LETTER PRESSURE

SÄÄNNÖT REGLER RULES



SISÄLTÖ

- 59 kaksipuolista kirjainlaattaa + 10 kaksipuolista kirjainlaattaa kullekin kielelle
- pelialustana toimiva pelilaatikko ja pelilauta

PELIN IDEA

Yksi pelaajista on painaja, joka keksii sanan pelilaudalla olevista kirjainlaatoista. Muut yrittävät arvata kirjaimista muodostuvan sanan kysymällä kyllä vai ei -kysymyksiä. Jokaisen kysymyksen jälkeen yksi kirjaimista pudotetaan pois ja arvaaminen helpottuu. Oikeasta arvauksesta saa pisteitä, ja väärästä arvauksesta pisteitä kertyy muille. Ensimmäisenä 25 pistettä kerännyt pelaaja voittaa.

Ennen ensimmäistä pelikertaa:

Irrottakaa kirjainlaattalevyistä varovasti kaikki merkitsemättömät kirjainlaatat (59 laattaa) ja pelissä käyttämänne kielen mukaiset laatat (10 laattaa). Sekoittakaa laatat ja pankaa ne pelilaatikkoon pelilaudan alle. Muiden kielten laatat voi heittää pois tai säästää myöhempään käyttöön.



kaikki kielet

+



10 ylintä laattaa kaikki kielet + 10 oman kielen laattaa

ALKUVALMISTELUT JA PELIN KULKU

Asettakaa pelilaatikko keskelle pöytää ja siirtäkää kansi sivuun. Ottakaa paperia ja kynä ja sopikaa, kuka pitää kirjaa pisteistä.

Pelaaja, jonka etunimen alkukirjain on ensimmäisenä aakkosissa, on pelin ensimmäinen painaja. Hän ottaa pelilaudan alta laatikosta kourallisen kirjainlaattoja pelilaudalle. Laattoja tarvitaan 18, joten ylimääräiset pudotetaan rei'istä takaisin laatikkoon.

Tämän jälkeen painaja keksii sanan, jonka voi muodostaa kirjainlaatoista. Sanaa koskevat seuraavat säännöt:

- Yksittäinen suomenkielinen sana, joka **koostuu 3–8 kirjaimesta** (saa olla myös yhdyssana).
- **Aineellinen, havaittavissa oleva esine tai asia**, kuten *kissa, rivitalo* tai *ilma*. Abstraktit käsitteet, kuten *aika, vapaus* tai *rakkaus*, eivät kelpaa.
- **Saa olla** paikan nimi, kuten Raisio.
- **Ei saa olla** henkilön nimi, kuten Kyösti.

Painaja ei saa kertoa sanaa eikä siihen tarvittavaa kirjainmäärää.

Jos painaja ei keksi pelilaudan kirjaimista sopivaa sanaa, hän saa poistaa kirjaimet ja ottaa uudet tilalle pelilaudan alta. Jos hän ei edelleenkään keksi sanaa, muut pelaajat saavat kukin kolme pistettä ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Huom. Pelaajat voivat sopia ennen pelin alkua, että painaja kirjoittaa sanan paperille, jotta se ei pääse unohtumaan pelikierroksen aikana.

Kun painaja on keksinyt kirjaimista sanan, arvuuttelu voi alkaa.



KYSYMYS JA ARVAUS

Kysymys

Painajan vasemmalla puolella oleva pelaaja kysyy ensimmäisenä. Tämän jälkeen vuorot jatkuvat myötäpäivään. Pelaaja saa kysyä mitä vain seuraavin ehdoin:

- Kysymyksen on oltava sellainen, että siihen voi vastata ”kyllä” tai ”ei”.
- Kysymys ei saa liittyä sanan kirjaimiin. Esim. pelaaja ei saa kysyä, onko sanassa neljä kirjainta tai alkaako sana t-kirjaimella.

Kun pelaaja on kysynyt kysymyksen, painaja vastaa ”kyllä”, ”ei” tai ”toisinaan”. Sitten painaja pudottaa **yhden** kirjainlaatoista pelilaudalta laatikkoon. Laudalta ei saa poistaa kirjaimia, jotka tarvitaan painajan sanan muodostamiseen. Jos sana on ”aasi”, pöydälle on jäätävä vähintään kaksi a-kirjainta, yksi s-kirjain ja yksi i-kirjain. Kaikki muut kirjaimet saa pudottaa pelilaudalta, yhden kunkin kysymyksen jälkeen.

