

Har tiden gått ut innan Svarslaget har avgett rätt svar, får de inga poäng.

Motståndarna får samma poäng som Svarslaget om det blir den poäng som de gissat med poängtipsmarkern. Annars får de inga poäng.

Om Motståndarna lade "Det här klarar ni inte"-kortet får de 6 poäng förutsatt att Svarslaget inte avger rätt svar innan tiden har gått ut.

Lagen flyttar sina speljäser lika många steg som det antal poäng de fick.

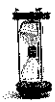
Kommer spelpjäserna på en specialruta (se nedan), skall instruktionerna följas nästa gång det är lagets tur att vara Svarslag.

Byt roller

Efter varje fråga byter ni; Svarslaget blir Motståndare och tvärt om.

Specialrutorna

Eftersom spelpjäserna flyttas efter varje frågeomgång skall instruktionerna på specialrutorna följas nästa gång det är lagets tur. Får ett lag inga poäng och följaktligen inte flyttar sin pjäs, gäller eventuell instruktion även nästa gång det är lagets tur.



GISSA FRITT TILLS TIDEN ÄR UTE

Svarslaget får avge flera svarsalternativ på varje ledtråd tills tiden är ute. Ny lucka kan öppnas när som helst.

II TVÅ FÖRSÖK PÅ VARJE LEDTRÅD

Det är tillåtet att gissa två gånger på varje ledtråd mot normalt en gång.

x2 DUBBLA POÄNG VID RÄTT SVAR

Svarslaget får bara gissa en gång på varje ledtråd. Är det rätt får de dubbla poängen. Har Motståndarna lagt rätt poängtipskort får de bara den vanliga poängen.

Vilket lag vinner?

Först till mål vinner, så klart. Svarslaget flyttar alltid sin pjäs först. Så det så!

© 1991, 1989, Western Publishing Company, Inc. All rights reserved throughout the world.



På Minuten™

Ett snabbt spel för kvicka tänkare med minutiösa svar i grevens tid.

alga

Det snabba spelet med de korta ledtrådarna

Samla poäng med hjälp av ledtrådarna och gissa vilken person, plats eller sak som döljer sig. Men, det gäller också att anta hur många ledtrådar Svarslaget behöver för att gissa rätt. Bästa lag i tre spelrundor har vunnit.

Innehåll

Display
Displaystöd
5 luckor
etikettark
2 speljäser
360 frågekort med sammanlagt 720 frågor
10 poängtipsmarker
1 startkort
1 minuttimglas
spelplan

Spelet i sammanfattning

Varje frågekort har 4 ledtrådar som skall leda er till rätt svar. Ledtrådarna är ordnade i svårighetsgrad. Det lag som skall svara får i tur och ordning titta på ledtrådarna och avge svar vid de olika poängnivåerna. Frågorna är kategoriserade i olika ämnesområden, Natur, Geografi, Historia, Sport, Konst, Nöje, Musik och Potpurri. "Potpurri"-frågorna är blandad kompott. Laget som svarar - "Svarslaget" - får flytta sin speljäsa lika många steg som de får poäng. Laget som frågar - "Motståndarna" - känner till svaret och skall gissa på vilken nivå "Svarslaget" klarar frågan. Bara när de gissar rätt, får de poäng och får flytta.

Förberedelser

Sätt ihop displayen:

Jämför de fem luckorna. Luckan som ska vara nederst, är smalare än de andra. På baksidans mitt av luckorna finns en längsgående rygg som är upphöjd i ena änden. Upphöjningen skall ligga till vänster när du sätter fast luckorna i displayen.

För in luckorna från vänster i displayen. De "knäpps" på plats när du för dem åt höger. Kontrollera att de glider lätt fram och tillbaka. Luckorna skall sedan stoppa vid den vänstra sidan.

Lossa etiketterna och sätt fast dem på displayen och luckorna i följande ordning:

PÅ MINUTEN

10

7

5

3

SVAR

Eriketten med SVAR skall sitta på den nedersta luckan. Siffrorna motsvarar poängen för de olika ledtrådarna. Sätt fast stödet på baksidan. När du packar ihop spelet tar du loss stödet.

Innan ni börjar spela

Dela upp er i två lag.
De båda lagen kallas omväxlande Svarslag resp Motståndarna.
Motståndarna känner till svaret och skall bedöma på vilken nivå som Svarslaget kommer att klara frågan.
Laget med den högsta sammanlagda åldern börjar som Svarslag.

Varje gång ett lag når mål räknas som en spelrunda. Bästa lag i tre spelrundor har vunnit. Svarslaget flyttar alltid sin pjäs först.

Sätt för luckorna och placera startkortet längst bak. Ta ungefär 30 kort och placera dem i displayen. Titta inte på korten!
När en fråga är avklarad, placeras kortet bakom startkortet.

Om korten tar slut innan något lag kommit till mål, fyller ni på med nya kort i displayen.

