



MIKÄ SOTKU?!

Koko perheen kuvakaaos

SISÄLTÖ

- 136 paikkakorttia (ja 2 kuminauhaa korttien säilyttämistä varten)
- 392 kuvakorttia
- 1 suuntanoppa (ensimmäisellä pelikerralla liimaa tarrat noppaan)
- kolmeosainen pelilauta (36 pisteaskelmaa, 8 korttipaikkaa)
- 48 numeroitua arvauslaattaa (6 x 8 kpl)
- 6 pelinappulaa
- säännöt
- lisäksi tarvitaan puhelin tai muu ajastin



paikkakortit



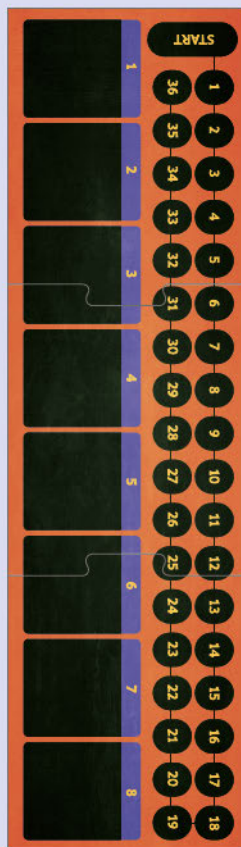
kuvakortit



suuntanoppa



arvauslaatat



pelilauta

PELIN TAVOITE

Etsi sotkuisen tavarakasan joukosta esineitä ja asioita, jotka voisivat löytyä juuri sinun salaisesta olinpaikastasi. Yksi pelitovereistasi yrittää näiden vihje-esineiden perusteella arvata, missä olet. Jos arvaus on oikein, molemmat palkitaan pisteillä! Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Vaikka säännöt saattavat tuntua sotkuisilta, on ne helppo ymmärtää, kun ensimmäinen pelikiertokierros on takana. Pelatkaa siis mielusti testikiertokierros sääntöjen lukemisen yhteydessä, antamatta sotkuisuuden häiritä.



PELIKIERROS KOOSTUU VIIDESTÄ VAIHEESTA:

1. *Missä olet?* Kukin pelaaja saa salaisen olinpaikan tiedokseen.
2. *Sukella sotkuun!* Pelaajat valitsevat olinpaikkaansa sopivia kuvia, muodostaen oman "sotkunsaa".
3. *Siirrä sotku!* Pelaajat vaihtavat sotkuja keskenään.
4. *Arvaa!* Pelaajat yrittävät päätellä mihin paikkaan arvattava sotku liittyy.
5. *Pisteytys:* sekä arvaaja että sotkija palkitaan

PELIVALMISTELUT

Pelilauta kootaan ja asetetaan sivuun kaikkien näkyville. Kukin pelaaja valitsee mieleisensä värin ja ottaa itselleen sekä kyseisen väriset kahdeksan arvauslaattaa (numerot 1–8) että pelinappulan, joka asetetaan pelilaudalle START-ruutuun. Suuntanoppa laitetaan pelilaudan lähetyville. Kaikki 392 kuvakorttia sotketaan ja levitellään kuvapuoli alaspäin kasaksi pelialueen keskelle kaikkien ulottuville. Kuvakortteja ei koskaan tarvitse pinota siististi, vaan ne saavat pysyä sotkussa jopa silloin kun peli siivotaan pois. Sotkekaa korttikasaa uudestaan joka kierroksen alussa. Yksi pelaajista valitaan Sotkumestariksi. Sotkumestari on koko pelin ajan vastuussa paikkakorteista eli niiden sekoittamisesta, jakamisesta, keräämisestä, asetelusta ja ääneen lukemisesta. Sotkumestari ottaa kaikki paikkakortit itselleen ja sekoittaa ne hyvin.

PELAAMINEN

Missä olet?