Huom. Jos painajan keksimällä sanalla on useampia merkityksiä, hän vastaa kysymyksiin myöntävästi, jos vastaus on myöntävä yhdenkin merkityksen mukaan. Jos sana on esimerkiksi ”hiiri” ja painajalta kysytään, onko se eläin, hän vastaa ”kyllä”. Jos häneltä kysytään myöhemmin, käytetäänkö sitä töissä, hän vastaa myös ”kyllä” (tietokoneen hiiri).

Arvaus

Kun pelaaja on kysynyt kysymyksen ja yksi kirjain on pudotettu pelilaudalta, **pelaaja voi halutessaan arvata sanan.** Jos hän arvaa väärin tai päättää olla arvaamatta, kuka tahansa muu pelaaja saa arvata sanan. Nopein muista pelaajista esittää arvauksensa. Kukin pelaaja saa arvata vain kerran kunkin kysymyksen jälkeen, ja kysymyksen esittänyt pelaaja saa aina arvata ensimmäisenä. Muistakaa, että arvattavan sanan on muodostuttava pelilaudan kirjaimista.

- Jos **arvaus on väärin**, kaikki **muut pelaajat** paitsi arvaaja saavat **3 pistettä** (painaja mukaan lukien). Tämän jälkeen pelikierros jatkuu.

- Jos **arvaus on oikein**, oikein arvannut pelaaja saa **yhtä monta pistettä kuin kirjaimia on** jäljellä **pelilaudalla**. Tämän jälkeen pelikierros päättyy.

Huom. Pelaajat saavat kysyä aiemmin kierroksella esitetyt kysymykset koska tahansa uudestaan, jos he ovat unohtaneet vastauksen. Muistutuskysymysten jälkeen ei saa arvata, eikä niiden jälkeen poisteta kirjainta.

- Jos painaja **poistaa viimeisen sanaan kuulumattoman kirjaimen eikä kukaan onnistu arvaamaan oikein**, seuraava pelaaja saa kysyä vielä yhden kysymyksen. Jos tämänkään kysymyksen jälkeen kukaan ei arvaa oikein, painaja kertoo sanan ja saa itselleen 5 pistettä.

Tämän jälkeen painajan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta tulee uusi painaja ja uusi pelikierros alkaa.

VOITTAMINEN

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä 25 pistettä. Jos useampi pelaaja ylittää 25 pisteen rajan yhtä aikaa, eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa. Jos tilanne on yhä tasan, pelin voittaa tasatilanteessa olevista pelaajista se, joka on pelin aikana saanut eniten pisteitä yhdellä kierroksella. Muussa tapauksessa julistetaan tasapeli.

Pisteitä kertyy kolmella tavalla:

- Arvaat **oikein – saat yhtä monta pistettä kuin pöydällä on kirjaimia.**
- Arvaat **väärin** – kaikki **muut pelaajat** saavat kukin **3 pistettä.**
- Kukaan ei arvaa oikein pelikierroksen loppuun mennessä – **painaja saa 5 pistettä.**



INNEHÅLL

- 59 dubbelsidiga bokstavsbrickor + 10 dubbelsidiga bokstavsbrickor för varje språk
- spellåda som används som spelunderlag och spelplan

SPELETS MÅL

En av spelarna har rollen som tryckare och hittar på ett ord med hjälp av bokstavsbrickorna på spelplanen. De övriga spelarna försöker gissa ordet genom att ställa ja- eller nej-frågor. Efter varje fråga tas en bokstav bort, vilket gör det lättare att gissa ordet. För rätt gissning får man poäng, medan fel svar ger poäng till de andra spelarna. Vinnaren är den som först samlar 25 poäng!

Innan det första spelet

Tryck försiktigt loss alla omarkerade bokstavsbrickor (59 brickor), samt brickorna för det språk ni spelar på (10 brickor). Blanda brickorna och lägg dem i spellådan, under spelplanen. Brickorna för andra språk kan kastas eller sparas för senare användning.



alla språk

+



de 10 översta brickorna är för alla språk + 10 brickor för det valda språket

FÖRBEREDELSER OCH SPELETS GÅNG

Placera spellådan mitt på bordet och lägg locket åt sidan. Ta fram penna och papper och välj en spelare som skriver upp poängen.

