SÄÄNNÖT

SISÄLTÖ

- 280 asiakorttia
- 20 numerokorttia (4 x kortit 1-5)

PELIN IDEA

First to Worst on yhteistyöpeli, jossa pelaajat yrittävät lukea toistensa ajatukset ja arvata, miten muut pelaajat asettavat eri asiat järjestykseen yhdestä viiteen. Jos arvaatte enemmän oikein kuin väärin, voitatte pelin!

ALKUVALMISTELUT

- Sekoittakaa asiakortit ja asettakaa ne pöydälle pinoon kuvapuoli alaspäin.
- Ottakaa esiin paperia ja kynä.
- Asettakaa yhdet numerokortit 1-5 pöydälle kaikkien ulottuville.
- Antakaa toiset numerokortit 1-5 vanhimmalle pelaajalle. Hän on ensimmäinen Arvottaja.

PELIN KULKU

Arvottaja nostaa viisi asiakorttia keskelle pöytää **tekstipuoli ylöspäin** ja lukee kortit ääneen.

Huom! Jos Arvottaja ei tiedä, mitä jonkin kortin asia tarkoittaa, kortti poistetaan pöydältä ja sen tilalle nostetaan uusi.

Asiat järjestykseen

Arvottajan tehtävänä on asettaa korttien asiat mielessään tärkeysjärjestykseen ja asettaa sitten kunkin asiakortin alapuolelle järjestyksen mukainen numerokortti **numeropuoli alaspäin** (1 = tärkein, 5 = vähiten tärkeä). [Kuva 1.]

Huom! Arvottaja ei saa kertoa tärkeysjärjestystä muille, eikä hänen kannata asettaa numerokortteja pöydälle numerojärjestyksessä, jotta muut eivät heti arvaa järjestystä.

Kun Arvottaja on asettanut numerokortit pöydälle haluamaansa järjestykseen, muut pelaajat saavat alkaa keskustella siitä, miten Arvottaja heidän mielestään asiat on järjestänyt.

Päästyään yhteisymmärrykseen pelaajat asettavat omat numerokorttinsa asiakorttien yläpuolelle **numeropuoli ylöspäin** siinä järjestyksessä, miten uskovat Arvottajan järjestäneen asiat.

Huom! Muut pelaajat eivät saa keskustella asioista ja niiden järjestyksestä ennen kuin Arvottaja on asettanut kortit paikoilleen. Muutoin he voivat tahtomattaan vaikuttaa Arvottajan ajatteluun.

Kun pelaajat ovat asettaneet numerokorttinsa pöydälle, Arvottaja paljastaa oman tärkeysjärjestyksensä kääntämällä numerokorttinsa numeropuoli ylöspäin. [Kuva 2.]

Pisteytys

Jokaisesta **oikein osuneesta arvauksesta** (Arvottaja ja muut pelaajat ovat asettaneet saman numeron saman sanan kohdalle) **pelaajat saavat yhden pisteen**.

Jokaisesta **väärästä arvauksesta peli saa yhden pisteen**.

Joka kierroksella jaetaan siis yhteensä viisi pistettä. Pisteet kirjataan paperille, jotta ne eivät unohdu.

Seuraava kierros

Pelivuorot etenevät myötäpäivään. Ensimmäisen kierroksen jälkeen Arvottaja antaa viisi numerokorttiaan vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle, jonka tehtävä on vuorostaan toimia Arvottajana.

Peliä jatketaan, kunnes jokainen pelaaja on saanut kerran toimia Arvottajana.

VOITTAMINEN

Kun jokainen on toiminut Arvottajana, on aika laskea pisteet. Jos pelaajat ovat saaneet enemmän tai yhtä paljon pisteitä kuin peli, pelaajat voittavat! Jos peli keräsi enemmän pisteitä, pelaajat häviävät pelin.