Kierroksen alussa Sotkumestari jakaa jokaisen pelaajan, myös itsensä, eteen yhden paikkakortin tekstipuoli alaspäin. Kukin pelaaja kurkkaa kortistaan oman olinpaikkansa ja painaa paikan mieleensä. Paikkakortit ojennetaan sitten takaisin Sotkumestarille (joka ei katso muiden kortteja).



paikkakortti

Kun Sotkumestari on kerännyt paikkakortit kaikilta pelaajilta, hän ottaa jäljelle jääneiden paikkakorttien pinon päältä niin monta korttia, että hänellä on yhteensä kahdeksan korttia kädessään. Esimerkiksi jos pelaajia on viisi, Sotkumestari ottaa pinosta kolme korttia lisää. Mestari sekoittaa kahdeksan korttia hyvin ja asettaa ne sivuun odottamaan tekstipuoli alaspäin.

Sukella sotkuun!

Joku pelaajista asettaa ajastimeen ajaksi 30 sekuntia, laskee ääneen 1-2-3-NYT! ja käynnistää ajastimen.

Kaikki pelaajat alkavat samanaikaisesti tonkia kuvakorttipinoa ja yrittävät etsiä asioita ja esineitä, jotka voisivat löytyä kunkin salaisesta olinpaikasta.

- Valitse kortti mistä tahansa kohdasta pinoa ja katso sitä. Voit tonkia molemmilla käsillä, mutta saat katsoa aina vain yhtä korttia kerrallaan.
- Jos kortin kuvassa esiintyvä asia mielestäsi voisi löytyä salaisesta olinpaikastasi, ota kortti talteen, kuvapuoli alaspäin. Jos et halua pitää kuvakorttia, palauta se pinoon ja käännä uusi kortti. Jos löydät sopivan kortin, jatka tonkimista löytääksesi lisää.
- Kun olet poiminut kortin talteen, et voi enää palauttaa sitä pinoon.
- Pelaajat voivat kerätä niin monta korttia kuin haluavat, mutta jokaisella on oltava vähintään yksi kortti, kun aika loppuu.
- Kun ajastin kilahtaa 30 sekunnin jälkeen, kaikkien on välittömästi lopetettava tonkiminen. Siinä epätodennäköisessä tapauksessa, että jollain pelaajalla ei tässä vaiheessa ole yhtään korttia, tulee hänen nostaa pinosta yksi sattumanvarainen kortti, jota käyttää kierroksella.

Ajan loputtua pelaajilla on edessään (kuvapuoli alaspäin) poimimansa kuvakortti tai -kortit, jotka muodostavat pelaajan sotkun.

Siirrä sotku!

Seuraavaksi arvataan, missä kukin on. Pelaajat vaihtavat sotkua keskenään, jolloin jokainen pelaaja saa kierroksella arvattavakseen yhden toisen pelaajan sotkun. Arvaajat päätetään heittämällä suuntanoppaa, joka määrittää, kenelle pelaajat antavat omat kuvakorttinsa, eli oman sotkunsaa.

Joku pelaajista heittää noppaa. Nopan numero kertoo kuinka monta "askelmaa" (pelaajaa) eteenpäin kortit annetaan, ja nopan nuoli kertoo mihin suuntaan kortit annetaan. Kun lasketaan askelmia, itseään ei pidä laskea mukaan.

Esim. 2 ja nuoli vasemmalle: anna korttisi kaksi askelmaa vasemmalle eli vasemmalla puolellasi istuvan pelaajan vasemmanpuoleiselle pelaajalle.



Arvaa!

Kun jokaisella pelaajalla on jonkun toisen kuvakortit kädessään, kukin levittää kortit eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Kortit näyttävät arvattavan sotkun eli asiat, joita saattaa löytyä arvattavasta olinpaikasta. Jokaisella on vain yksi sotku arvattavanaan riippumatta siitä, montako kuvakorttia hän sai. Kuvakortteja ei ole tarpeen piilottaa muilta pelaajilta.