Den spelare vars förnamn kommer först i alfabetisk ordning blir den första **tryckaren**. Hen tar en handfull bokstavsbrickor ur lådan under spelplanen och lägger dem ovanpå spelplanen. I spelet behövs 18 brickor, så plocka vid behov upp fler, eller pluppa ned några om det blev för många.

Därefter ska tryckaren hitta på ett ord som kan bildas av de tillgängliga bokstäverna. Följande regler gäller för ordet:

- Det ska vara ett svenskt ord på **3 till 8 bokstäver** (sammansatta ord är tillåtna).
- Det ska vara ett **konkret, fysiskt objekt eller en sak**, till exempel *katt, höghus* eller *luft*. Abstrakta begrepp som *tid, frihet* eller *kärlek* är inte tillåtna.
- Det **kan vara** ett geografiskt namn, till exempel *London*.
- Det **får inte vara** ett personnamn, som till exempel *Sandra*.

Tryckaren håller ordet och antalet bokstäver hemligt.

Om tryckaren inte kan hitta ett passande ord bland bokstäverna, får hen byta ut alla bokstäverna mot 18 slumpmässigt valda nya brickor från spellådan. Om hen fortfarande inte hittar något ord får alla andra spelare 3 poäng var och turen att vara tryckare går medsols vidare till följande spelare.

Obs! Innan spelet börjar kan spelarna komma överens om att tryckaren skriver ned ordet på papper så att det inte glöms bort under omgången.

När tryckaren har valt ett ord kan gissandet börja.



FRÅGOR OCH GISSNINGAR

Frågor

Spelaren till vänster om tryckaren ställer den första frågan. Därefter går turen medsols runt bordet. En spelare får fråga vad som helst, inom följande villkor:

- Frågan måste kunna besvaras med ”ja” eller ”nej”.
- Frågan får inte handla om ordets bokstäver. Man får till exempel inte fråga om ordet består av 4 bokstäver eller om det börjar på bokstaven ”T”.

När en spelare har ställt en fråga svarar tryckaren ”ja”, ”nej” eller ”ibland”. Därefter släpper tryckaren ned en av de överflödiga bokstavsbrickorna i lådan. Bokstäver som ingår i ordet får inte tas bort. Om ordet till exempel är ”SOL” måste minst ett ”S”, ett ”O” och ett ”L” ligga kvar på spelplanen. Alla andra bokstäver får avlägsnas, en efter varje fråga.

Obs! Om ordet har flera betydelser, svarar tryckaren ”ja” om frågan stämmer för någon av betydelserna. Om ordet till exempel är ”blad” och någon frågar om det finns i naturen tryckaren ”ja”. Om någon senare frågar om det används på jobbet svarar tryckaren också ”ja” (infoblad).

Gissningar

Efter att en spelare har ställt sin fråga och en bokstav har tagits bort, **kan spelaren försöka gissa ordet.** Om svaret är fel, eller om spelaren väljer att inte gissa, får vilken annan spelare som helst försöka gissa. Den snabbaste av de andra spelarna får lägga fram sin gissning först. Alla spelare får alltså gissa en gång per fråga, och spelaren som ställde frågan får alltid gissa först. Kom ihåg att ordet måste kunna bildas av bokstäverna som finns kvar på spelplanen.

• Om **gissningen är fel**, får alla **andra spelare** utom gissaren **3 poäng** (inklusive tryckaren). Därefter fortsätter spelomgången.

• Om **gissningen är rätt**, får gissaren **lika många poäng som det finns bokstäver kvar på spelplanen**. Därefter avslutas omgången.

Obs! Spelarna får när som helst upprepa frågor som redan ställts, om de glömt svaren. Efter sådana påminnelsefrågor får ingen gissa och ingen bokstav tas bort.

När tryckaren tar bort **den sista bokstaven som inte hör till ordet och ingen lyckas gissa rätt**, får nästa spelare ställa en sista fråga. Om det fortfarande inte är någon som gissar rätt, avslöjar tryckaren ordet och får **5 poäng**.

Därefter blir följande spelare medsols den nya tryckaren och en ny runda börjar.

