliver samtlige deltagere, der snupede en klods - eller den store lort - omgående tildelt et lortepoint som straf. Herefter stilles klodser og den store lort tilbage, og deltagerne fortsætter runden.

Tip: Det kan indimellem være smart at forsøge at lokke de andre deltagere til være "*for hurtige på aftrækkeren*" ved at gøre udfald mod genstandene på bordet uden at røre dem.

Spillets vinder

Når en af deltagerne får 5 lortepoint, slutter spillet, og deltageren bliver udråbt som spillets store taber.

Vinderen er den deltager, der på dette tidspunkt har vundet flest opgavekort. Er der flere deltagere med samme antal vundne opgavekort, sammenligner man antallet af lortepoint blandt disse deltagere. Den med færrest lortepoint, vinder spillet. Er der også lighed blandt deltagere i antallet af lortepoint, så ender spillet med flere vindere - og en enkelt taber!

No Shit, Sherlock.





No Shit, Sherlock!

Deltagere: 2-4

Alder: 7+

Spilletid: 15-30 min.

Indhold:

1 Stor lort

17 Brune lortepoint

3 Hvide klodser - hvoraf den ene har en grøn prik i toppen

60 Figurkort

30 Opgavekort

WWW.GAMEINVENTORS.DK

© Game InVentorS/Dr.Møller 2019