VAIHTOEHTOISIA PELITAPOJA

Kaikki kaikkia vastaan

Pelaajat kisaavat toisiaan vastaan. Jokaisella pelaajalla on omat numerokortit, ja jokainen tekee omat arvauksensa Arvottajan tärkeysjärjestyksestä. Jos pelaajia on enemmän kuin neljä, jakautukaa joukkueisiin. Kun Arvottaja on asettanut korttinsa, Arvottajan vasemmalla puolella oleva pelaaja asettaa omat korttinsa **asiakorttien yläpuolelle numeropuoli alaspäin**. Seuraava pelaaja asettaa omat korttinsa näiden korttien yläpuolelle numeropuoli alaspäin ja sitä seuraava pelaaja näiden korttien yläpuolelle. Kun kaikki ovat valmiita, kaikki kortit käännetään ympäri. Jokainen pelaaja saa kustakin oikeasta arvauksestaan 1 pisteen. Kukin pelaaja voi siis kierroksen aikana tienata maksimissaan 5 pistettä. Arvottaja saa pisteitä vain niistä asioista, joita kukaan ei arvannut oikein.

Kaksinkamppailu

Kaksinpelissä kumpikin pelaaja kerää itselleen pisteitä. Kumpikin pelaaja toimii kolme kertaa Arvottajana. Jos pelaajan arvaus osuu oikeaan, hän saa pisteen. Jos hän arvaa väärin, Arvottaja saa pisteen. Eniten pisteitä kerännyt voittaa. Tasatilanteessa kumpikin pelaa vielä yhden kierroksen Arvottajana, ja lisäkierroksia pelataan tarpeen vaatiessa, kunnes voittaja selviää.

REGLER

INNEHÅLL

- 280 temakort
- 20 rankningskort (siffrorna 1–5 i fyra set)

SPELETS MÅL

I det här samarbetsspelet försöker spelarna läsa varandras tankar genom att gissa hur de andra rankar olika teman i prioritetsordning från 1 till 5. Matcha fler rätt än fel och segern är din!

FÖRBEREDELSER

- Blanda temakorten och lägg dem i en hög på bordet med textsidan nedåt.
- Ta fram penna och papper.
- Lägg ett set med rankningskort (1–5) på bordet inom räckhåll för alla spelare.
- Ge ett annat set med rankningskort (1–5) till den äldsta spelaren. Hen blir den första rangordnaren.

SPELETS GÅNG

Dra 5 temakort och lägg dem med **textsidan uppåt** på bordet. Läs korten högt.

Obs! Om det finns ett eller flera teman som rangordnaren inte känner till, läggs dessa kort åt sidan och nya kort dras i stället.

Ranka teman

Rangordnarens uppgift är att bestämma hur hen vill ranka de fem temakorten i prioritetsordning och sedan placera ett rankningskort **med siffersidan nedåt nedanför varje temakort** (1 = högsta prioritet, 5 = lägsta prioritet). [Figur 1.]

Obs! Rangordnaren får inte avslöja prioritetsordningen för de andra och bör undvika att placera korten på bordet på ett uppenbart sätt, så att de andra inte kan gissa ordningen.

När rangordnaren har placerat korten kan de övriga spelarna diskutera hur de tror att rangordnaren har rankat de fem temakorten.

När enighet har uppnåtts placerar spelarna ett rankningskort **med siffersidan uppåt** ovanför varje temakort, i den ordning de tror att rangordnaren har valt.

Obs! Spelarna får inte diskutera temakorten eller deras ordning innan rangordnaren har låst sina svar, annars kan de oavsiktligt påverka rangordnarens beslut.

När spelarna har placerat sina rankningskort på bordet är det rangordnarens tur att avslöja sina verkliga åsikter genom att vända de dolda rankningskorten. [Figur 2.]

Poängräkning

För varje **perfekt matchning** (rangordnaren och de övriga spelarna har valt samma siffra för ett temakort) **får gruppen 1 poäng.**

För varje **felaktig matchning får spelet 1 poäng.**

Totalt delas 5 poäng ut i varje runda. Se till att skriva ner poängen.