VINNAREN

Den första spelaren som når 25 poäng vinner spelet. Vid oavgjort vid 25 poäng vinner den spelare som har flest poäng. Om spelet fortfarande är oavgjort vinner den spelare som har fått flest poäng under en enskild runda. Om det fortfarande är lika slutar spelet oavgjort.

Poäng delas ut på tre sätt:

- Gissar du **rätt** får du **lika många poäng som det finns bokstäver kvar på spelplanen.**
- Gissar du **fel** får alla **andra spelare 3 poäng var.**
- Om ingen gissar rätt innan rundan är slut får **tryckaren 5 poäng**.



INNHOLD

- 59 dobbeltsidige bokstavbrikker + 10 dobbeltsidige bokstavbrikker for hvert språk
- spilleske der eskebunnen brukes til å trekke brikker fra

BESKRIVELSE AV SPILLET

En av spillerne har rollen som Ordsmed og finner på et ord ved hjelp av bokstavene på spillebrettet. De andre spillerne prøver å gjette ordet ved å stille ja/nei-spørsmål. Etter hvert spørsmål fjernes én av bokstavene fra brettet, noe som gjør det lettere å gjette. Riktig svar gir deg poeng, mens feil svar gir poeng til de andre spillerne. Seieren går til den som først samler 25 poeng!

Før det første spillet

Trykk forsiktig ut alle bokstavbrikkene uten merking fra papparkene (59 brikker). Trykk også ut brikkene for språket du har valgt (10 brikker). Bland brikkene og legg dem i eskebunnen. Kast brikkene for andre språk eller spar dem eventuelt til senere bruk.



alle språk

+



10 toppbrikker alle språk + 10 for valgt språk

SLIK SPILLER DERE

Plasser eskebunnen midt på bordet og legg lokket ved siden av. Ta et ark og en penn, og velg én spiller som skal notere poengene.

Rollen som første Ordsmed går til den spilleren som har navn først i alfabetet. Denne spilleren forsyner seg med 18 bokstavbrikker fra eskebunnen og legger dem opp på det gule brettet i eskebunnen.

Etter dette skal Ordsmeden finne på et ord ved hjelp av de tilgjengelige bokstavene. Følgende regler gjelder for ordet:

- Det skal være et norsk ord på **3 til 8 bokstaver** (sammensatte ord er tillatt).
- Ordet representerer en **konkret, fysisk gjenstand** eller ting, som for eksempel *katt*, *hus* eller *luft*. Abstrakte begreper som *tid, frihet* eller *kjærlighet* er ikke tillatt.
- Ordet **kan være** et geografisk navn, som *Trondheim*.
- Ordet **kan ikke være** et personnavn, som *Sandra*.

Ordsmeden skal holde både ordet og antallet bokstaver i ordet hemmelig.

Hvis Ordsmeden ikke klarer å finne på et gyldig ord, trekkes det 18 nye brikker fra eskebunnen. De første 18 bokstavene legges tilbake. Hvis det fortsatt ikke er mulig å finne et ord, får hver av de andre spillerne 3 poeng, og rollen som Ordsmed går videre mot venstre.

Merk: Før spillet starter kan Ordsmeden skrive ned ordet for å unngå at det glemmes.

Spillet starter straks Ordsmeden har kommet frem til et gyldig ord.



STILL ET SPØRSMÅL OG FORSØK Å SVARE

Spørsmålsrunde

Spilleren til venstre for Ordsmeden skal stille det første spørsmålet. Deretter går turen med klokken rundt bordet. Spillerne kan spørre om hva som helst, innenfor følgende betingelser:

- Spørsmålet må kunne besvares med «ja» eller «nei».
- Spørsmålet må ikke handle om bokstavene. For eksempel kan du ikke spørre om det er 4 bokstaver i ordet, eller om ordet begynner med bokstaven «t».

På alle spørsmål skal Ordsmeden svare «ja», «nei» eller «noen ganger». Deretter skyver Ordsmeden én av de overflødige bokstavbrikkene ned i eskebunnen. Alle bokstaver som inngår i ordet skal bli liggende på brettet. Hvis ordet eksempelvis er «sol», må minst én «s», én «o» og én «l» bli liggende på spillebrettet. Alle de andre bokstavene kan fjernes, én brikke etter hvert spørsmål.

