



SIKKE ET ROD?!

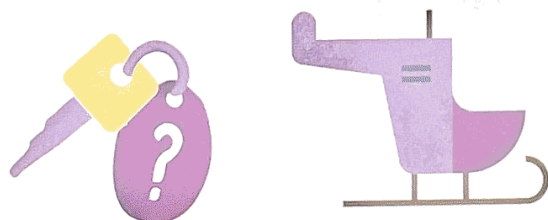
Billedkaos for
hele familien

INDHOLD

- 136 stedkort (og 2 elastikker til at holde kortene samlet i æsken)
- 392 billedkort
- 1 retningsterning (før første spil: sæt klistermærkerne på terningen)
- Spillebræt i tre dele (36 trin, 8 kortfelter)
- 48 nummererede spillermarkører (6 x 8 dele)
- 6 spillebrikker
- regler
- Desuden skal I bruge et stopur (f.eks. på en smartphone)

SPILLETS MÅL

Rod gennem stakken af kort for at finde genstande og ting, du normalt vil kunne finde i din hemmelige location. En anden spiller forsøger at gætte, hvor du er. Hvis vedkommende gætter rigtigt, får I begge point! Spilleren med flest point vinder spillet. Tip: Reglerne kan godt virke lidt rodet ved første øjekast, men de bliver nemmere at forstå, når I har spillet en runde. Spil en prøverunde, mens I lærer reglerne, og lad ikke roderiet gå jer på.



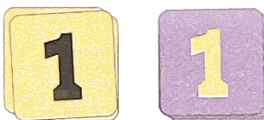
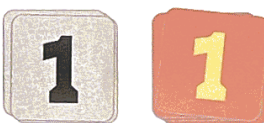
Stedkort



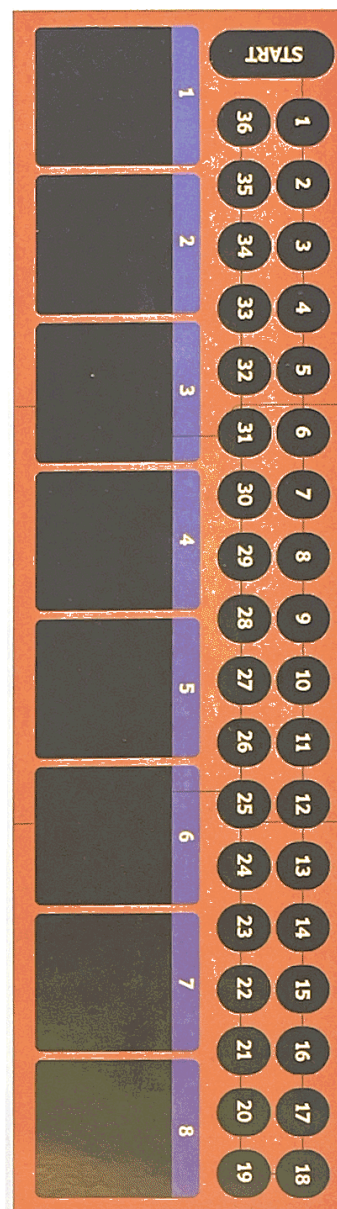
Billedkort



Retningsterning



Markører



Spillebræt

HVER RUNDE BESTÅR AF FEM FASER:

1. **Hvor er du?** Hver spiller bliver tildelt en hemmelig location.
2. **Dyk ned i bunken!** Spillerne vælger billeder, der passer til deres hemmelige location, og skaber derved deres egen rodebunke.
3. **Byt!** Spillerne bytter rodebunker.
4. **Gæt!** Spillerne forsøger at gætte hinandens hemmelige location baseret på rodet.
5. **Point:** Både gætteeren og rodehovedet bliver belønnet!

FORBEREDELSE

Spillebrættet samles og placeres til siden, hvor alle kan se det. Hver spiller vælger en farve og tager de otte spillermarkører (med tallene 1-8) og en spillebrik i den pågældende farve. Spillebrikkerne placeres på START på spillebrættet. Placer retningsterningen nær spillebrættet.