Seuraavaksi Sotkumestari ottaa esiin aiemmin sivuun laitetut kahdeksan paikkakorttia ja lukee jokaisen paikan ääneen. Samalla hän asettaa paikkakortit kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle merkittyihin kohtiin 1–8 (ks. esimerkki). Paikkakortit antavat vaihtoehdot arvauksille.

Pelaajat katselevat nyt saamiaan kuvakortteja, eli sotkua, ja pelilaudan kahdek-

saa paikkakorttia yrittäen arvata, mihin olinpaikkavaihtoehdoista hänen edessään oleva sotku sopii parhaiten.

Jokainen pelaaja tekee kolme arvausta käyttäen arvauslaattojaan (arvauslaattojen numerot vastaavat pelilaudan paikkakorttien numeroita). Arvaukset tehdään asettamalla pinoon kuvapuoli alaspäin ne kolme laatua, joiden numeroita vastaavilla pelilaudan kohdilla arvatut paikat ovat (ks. esimerkki).

Arvauslaatat asetellaan pöydälle pinoon siten, että ensimmäinen (varmin) arvaus on pinon päällimmäisenä ja kolmas arvaus alimmaisena. Jokaisen on tehtävä kolme arvausta, vaikka olisikin täysin varma ensimmäisestä arvauksestaan.

Kun kaikki pelaajat ovat tehneet arvauksensa, ne paljastetaan vuorotellen järjestyksessä. Arvaaja paljastaa ensimmäisen arvauksensa kääntämällä pinon päällimmäisen arvauslaatan. Jos arvaus oli väärä, hän paljastaa toisen jne. "Sotkija" eli se, jonka olinpaikkaa arvataan, kertoo jos arvaaja osuu oikeaan. Kaikki pelaajat paljastavat arvauksensa vuorotellen, aloittaen joka kierroksella eri pelaajasta.

PISTEYTYS

Jos arvaajan ensimmäinen arvaus osuu oikeaan, hän saa 3 pistettä. Jos toinen arvaus on oikein, hän saa 2 pistettä ja jos viimeinen arvaus on oikein, hän saa 1 pisteen. Jos kaikki arvaukset ovat väärin, arvaaja saa 0 pistettä. Pelaaja siirtää pelinappulaansa laudalla pisteiden verran eteenpäin.

Sotkija saa kierroksesta yhtä monta pistettä kuin arvaaja ja siirtää pelinappulaansa sen mukaisesti. Kierroksen lopussa jokainen pelaaja on saanut 0–3 pistettä sotkustaan ja 0–3 pistettä arvauksestaan.



ESIMERKKI

Pelaaja on saanut neljän kuvakortin sotkun (A). Hän tekee kolme arvausta asettaen pelaajalaattansa päällekkäin arvausjärjestykseen (B):

1. arvaus: NÄYTEIKKUNA 5

2. arvaus: PÖYDÄLLÄ 8

3. arvaus: ULLAKKO 3

Oikea vastaus on PÖYDÄLLÄ (C). Arvaaja osui oikeaan toisella arvauksellaan, joten sekä arvaaja että sotkija saavat tällä kierroksella kaksi pistettä.

A



START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19
1	VANKILA ISÄNGELSE FENGSEL FENGSEL	2 PANKKI BANK BANK BANK	3 ULLAKKO VIND LOFT PULTERKAMMER	4 HUUTOKAMPPA AUKTION AUKSJON AUKTION	5 NÄYTEIKKUNA SKYLFONTER BUTIKKVINDU BUTIKKVINDU	6 KAPICARIKU BRUKKISTIA AMERIKAKOFFERT BRUKKISTIE	7 RELODRIKKA COMITÄLLE GJEMHESTED SKJULESTED	8 PÖYDÄLLÄ BORD SKRIVEBORD SKRIVEBORD										



C

UUTEEN PAIKKAAN!