Merk: Hvis ordet som er valgt har flere betydninger, må Ordsmeden svare «ja» hvis spørsmålet gjelder for minst én av disse betydningene. Hvis ordet eksempelvis er «mus», må Ordsmeden både svare «ja» på spørsmålet «Er det et dyr?» og på spørsmålet «Brukes det på jobb?» (datamus).

Forsøk på svar

Etter at en spiller har stilt et spørsmål og én bokstav er fjernet fra brettet, **kan spilleren forsøke å gjette ordet**. Hvis svaret er feil, eller hvis spilleren velger å ikke gjette, kan de andre spillerne også forsøke å gjette, etter tur. Alle spillere får altså gjette én gang per spørsmål, og spilleren som stilte spørsmålet kan alltid gjette først. Husk at ordet må kunne dannes av bokstavene på brettet.

- **Ved feil svar** vil nemlig **alle andre** enn deg få **3 poeng**, inkludert Ordsmeden selv. Etter dette fortsetter spillrunden.

- **Ved riktig svar** vil den som gjettet riktig få **like mange poeng som det er bokstaver** igjen på brettet.

Merk: Dere kan når som helst gjenta spørsmål som allerede er stilt i runden dersom noen har glemt svaret. Etter slike påminnelsesspørsmål er det ikke lov å gjette, og ingen bokstav fjernes.

Når Ordsmeden fjerner den siste overflødige bokstaven og ingen gjetter ordet, kan neste spiller stille ett siste spørsmål. Hvis det fortsatt ikke kommer noen riktig gjetning etter dette, avslører Ordsmeden ordet og får 5 poeng.

Deretter går rollen som Ordsmed videre mot venstre, og en ny runde kan begynne.

Å VINNE SPILLET

Du vinner ved å være den første til å oppnå 25 poeng eller mer. Hvis flere spillere krysser målstreken samtidig, vinner den av dere som har flest poeng. Hvis spillet fortsatt er uavgjort, vinner spilleren som har scoret flest poeng i én enkelt runde. Ellers ender spillet uavgjort.

Poeng scores på tre forskjellige måter:

- **Riktig** svar – Du får **poeng tilsvarende antall bokstaver på brettet.**
- **Feil** svar – Alle de **andre spillerne får 3 poeng hver.**
- Ingen gjetter riktig innen slutten av runden – **Ordsmeden får 5 poeng.**



INDHOLD

- 59 dobbeltsidede bogstavsbrikker + 10 dobbeltsidede bogstavsbrikker til hvert sprog
- Spilæske, der bruges i spillet, samt et spillebræt

SPILOVERBLIK

En af spillerne er trykkeren, som finder på et ord ved hjælp af bogstaverne på spillebrættet. De andre spillere skal gætte ordet ved at stille ja-nej-spørgsmål. Efter hvert spørgsmål fjernes et af bogstaverne fra brættet, hvilket gør det lettere at gætte. Et korrekt gæt giver point, mens et forkert gæt giver point til de andre spillere. Den første spiller, der når 25 point, vinder.

Inden det første spil

Tryk forsigtigt alle de umærkede bogstavsbrikker ud af paparkene (59 brikker). Tryk også brikkerne til det valgte sprog ud (10 brikker). Bland brikkerne, og læg dem i spilæsken under spillebrættet. Kassér brikkerne til de andre sprog, eller gem dem til senere brug.



alle sprog

+



10 øverste brikker til alle sprog
+
10 til det valgte sprog

OPSÆTNING OG MÅL I SPILLET

Placér spilæsken midt på bordet, og læg låget til side. Tag et stykke papir og en blyant, og udpeg en spiller til at føre point.

Den spiller, hvis fornavn kommer først i alfabetisk rækkefølge, er den første trykker. Denne spiller tager en håndfuld bogstavsbrikker fra æsken under spillebrættet og lægger dem på brættet. Der skal bruges 18 brikker i spillet, så eventuelle overskydende brikker lægges tilbage i æsken.

Herefter finder trykkeren på et ord ved hjælp af de tilgængelige bogstaver. Følgende regler gælder for ordet:

- Det skal være et enkelt dansk ord på **3 til 8 bogstaver** (sammensatte ord er tilladt).
- Det skal være et **konkret, fysisk** objekt eller en ting, såsom *kat, hus* eller *luft*. Abstrakte begreber, såsom *tid, frihed* eller *kærlighed*, er ikke tilladt.
- **Det kan være** et geografisk stednavn, såsom *London*.
- **Det må ikke være** et personnavn, såsom *Sandra*.