Alle 392 billedkort smides i en rodet bunke midt på bordet og spredes på en vordentlig måde. Billedkortene skal aldrig stakkes pænt, heller ikke når spillet pakkes væk. Rod rundt i bunken med kort mellem runder.

En af spillerne udvælges til at være Mesterroderen. Mesterroderen er ansvarlig for stedkortene i løbet af spillet: blanding, fordeling, indsamling, placering og læsning af kortene. Mesterroderen tager alle stedkortene og blander dem grundigt.

SPILLETS GANG

Hvor er du?

I starten af hver runde giver Mesterroderen et stedkort med billedsiden nedad til hver spiller (inkl. sig selv). Hver spiller kigger på sit hemmelige stedkort (uden at vise det til andre), memoriserer det og giver det tilbage til Mesterroderen (der ikke bør kigge på de andre spillers kort).

Når Mesterroderen har indsamlet stedkortene



Stedkort

fra de andre spillere, tager de de øverste stedkort fra bunken med stedkort, så der er otte stedkort i alt i runden. Eksempel: Hvis der er fem spillere, tager Mesterroderen tre kort mere fra bunken. Mesterroderen blander de otte kort og placerer dem med billedsiden nedad til senere brug.

Dyk ned i bunken!

En af spillerne sætter sit ur på 30 sekunder, tæller ned fra 3 og starter uret.

Alle begynder nu at rode gennem bunken med billedkort på bordet for at finde ting, der kan findes i deres hemmelige lokation.

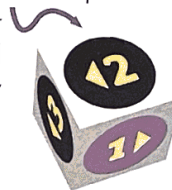
- Vælg et kort hvor som helst på bordet og kig på det. Du må kun kigge på ét kort ad gangen, men du må gerne bruge begge hænder til at grave med.
- Hvis du mener, at genstanden eller tingen på kortet kan findes i din hemmelige lokation, så beholder du kortet og placerer det foran dig med billedsiden nedad. Hvis du ikke kan lide kortet, lægger du det tilbage i bunken. Bliv ved med at grave efter flere kort, uanset om du finder et passende kort eller ej.
- Når du har placeret et kort foran dig, må du ikke senere lægge det tilbage i bunken.
- Spillerne må tage så mange kort, som de vil, men alle bør have mindst ét kort, når tiden løber ud.
- Stop straks med at grave efter kort, når tiden løber ud. Skulle det ske, at en spiller ikke har fundet et passende kort, skal vedkommende trække et tilfældigt kort fra bunken og bruge det som deres kort i denne runde.

Når tiden er gået, skal hver spiller have sine valgte billedkort foran sig med billedsiden nedad. Disse kort udgør spillerens rodebunke.

Byt!

Nu er det tid til at gætte, hvor alle befinder sig. Spillerne bytter rodebunke: Hver spiller får en anden spillers rodebunke og skal komme med et gæt. Retningsterningen bruges til at bestemme, hvem der får hvilken rodebunke.

En af spillerne slår med retningsterningen. Terningen bestemmer, hvem spillerne skal bytte billedkort med: pilen viser, i hvilken retning spilleren sender sine kort, og tallet fortæller, hvor mange "trin" kortene skal sendes. Eksempel: "2 og venstre pil": Giv dine kort til nummer to spiller til venstre for dig (to trin til venstre). Tæl ikke dig selv med, når du tæller trin.



Gæt!

Når hver spiller har modtaget en anden spillers billedkort, lægger de kortene ud foran sig med billedsiden opad. Kortene viser den rodebunke, der skal gættes (altså de ting, der kan finde på det hemmelige sted, der skal gættes). Hver spiller skal kun have én rodebunke, der skal gættes, uanset antallet af billedkort der er i bunken. Der er ingen grund til at skjule kortene fra de andre spillere.

Mesterroderen tager nu de otte stedkort, der blev lagt til side tidligere i runden, og læser hvert af dem højt, mens de placeres på de nummererede felter (1-8) på spillebrættet (se eksemplet herunder). Stedkortene giver spillerne valgmuligheder, de skal gætte mellem.