Kun pisteet on laskettu, kaikki pelaajat palauttavat kuvakorttinsa takaisin pinoon ja pino sotketaan hyvin. Kortteja kannattaa nostella pinon alta päällimmäiseksi. Sotkumestari asettaa käytetyt paikkakortit sivuun ja jakaa kaikille uudet paikkakortit.

VOITTAMINEN

Jos pelaajia on 3 tai 4, ensimmäisenä 18 pisteeseen päässyt pelaaja voittaa pelin. Jos pelaajia on 5 tai 6, voittaja on ensimmäisenä 36 pistettä saavuttanut pelaaja.

Vaihtoehtoisesti voitte päättää, että peli kestää kuusi kierrosta. Tällöin eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Jos peli päätty tasapeliin, voittaa viimeisellä kierroksella eniten pisteitä saanut pelaaja. Jos tasapeliin päätyneet saivat yhtä paljon pisteitä, molemmat voittavat. Mikä sotku!

VILKEN RÖRA!?

Var finns prylarna?
Hitta rätt och gissa platsen!

INNEHÅLL:

- 136 platskort (och 2 gummisnoddar för förvaring av korten)
- 392 prylkort
- 1 tärning (fäst klistermärkena på tärningen innan ni börjar spela)
- spelplan i tre delar (36 poängsteg, 8 kortplatser)
- 48 numererade gissningsbrickor (6 x 8 st)
- 6 spelpjäser
- regler
- därtill behövs det en telefon eller annat tidur

SPELETS MÅL

I en stor, rörig hög av prylkort försöker du hitta pryglar som skulle kunna finnas på den hemliga plats som du tilldelats. Med prylarna som ledtråd kommer en av motspelarna därefter försöka gissa var du befinner dig. Om gissningen är rätt, belönas båda spelarna med poäng! Spelaren med flest poäng vinner spelet.

Fastän reglerna kan tänkas se röriga ut, så är de lätta att förstå efter att den första spelomgången är spelad. Vi rekommenderar att ni spelar en provomgång samtidigt som ni läser reglerna, för då kommer ni snabbt underfund med dem.



plattkort



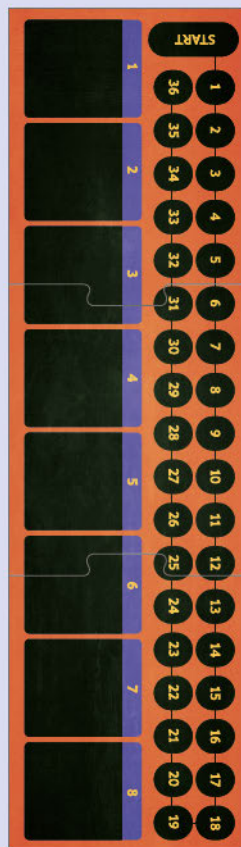
prylkort



tärning



gissningsbrickor



spelplan

SNABBRUTA - EN SPELOMGÅNG I FEM STEG:

1. **Var är du?** Varje spelare får ett plattkort med en hemlig vistelseort.
2. **Rota i röran!** Alla letar bland prylkorten efter saker som kunde höras ihop med den egna platsen.
3. **Flytta röran!** Spelarna byter prylkort med varandra.
4. **Gissa!** Spelarna kollar prylkorten och försöker gissa vilka platser de kunde höras ihop med.
5. **Poängutdelning!** Både prylsamlaren och gissaren belönas.

SPELFÖRBEREDELSE

Sätt ihop spelplanen och lägg den på sidan av bordet, så att alla kan se den. Varje spelare väljer färg och tar de åtta gissningsbrickorna (siffrorna 1–8) och en spelpjäsa i den valda färgen. Spelpjäserna placeras på spelplanens START-ruta. Lägg tärningen bredvid spelplanen. Placera alla prylkort med bildsidan nedåt i en rörig hög mitt på bordet. Blanda dem väl. Prylkorten hålls ständigt i en enda röra, som man aldrig behöver rada snyggt och prydligt, inte ens när spelet plockas undan. Blanda prylkortet ordentligt mellan varje spelomgång.