Trykkeren holder ordet og antallet af nødvendige bogstaver hemmeligt.

Hvis trykkeren ikke kan danne et gyldigt ord ud fra bogstaverne, må vedkommende kassere bogstaverne og trække 18 nye brikker fra spilæsken. Hvis vedkommende stadig ikke kan finde på et ord, får hver af de andre spillere 3 point, og spilleren til venstre for trykkeren bliver den nye trykker.

Bemærk: Inden spillet begynder, kan gruppen beslutte, at trykkerne skal skrive ordet ned for at undgå, at det glemmes.

Når trykkerne har fundet et gyldigt ord, begynder spillet.



STIL ET SPØRGSMÅL OG GÆT

Spørgsmål

Spilleren til venstre for trykkerne stiller det første spørgsmål. Derefter går turen videre med uret. Du må spørge om hvad som helst, så længe følgende betingelser er opfyldt:

- Spørgsmålet skal være et spørgsmål, der kan besvares med ”ja” eller ”nej”.
- Spørgsmålet må ikke handle om bogstaverne. Du må for eksempel ikke spørge, om ordet består af 4 bogstaver, eller om det begynder med bogstavet ”t”.

Når spilleren har stillet spørgsmålet, svarer trykkeren ”ja”, ”nej” eller ”nogle gange”. Derefter lægger trykkeren **én** af bogstavsbrikkerne tilbage i æsken. De bogstaver, der skal bruges til at stave det hemmelige ord, skal forblive på spillebrættet. Hvis ordet for eksempel er læbe, skal mindst ét ”l”, ét ”æ”, ét ”b” og ét ”e” forblive på spillebrættet. Alle de andre bogstaver kan fjernes, et efter hvert spørgsmål.

Bemærk: Hvis det valgte ord har mere end én betydning, skal trykkeren svare ”ja”, hvis dette er tilfældet for mindst én af disse betydninger. Hvis ordet for eksempel er mus, skal trykkeren svare ”ja” til spørgsmålet ”Er det et dyr?” og til spørgsmålet ”Bruges det på arbejde?” (computermus).

Gæt

Når spilleren har stillet et spørgsmål, og der er fjernet et bogstav fra spillebrættet, **må spilleren forsøge at gætte ordet**. Hvis gættet er forkert, eller hvis spilleren vælger ikke at gætte, må en hvilken som helst anden spiller forsøge at gætte, og den hurtigste spiller starter. Hver spiller må kun gætte én gang pr. spørgsmål, og den spiller, der har stillet spørgsmålet, må altid starte. Husk, at ordet skal dannes af bogstaverne på spillebrættet.

- Hvis **gættet er forkert**, får alle de **andre spillere** bortset fra den, der gætter (inklusive trykkeren), **3 point**. Herefter fortsætter runden.

- Hvis **gættet er rigtigt**, får den, der gætter, **lige så mange point, som der er bogstaver** tilbage på brættet. Herefter slutter runden.

Bemærk: Spillerne må til enhver tid gentage spørgsmål, der er blevet stillet tidligere i runden, hvis de har glemt svaret. Det er ikke tilladt at gætte efter sådanne opfølgende spørgsmål, og der fjernes ingen bogstaver.

- Hvis trykkeren **fjerner det sidste ekstra bogstav**, og ingen gætter ordet, må den næste spiller stille et sidste spørgsmål. Hvis der stadig ikke er noget korrekt gæt efter det, afslører trykkeren ordet og får **5 point**.

Derefter bliver spilleren til venstre for trykkeren den nye trykker, og en ny runde begynder.

SÅDAN VINDER DU

Den første spiller, der når 25 point, vinder spillet. I tilfælde af uafgjort ved 25 point vinder den spiller, der har fået flest point. Hvis spillet stadig står uafgjort, er vinderen den spiller, der har fået flest point i en enkelt runde. Ellers ender spillet uafgjort.

Du får point på tre måder:

- Gæt **rigtigt – du får point svarende til antallet af bogstaver på spillebrættet.**
- Gæt **forkert** – alle andre spillere får 3 point hver.
- Ingen gætter rigtigt ved rundens afslutning – Trykkeren får **5 point**.