Nästa runda

Spelet fortsätter medsols runt bordet. Efter den första rundan ger rangordnaren de fem rankningskorten till följande spelare, som blir rangordnare i nästa runda.

Spelet fortsätter tills varje spelare har spelat en runda som rangordnare.

VINNAREN

När alla har spelat en runda som rangordnare är det dags att räkna ihop poängen. Spelarna har vunnit rundan om de har minst lika många poäng som spelet! I annat fall har spelarna förlorat.

SPELVARIANTER

Alla mot alla

Spelarna tävlar mot varandra. Varje spelare har sitt eget set med rankningskort och gör sina egna gissningar om rangordnarens prioritetsordning. Om det är fler än fyra spelare, bilda lag. Det är inte tillåtet att diskutera temakorten öppet, utan alla måste göra sina egna bedömningar.

När rangordnaren har placerat sina kort, spelaren till vänster om rangordnaren börjar med att lägga sina rankningskort **med siffersidan nedåt ovanför temakorten**. Nästa spelare lägger sina kort med siffersidan nedåt ovanför dessa kort, följd av nästa spelare på samma sätt. När alla är klara vänds korten. Alla får 1 poäng för varje korrekt gissning de har gjort, med maximalt 5 poäng per spelare, per runda. Rangordnaren får poäng endast för de temakort som ingen gissade rätt på.

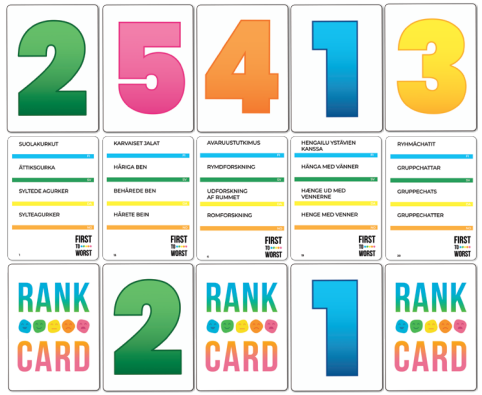
Duell

I ett spel med två spelare samlar båda spelarna poäng åt sig själva. Båda spelar tre rundor som rangordnare. Om en spelare gissar rätt får hen 1 poäng. Om gissningen är fel får rangordnaren 1 poäng. Spelaren med flest poäng vinner spelet. Vid oavgjort spelar varje spelare ytterligare en runda var som rangordnare, tills en slutgiltig vinnare kan utses.

1.



2.





FIRST TO WORST

Dyce™

PELIKO®

First To Worst™ Copyright 2026. All Rights Reserved. || © 2026 Martinex, All Rights Reserved

REGLER

INNHOLD

- 280 temakort
- 20 rangeringskort (Verdiene 1-5 i fire sett)

OVERSIKT

I dette samarbeidsspillet skal dere gjette hvordan medspillerne rangerer ulike temaer i rekkefølge fra 1 til 5. Seieren er i boks dersom dere får flere treff enn bom!

FORBEREDELSER

- Stokk temakortene og legg dem på bordet i en bunke med bildesiden ned.
- Ta frem en penn og papir.
- Legg ett sett med rangeringskort (1–5) på bordet innen rekkevidde for alle spillerne.
- Gi et annet sett med rangeringskort (1–5) til den eldste spilleren. Denne personen er Fasitspiller i første runde.

SLIK SPILLER DERE

Trekk 5 temakort og legg dem med **bildesiden opp** på bordet. Les kortene høyt.

Merk: Hvis det er et eller flere temaer fasitspilleren ikke kjenner til, så legges disse kortene til side. Trekk nye kort som erstatning for disse.

Rangere temaer

Fasitspillerens oppgave er å bestemme hvordan han eller hun vil rangere de 5 temaene i prioritert rekkefølge, og deretter plassere et nummerert rangeringskort under hvert temakort, (1 = høyest prioritet, 5 = lavest prioritet). Rangeringskortene skal ligge med **forsiden ned**. [Figur 1.]