En av spelarna utnämns till kortmästare. Kortmästaren spelar som vanligt men är dessutom ansvarig för platskortet under hela spelets gång: hen blandar, delar ut, samlar in, placerar och läser dem högt. Kortmästaren tar alla platskort och blandar dem väl.

SÅ SPELAR MAN

Var är du?

I början av varje spelomgång delar kortmästaren ut ett platskort med textsidan nedåt framför varje spelare, även framför sig själv. Varje spelare kollar på sitt kort och memorerar platsen. Därefter samlar kortmästaren in alla platskort, fortfarande med textsidan nedåt (utan att se på dem).



Ett platskort

Efter att kortmästaren samlat in platskortet, fyller hen på med fler kort från platskorthögen, så att hen har totalt åtta kort i handen. Om ni till exempel är fem spelare, så tar kortmästaren ytterligare tre kort från högen. Hen blandar de åtta korten och lägger högen åt sidan en stund, fortfarande med textsidan nedåt.

Rota i röran!

Någon av spelarna lägger tidtagningen på 30 sekunder, räknar 3-2-1-NU! och startar tidtagningen.

Alla spelare börjar samtidigt leta i högen av prylkort, för att försöka hitta bilder som skulle kunna finnas på hens hemliga vistelseort.

- Ta ett prylkort var som helst ur högen och kolla på det. Du får leta med båda händerna men bara titta på ett kort i sänder.
- Om prylen på kortet skulle kunna finnas på din hemliga vistelseort, behåller du kortet. Lägg det framför dig med bildsidan nedåt och fortsätt leta efter fler prylar.
- Om du inte vill spara kortet, lägger du tillbaka det någonstans i korthögen och fortsätter leta genom att vända ett annat kort.
- Efter att du placerat ett prylkort framför dig, får du inte byta ut det eller lägga det tillbaka i högen.
- Spelarna får samla så många prylkort de vill men varje spelare måste ha åtminstone ett prylkort framför sig när tiden är slut.
- När tiden är ute efter 30 sekunder, måste alla omedelbart sluta leta. Om någon av spelarna mot förmodan inte hittat ett enda lämpligt prylkort, måste hen ta ett slumpmässigt kort ur högen, för att ha något att använda under spelomgången.

När tiden är slut, har varje spelare ett eller flera prylkort framför sig, med bildsidan nedåt. Dessa prylkort bildar spelarens "röra".

Flytta röran!

Därefter är det dags att gissa var alla befinner sig. Pylkortet cirkulerar, så att varje spelare får en annan spelares röra framför sig. Tärningen avgör hur rörorna byter plats. Någon av spelarna slår tärningen. Tärningen visar både riktning och antal "steg" (spelare) som prylkortet flyttas. När man räknar "steg" så räknar man inte med sig själv. Till exempel 2 och pil till vänster: Ge dina prylkort två steg till vänster, det vill säga till spelaren som sitter till vänster om den som sitter till vänster om dig.



Gissa!

När varje spelare har en annan spelares prylkort i sin hand, lägger spelarna ut korten framför sig, med bildsidan uppåt. Kortet visar nu den röra som ska gissas, det vill säga prylar som kan tänkas finnas på den hemliga platsen. Varje spelare har en röra att gissa, oberoende av antalet prylkort. I detta skede får spelarna se varandras prylkort.

Nu tar kortmästaren fram högen med de åtta platskort, som hen tidigare lade åt sidan. Kortmästaren läser upp platserna på platskortet samtidigt som hen placerar dem på spelplanens rutor 1–8, med textsidan uppåt (se exemplet). De åtta platskort utgör alternativen för spelarnas gissningar.