CONTENTS

- 59 double-sided letter tiles + 10 double-sided letter tiles for each language
- game box used for playing and game board

OVERVIEW OF THE GAME

One of the players acts as the Presser and comes up with a word using the letters on the game board. The other players try to guess the word by asking yes-no questions. After each question, one of the letters is removed from the board, making it easier to guess. A correct guess earns you points, while a wrong guess gives points to the other players. The first player to reach 25 points wins.

Before the first game

Carefully punch out all the unmarked letter tiles from the cardboard sheets (59 tiles). Also punch out the tiles for your chosen language (10 tiles). Shuffle the tiles and place them in the game box under the game board. Discard the tiles for other languages or save for future use.



all languages

+



10 top tiles all languages + 10 of chosen language

SETUP AND HOW TO PLAY

Place the game box in the centre of the table and set the lid aside. Take a sheet of paper and a pen and choose one player to keep score.

The player whose first name is first in alphabetical order starts as the Presser. They take a handful of letter tiles from the box under the board and place them on the board. 18 tiles are needed in the game so any extra ones are then dropped back into the box.

After this, the Presser comes up with a word using the available letters. The following rules apply to the word:

- Is a single English word with **3 to 8 letters** (compound words are allowed).
- Is a **concrete, physical** object or thing, such as *cat, house* or *air*. Abstract concepts, such as *time, freedom* or *love*, are not allowed.
- **Can be** a geographical name, such as *London*.
- **Must not be** a person's name, such as *Sandra*.

The Presser keeps the word and the number of letters needed a secret.

If the Presser is unable to form a valid word from the letters, they may discard the letters and draw 18 new tiles from the game box. If they still cannot come up with a word, each of the other players earns 3 points and the player to the left of the Presser becomes the new Presser.

Note: Before the game begins, the group may decide that the Presser writes down the word to prevent it being forgotten.

Once the Presser has come up with a valid word, the game begins.



ASK A QUESTION AND GUESS

Question

The player to the left of the Presser asks the first question. After that, turns proceed clockwise. You can ask anything under the following conditions:

- The question must be a question that can be answered with “yes” or “no”.
- The question may not be about the letters. For example, you may not ask if there are 4 letters in the word or if it starts with the letter “t”.

When the player has asked the question, the Presser answers “yes”, “no” or “sometimes”. Then, the Presser drops **one of the letter tiles** back into the box. The letters needed to spell the secret word must remain on the board. If the word is, for example, “lip”, at least one “l”, one “i” and one “p” must remain on the game board. All the other letters can be eliminated, one after each question.

Note: If the word chosen has more than one meaning, the Presser must answer “yes” if the answer is affirmative for at least one of those meanings. For instance, if the word is mouse, the Presser must answer “yes” to the question “Is it an animal?” and to the question “Is it used at work?” (computer mouse).

Guess

After the player has asked a question and one letter has been removed from the board, **the player may try to guess the word**. If the guess is wrong or if they choose not to guess, any other player may take a guess, starting from the fastest one. Each player can guess only once per question, and the player asking the questions can always go first. Remember that the word must be formed from the letters on the board.

- If **the guess is wrong**, all the **other players** besides the guesser (including the Presser) earn **3 points**. After this, the round continues.

- If the **guess is right**, the guesser receives **as many points as there are letters** remaining on the board. After this, the round ends.

Note: Players may repeat questions that were asked earlier in the round at any time if they have forgotten the answer. After such reminder questions, no guessing is allowed and no letter is removed.

- If the Presser **removes the last extra letter** and no one guesses the word, the next player may ask one final question. If there is still no correct guess after that, the Presser reveals the word and earns 5 points.

After that, the player to the left of the Presser becomes the new Presser, and a new round begins.

WINNING THE GAME

The first player to reach 25 points wins the game. In the event of a tie at 25 points, the player with the highest total score wins. If the game is still tied, the winner is the player who scored the most points in a single round. Otherwise, the game ends in a draw.

Points are scored in three ways:

- Guess **right – you earn points equal to the number of letters on the board**.
- Guess **wrong** – all **other players earn 3 points** each.
- No one guesses right by the end of the round – the Presser earns **5 points.**





Peliko
Martinex Oy
Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
www. peliko.com
customersupport@martinex.fi

© 2026 Martinex, All Rights Reserved
Game Inventor: Jack Degnan