Merk: Fasitspilleren må ikke avsløre prioriteringsrekkefølgen til de andre og skal derfor ikke endre på rekkefølgen til temakortene slik de ligger i utgangspunktet.

Straks fasitspilleren har fordelt rangeringskortene, kan de andre spillerne åpent diskutere hva de tenker om rekkefølgen.

Spillerne blir enige seg imellom, og så legger de sine fem rangeringskort i henhold til dette, på oversiden av temakortene.

Merk: De andre spillerne har ikke lov til å diskutere temaer og rekkefølge før fasitspilleren har låst svarene sine. Ellers kan de påvirke valgene.

Straks spillerne har gjort sine valg, skal fasitspilleren avdekke sine rangeringskort. [Figur 2.]

Poengberegning

For **hver match** får spillerne som gruppe **1 poeng**.

For **hver bom** får **spillet 1 poeng**.

Det deles altså ut 5 poeng for hver runde. Pass på å notere poengene underveis.

Neste runde

Turen fortsetter med klokka rundt bordet. Etter første runde gir fasitspilleren sine fem rangeringskort videre til spilleren til venstre. Denne spilleren er fasitspiller i neste runde!

Spillet fortsetter til alle har vært fasitspiller én gang hver (Ved 4 spillere er det altså 4 runder).

Å VINNE SPILLET

Poengene telles opp straks alle har hatt sin runde som fasitspiller. Dere har vunnet omgangen dersom dere har minst like mange poeng som spillet! I motsatt fall har dere tapt.

SPILLVARIANTER

Alle mot alle

Her skal dere konkurrere mot hverandre. Hver spiller har sitt eget sett med rangeringskort og gjør sine egne gjetninger om fasitspillerens prioriteringsrekkefølge. Ved flere enn fire spillere må noen være på lag. Dere har ikke lov til å diskutere temaene åpent, i stedet må alle gjøre sine egne vurderinger. Spilleren til venstre for fasitspilleren starter med å legge rangeringskortene sine med **bildesiden ned** over temakortene. Den neste spilleren legger sine kort med bildesiden ned over disse kortene igjen, etterfulgt av neste spiller på samme måte. Når alle er klare, snus kortene. Alle får 1 poeng for hver riktig gjetning de har gjort, med maksimalt 5 poeng per runde. Fasitspilleren får poeng bare for de temaene som ingen gjettet riktig på.

Duell

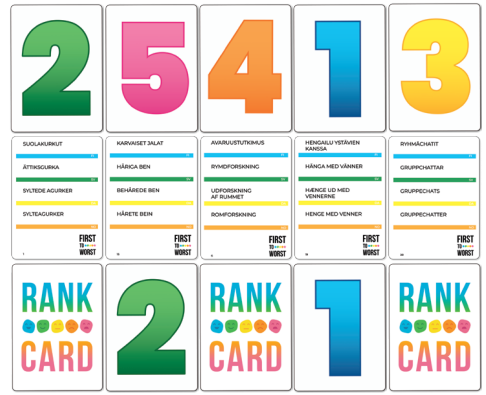
Dette er en variant for to spillere. Begge har tre runder som fasitspiller, spillet består altså av seks runder. Man får poeng som vanlig ved å klare å treffe på fasitspillerens valg. Ved bom er det i stedet fasitspilleren som får poenget.

Vinne gjør du ved å være den som har flest poeng etter seks runder. Ved poenglikhet skal dere spille to runder til, der begge er fasitspiller én gang hver. Slik fortsetter dere helt til det kan kåres en vinner!

1.



2.



REGLER

INDHOLD

- 280 emnekort
- 20 rangeringskort (4 x kort 1-5)

OVERSIGT

First to Worst er et samarbejdsspil, hvor spillerne skal forsøge at læse hinandens tanker ved at gætte, hvordan de andre spillere rangerer en række forskellige emner på en skala fra 1 til 5. Gæt over halvdelen af dem rigtigt, så er sejren jeres!