Varje spelare kollar nu på prylkortet hen fått och på de åtta platskort på spelplanen. Vilka platser kan rimligtvis höra ihop med prylarna?

Varje spelare gör tre platsgissningar, med hjälp av gissningsbrickorna. Siffrorna på gissningsbrickorna motsvarar siffrorna vid platskortet på spelplanen. Gissningarna görs genom att spelarna placerar sina tre utvalda gissningsbrickor i en hög framför sig, med siffersidan nedåt (se exemplet). Den första, mest sannolika gissningen placeras högst upp i högen och den tredje gissningen längst ned. Varje spelare gör tre gissningar, trots att det kanske känns solklart att den första är rätt.

När alla spelare är klara med sina gissningar, avslöjas de i turordning. En av spelarna börjar. Hen avslöjar sin första gissning genom att vända på den översta gissningsbrickan i högen. Se rubriken Poäng nedan om gissningen var rätt. Om gissningen var fel, avslöjar hen följande gissning o.s.v. "Prylsamlaren", det vill säga den vars plats man gissar, säger till om gissaren gissat rätt. Alla spelare avslöjar sina gissningar i turordning, så att det under varje spelomgång är olika spelare som börjar.

POÄNG

Om gissaren lyckas gissa rätt på första försöket, får hen 3 poäng. Om det blev rätt på den andra gissningen, får hen 2 poäng och om den tredje gissningen är rätt får hen 1 poäng. Om alla gissningar är fel, får gissaren 0 poäng. Spelaren flyttar sin spelpjäsa på spelplanen lika många steg som hen fick poäng.

Prylsamlaren får lika många poäng som gissaren och även hen flyttar sin spelpjäsa på spelplanen motsvarande antal steg. I slutet av spelomgången har varje spelare fått 0–3 poäng för sin röra och 0–3 poäng för sina gissningar.



EXEMPEL

Spelaren får en röra bestående av fyra prylkort (A).
Hen gör tre gissningar genom att placera brickorna
ovanpå varandra i gissningsordning (B):

Gissning 1: SKYLTFÖNSTER **5**

Gissning 2: BORD **8**

Gissning 3: VIND **3**

Det rätta svaret är BORD (C). Gissarens andra gissning
var rätt, vilket betyder att både gissaren och prylsamlaren
belönas med två poäng var.

A



START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19
	1	2	3	4	5	6	7	8										
	VANKILA		PÄNKI		ULLAKKO		HILTOKAIPPA		HÄYTEKEIJUA		KAPISARBU		PILOPÄIKÄ		COMTÄLLE		POYRÄLLÄ	
	FÄNGELSE		BANK		VIND		AUKTION		SKYLTFÖNSTER		BRUKKISTA		GOMBÄLLE		BORD		SKRIVBORD	
	FENGSEL		BANK		LOFT		AUKSJON		BUTIKKVINDU		AMERIKAKOFFERT		C.EMHEDSTED		SKRIVBORD		SKRIVBORD	
	KENDEL		BANK		PULTERKAMMER		AUKTION		BUTIKSVINDUE		STUENKISTE		IKJUESTED		SKRIVBORD		SKRIVBORD	

C



B



TILL NÄSTA PLATS!

När poängen är räknade lägger spelarna
prylkorterna i prylkortshögen, som blandas
ordentligt. Det lönar sig att lyfta upp en
mängd prylkort från undersidan av högen
och placera dem upptill. Kortmästaren lägger
undan de använda platskorterna och delar ut
nya platskort till alla spelare.

ATT VINNA

Om ni är 3 eller 4 spelare, vinner den som
först får 18 poäng. Om ni är 5 eller 6 spelare,
vinner den som först når 36 poäng.

Alternativt kan ni komma överens om att spela
sex spelomgångar. Då vinner den som samlat
flest poäng.