Varje frågeomgång går till så här:

- 1 Motståndarna tar displayen och öppnar alla fem luckorna utan att visa Svarslaget. De läser TYST igenom ledtrådar och svar. Utan att avslöja för Svarslaget, bestämmer Motståndarna vid vilken ledtråd de tror Svarslaget kommer att avge rätt svar. (Undvik att peka kortet, använd poängtipsmarkerna). Läg sedan motsvarande poängtipsmarker, med baksidan upp, framför er på bordet. Ex: Tror man att Svarslaget klarar av att ge rätt svar på tredje ledtråden = 5-poängsnivån, lägger de poängtipskort 5. Tror man att Svarslaget inte klarar frågan alls, även efter alla ledtrådarna, lägger de "Det här klarar ni inte"-kortet (bock +6) på bordet (med baksidan upp).
- 2 Sedan stänger Motståndarna alla luckor och överlämnar displayen till Svarslaget. När Motståndarna vänder på timglasets får Svarslaget öppna första luckan = 10 poäng. Svarslaget får diskutera svaret inom laget men en person skall vara utsedd att avge svaret. *Man har bara rätt att avge ett svar per lucka! (Utom på specialrutorna, se nedan).*

Är svaret fel, öppnar Svarslaget nästa lucka o.s.v. tills rätt svar avges eller tiden går ut.

Poängfördelning

Om korrekt svar avges innan tiden har gått ut blir poängen:

vid första ledtråden - 10 poäng
vid andra ledtråden - 7 poäng
vid tredje ledtråden - 5 poäng
vid fjärde ledtråden - 3 poäng

Samla poäng med hjälp av ledtrådarna och gissa vilken person, plats eller sak som döljer sig. Men, det gäller också att anta hur många ledtrådar Svarslaget behöver för att gissa rätt. Bästa lag i tre spelrundor har vunnit.

Innehåll

- Display
- Displaytid
- 5 luckor
- etiketter
- 2 speljäser
- 360 frågekort med sammanlagt 720 frågor
- 10 poängtipsmarker
- 1 startkort
- 1 minutrimglas
- spelplan

Spelet i sammanfattning

Varje frågekort har 4 ledtrådar som skall leda er till rätt svar. Ledtrådarna är ordnade i svårighetsgrad. Det lag som skall svara får i tur och ordning titta på ledtrådarna och avge svar vid de olika poängnivåerna. Frågorna är kategoriserade i olika ämnesområden, Natur, Geografi, Historia, Sport, Konst, Nöje, Musik och Popuri. "Popuri"-frågorna är blandad komport. Laget som svarar - "Svarslaget" - får flytta sin spelpjäs lika många steg som de får poäng. Laget som frågar - "Motståndarna" - känner till svaret och skall gissa på vilken nivå "Svarslaget" klarar frågan. Bara när de gissar rätt, får de poäng och får flytta.

Förbereelser

Sätt ihop displayen:

Jämför de fem luckorna. Luckan som ska vara nederst, är smalare än de andra. På baksidans mitt av luckorna finns en långgående tryck som är upphöjd i ena änden. Upphöjningen skall ligga till vänster när du sätter fast luckorna i displayen.

För in luckorna från vänster i displayen. De "knäpps" på plats när du för dem åt höger. Kontrollera att de glider lätt fram och tillbaka. Luckorna skall sedan stoppa vid den vänstra sidan.

Lossa etiketterna och sätt fast dem på displayen och luckorna i följande ordning:

PÅ MINUTTEN

- 10
- 7
- 5
- 3
- SVAR

Etiketten med SVAR skall sitta på den nedersta luckan. Siffrorna motsvarar poängen för de olika ledtrådarna. Sätt fast stödet på baksidan. När du packar ihop spelar tar du loss stödet.

Innan ni börjar spela

Dela upp er i två lag.

De båda lagen kallas omväxlande Svarslag resp Motståndarna. Motståndarna känner till svaret och skall bedöma på vilken nivå som Svarslaget kommer att klara frågan.

Laget med den högsta sammanlagda åldern börjar som Svarslag.

Varje gång ett lag når mål räknas som en spelrunda. Bästa lag i tre spelrundor har vunnit. Svarslaget flyttar alltid sin pjäs först.

Sätt för luckorna och placera startkortet längst bak. Ta ungefär 30 kort och placera dem i displayen. Titta inte på korten!

När en fråga är avklarad, placeras kortet bakom startkortet.

Om korten tar slut innan något lag kommit till mål, fyller ni på med nya kort i displayen.

Varje frågeomgång går till så här:

1 Motståndarna tar displayen och öppnar alla fem luckorna utan att visa Svarslaget. De läser TYST igenom ledtrådar och svar. Utan att avslöja för Svarslaget, bestämmer Motståndarna vid vilken ledtråd de tror Svarslaget kommer att avge rätt svar. (Undvik att peka kortet, använd poängtipsmarkerna). Lägga sedan motsvarande poängtipsmarker, med baksidan upp, framför er på bordet. Ex: Tror man att Svarslaget klarar av att ge rätt svar på tredje ledtråden = 5-poängsnivå, lägger de poängtipskort 5. Tror man att Svarslaget inte klarar frågan alls, även efter alla ledtrådarna, lägger de "Det här klarar ni inte"-kortet (bock +6) på bordet (med baksidan upp).

2 Sedan stänger Motståndarna alla luckor och överlämnar displayen till Svarslaget. När Motståndarna vänder på timglaset får Svarslaget öppna första luckan = 10 poäng. Svarslaget får diskutera svaret inom laget men en person skall vara utsedd att avge svaret. *Man har bara rätt att avge ett svar per lucka! (Utm på specialturnorna, se nedan).*

Är svaret fel, öppnar Svarslaget nästa lucka o.s.v. tills rätt svar avges eller tiden går ut.

Poängfördelning

Om korrekt svar avges innan tiden har gått ut blir poängen:

- vid första ledtråden - 10 poäng
- vid andra ledtråden - 7 poäng
- vid tredje ledtråden - 5 poäng
- vid fjärde ledtråden - 3 poäng