FORBEREDELSE

- Bland emnekortene, og placér dem på bordet i en stak med billedsiden nedad.
- Tag en pen og noget papir.
- Placér et sæt rangeringskort (1-5) på bordet inden for rækkevidde af alle spillerne.
- Giv et andet sæt rangeringskort (1-5) til den ældste spiller. De bliver den første, der skal være rangordner først.

SPILLETS GANG

Træk 5 emnekort, og placér dem med **billedsiden opad** på bordet. Læs kortene højt.

Bemærk: Hvis rangordneren ikke ved, hvad et eller flere af emnerne betyder, kasseres disse kort, og nye kort trækkes i stedet!

Rangering af emner

Rangordnerens opgave er at beslutte, hvordan de vil rangere de 5 emner i prioriteret rækkefølge og så placere et rangeringskort **med billedsiden nedad under hvert emnekort** (1 = højeste prioritet, 5 = laveste prioritet). [Figur 1.]

Bemærk: Rangordneren må ikke afsløre prioritets-rækkefølgen til de andre og bør undlade at placere kortene på bordet på en åbenlys måde for at sikre, at de andre ikke kan gætte rækkefølgen.

Når rangordneren har placeret kortene, kan de andre spillere frit diskutere, hvordan de tror, rangordneren har rangeret de 5 emnekort.

Når der er opnået enighed, placerer spillerne et rangeringskort **med billedsiden opad over hvert emnekort** i den rækkefølge, de tror, rangordneren har valgt.

Bemærk: De andre spillere må ikke diskutere emnerne eller deres rækkefølge, før rangordneren har låst sine svar. Ellers kan de utilsigtet påvirke rangordnerens beslutning.

Når spillerne har placeret deres rangeringskort på bordet, er det rangordnerens tur til at afsløre deres ægte følelser ved at vende de skjulte rangeringskort. [Figur 2.]

Pointgivning

For hvert **perfekt match** (hvor rangordneren og de andre spillere har valgt samme nummer for emnekortene) **får gruppen 1 point.**

For hvert **forkert match får spillet 1 point.**

Der gives i alt 5 point i hver runde. Sørg for at skrive pointene ned.

Næste runde

Spillet går videre med uret rundt om bordet. Efter den første runde giver rangordneren de fem rangeringskort til spilleren til venstre. Denne spiller bliver rangordner i den næste runde!

Spillet fortsætter, indtil hver spiller har været rangordner én gang (4 spillere = 4 runder).

SPILLETS VINDER

Når alle har spillet en runde som rangordner, er det tid til at lægge pointene sammen. Hvis gruppen har tjent flere point end spillet, vinder gruppen! Hvis spillet har flere point, taber gruppen.

SPILVARIANTER

Alle mod alle

Spillerne dyster mod hinanden. Hver spiller har sit eget sæt rangeringskort og laver sit eget gæt på rangordnerens prioritering. Hvis der er mere end fire spillere, skal I danne hold. Spillerne må ikke diskutere emnerne, men skal komme med deres egne gæt. Spilleren til venstre for rangordneren placerer sine kort **med billedsiden nedad oven på emnekortene.** Den næste spiller placerer sine kort med billedsiden nedad på disse kort, fulgt af den næste spiller og så videre. Når alle er klar, vendes kortene. Hver spiller får 1 point for hvert korrekt gæt, de har foretaget, og kan få maks. 5 point pr. runde. Rangordneren får kun point for emner, som ingen har gættet korrekt.

Duel

I et spil med to spillere samler begge spillere point til sig selv. Hver spiller spiller tre runder som rangordner. Hvis en spiller gætter rigtigt, får vedkommende et point. Hvis vedkommende gætter forkert, får rangordneren et point. Spilleren med flest point vinder spillet. I tilfælge af uafgjort spiller hver spiller en runde mere som rangordner, indtil en endelig vinder er fundet.

1.



2.