Om spelet slutar oavgjort, vinner den spelare
som fick flest poäng i den sista spelomgång-
en. Om spelarna som spelat oavgjort fick lika
många poäng, vinner båda. Vilken röra!



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 lokation. 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



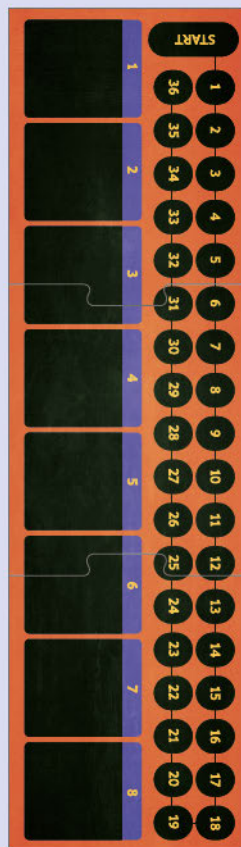
Billedkort



Retningsterning



Markører



Spillebræt

HVER RUNDE BESTÅR AF FEM FASER:

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

Når Mesterroderen har indsamlet stedkortene

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 helt 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.



Stedkort

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 rodebunker: 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. Teringen 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 nummerede 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 markører 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). Gæsteren gættede rigtigt i andet forsøg, så både gæsteren og rodehovedet bliver belønnet med to point i denne runde.

A



START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19
1	2	3	4	5	6	7	8			7	8			8				
VANKILA	PANKKI	ULLAKKO	HUUTOIKKIPÄ	NÄYTEIKKUA	KAPKARIKU	RELOJIKKA	POYDÄLLÄ											
ISÄNGELSE	BANK	VIND	AUKTION	SKYLFONTER	BRUKKISTA	COMITÄLLE	BORD											
FENGSEL	BANK	LOFT	AUKSJON	BUTIKSVINDU	AMERIKAKOFFERT	GJEMHESTED	SKRIVEBORD											
FENGSEL	BANK	PULTERKAMMER	AUKTION	BUTIKSVINDUE	BRUKKISTE	SKJULESTED	SKRIVEBORD											



B



C

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.

SPILLET'S 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!



FOR ET ROT!

Bildekaos for hele familien



plasskort



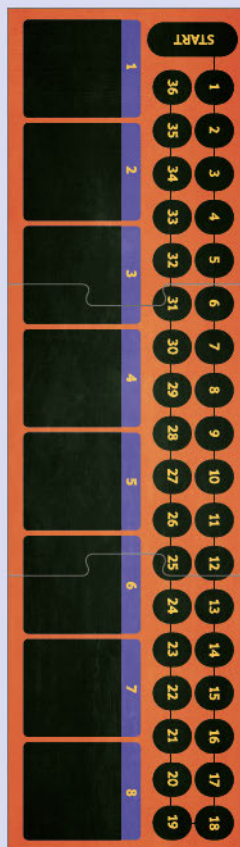
gjenstandskort



retningsterning



markører



spillebrett

INNHold

- 136 stedskort (og 2 strikker til å holde orden på bunkene)
- 392 gjenstandskort
- 1 retningsterning (husk å sette på klistremerkene før dere setter i gang med første spill)
- Tredelt spillebrett (36 trinn, 8 kortplasser)
- 48 nummererte markører (6 spillere, 8 markører hver)
- 6 poengbrikker
- Disse reglene
- I tillegg trenger du en nedtellingsklokke, eksempelvis på mobilen din.

MÅLET MED SPILLET

Grav deg gjennom haugen av kort og finn bilder som kan passe til det hemmelige stedet ditt. En annen spiller skal ut fra dette forsøke å gjette hvor du befinner deg. Dere får begge poeng dersom den andre spilleren klarer å gjette riktig. Vinne gjør du ved å være den som har flest poeng når spillet er over.

Tips: Reglene kan virke litt rotete i utgangspunktet, men dette faller veldig greit på plass i løpet av den første runden. Spill en testrunde med deg selv mens du leser gjennom reglene!