Hver spiller kigger nu på både billedkortene (rodet) foran sig og de otte stedkort på spillebrættet og forsøger at gætte, hvilket af stederne passer bedst sammen med rodet.

Hver spiller laver tre gæt ved hjælp af sine nummererede spillermarkører. Tallene på

markørerne henviser til stedkortsfelterne på spillebrættet. Spillerne vælger deres nummererede markører for at indikere deres gæt og placerer de tre markører i en stak foran sig med billedsiden nedad. Den øverste markør er deres første gæt, den mellemste markør er deres andet gæt, og den nederste markør er deres tredje gæt. Spillerne skal lave tre gæt, selv hvis de er sikre på, at deres første gæt er korrekt.

Når alle spillerne har lavet en stak med tre markører foran sig, skiftes spillerne til at afsløre deres tre gæt på deres roderi startende med det første gæt (og videre til andet eller tredje gæt, hvis de ikke gætter rigtigt).

Når alle spillere har placeret deres gæt, bliver de vist et ad gangen. Gætteren viser sit første gæt (den øverste markør fra bunken). Gå til point, hvis gættet er rigtigt. Hvis gættet er forkert, viser vedkommende sit andet gæt (den næste markør på stakken) og så videre. "Roderen" (spilleren, hvis rodebunke bliver gættet på), siger til, hvis gætteren rammer rigtigt. Alle spillerne afslører deres gæt et ad gangen. Begynd runden fra en ny spiller hver gang.

POINT

Hvis gætteren gætter rigtigt på første forsøg, får vedkommende 3 point. Hvis det andet gæt er korrekt, får spilleren 2 point, og hvis det tredje gæt er korrekt, får vedkommende 1 point. Hvis alle tre gæt er forkert, får spilleren 0 point. Spilleren flytter sin spillebrik det pågældende antal felter frem på spillebrættet. Roderen får lige så mange point i runden, som gætteren får, og flytter også sin spillebrik fremad. I slutningen af hver runde har hver spiller fået 0-3 point fra sit rod og 0-3 point fra sit gæt.



EKSEMPEL

Spilleren har modtaget en rodebunke bestående af fire billedkort (A). Vedkommende laver tre gæt ved at placere sine spillermarkører (B) i rækkefølge:

første gæt: BUTIKSVINDUE 5

andet gæt: BORD 8

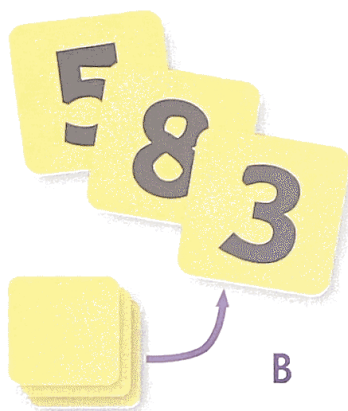
tredje gæt: PULTERKAMMER 3

Det rigtige svar er BORD (C). Gætteren gættede rigtigt i andet forsøg, så både gætteren og rodehovedet bliver belønnet med to point i denne runde.

A



C



SPILLETS VINDER

I spil med 3-4 spillere spilles der, indtil den første spiller når 18 point. Denne spiller vinder. I spil med 5-6 spillere spilles der, indtil den første spiller når 36 point. Denne spiller vinder.

I kan i stedet vælge at spille seks runder. Spilleren med flest point vinder spillet, hvis I spiller med denne variant.

Hvis to spillere står lige om sejren, vinder spilleren, der fik flest point i den sidste runde. Hvis der stadig er pointlighed, deler de pågældende spillere sejren. Sikke en redelighed!

NYE STEDER!

Når pointene er lagt sammen, blander spillerne billedkortene tilbage i den store, uordnede bunke midt på bordet. Det er en god idé at tage kort fra bunden af bunken og lægge dem øverst. Mesterroderen lægger de brugte stedkort til side og giver nye stedkort til alle.