HVER RUNDE HAR FEM FASER:

1. **Hvor er du?** Hver spiller får tildelt et hemmelig sted.
2. **Kast deg over haugen!** Alle spillere skal velge seg gjenstandskort som passer til det hemmelige stedet sitt, og samtidig lage kaos i haugen for alle andre.
3. **Bytt!** Bytt alle kortene du har samlet med en motspiller.
4. **Gjett!** Nå skal alle forsøke å gjette motspillernes sted, basert på gjenstandskortene dere har gitt hverandre.
5. **Belønning!** Både den som gjettet riktig og den som ble gjettet riktig på skal motta poeng.

FORBEREDELSE

Spillebrettet settes sammen og legges slik at alle kan se det, litt på siden av spilleområdet. Alle velger seg en farge og forsyner seg med alle de åtte markørene sine, i verdi 1-8. Poengbrikkene plasseres på null på brettet. Retningsterningen legges ved siden av brettet. Alle de 392 gjenstandskortene fordeles i en kaotisk haug utover bordet, med bildesiden ned. Du trenger aldri å ha noen ordene på disse kortene, ikke en gang under lagring. Pass på å rote til kortene mellom hver runde. En av spillerne utnevnes til Roteregent. Denne regenten er ansvarlig for kortene under spilllets gang: Stokke, dele ut, samle inn og lese kort. Som sin første handling skal roteregenten ta en bunke med stedskort og stokke dem godt.

SPILLETS GANG

Hvor er du?

I starten av hver runde skal roteregenten gi hver spiller et stedskort, inkludert seg selv. Stedskortet legges med forsiden ned foran hver spiller. Alle titter i smug på sitt kort, før roteregenten samler inn kortene igjen. Roteregenten må ikke se på de andres stedskort!

De innsamlede stedskortene legges i en egen bunke, og det skal være totalt åtte kort i denne bunken. Det vil si at dersom det er fem spillere og fem kort som er samlet inn, så legges det til tre kort i denne bunken. Bunken stokkes godt, og legges så til side med forsiden ned.



stedskort

Kast deg over haugen!

En av spillerne setter nedtellingsklokka på mobilen til 30 sekunder, sier «3-2-1-kjør!» og starter klokka.

Alle skal nå samtidig starte å lete etter gjenstandskort ute på bordet som passer til sitt hemmelige stedskort.

Slik gjør du:

- Velg et kort fra hvor som helst i haugen og titt på det. Du kan bare se på ett kort av gangen, selv om du har lov å bruke begge hender for å grave.
- Hvis du mener at gjenstandskortet kan ha noe med ditt hemmelige sted å gjøre, så legger du kortet foran deg med forsiden ned. Hvis ikke, legger du kortet tilbake der du fant det. Deretter fortsetter jakten på flere kort.
- Du kan ikke legge tilbake et kort når du først har lagt det foran deg.
- Alle kan samle så mange kort de vil, men alle må ha minst ett kort når det har gått 30 sekunder.
- Alle må slutte å lete straks tiden er ute. Hvis noen sitter uten gjenstandskort, så får disse tildelt et tilfeldig kort som de må bruke som sitt kort denne runden.

Bytt!

Nå er det på tide å finne ut hvor alle befinner seg. Dere skal nå bytte kortsamling på følgende måte: Kast retningsterningen. Pilen angir i hvilken retning du skal avgi gjenstandskortene dine, og tallet angir hvor mange plasser bortover du må telle. Eksempel: Hvis dere kaster «2 og venstrepil», skal du avgi kortene dine til spilleren som er nabo med din venstre spiller. Altså to plasser bortenfor deg selv.



Gjett!

Straks alle har mottatt kort av en medspiller, skal dere legge kortene foran dere med forsiden opp. Ved hjelp av disse kortene skal alle forsøke å gjette hvor kortenes eiere befinner seg.

