

EN FRÅGA OM

SKRUPLER

SPELREGLER

EN FRÅGA OM

SKRUPLER

SPELARNÄ

För 3 -10 spelare.

SPELETS MÅL

Du ska bli den förste som lyckas bli av med alla dina frågekort, genom att förutse hur dina medspelare kommer att besvara de frågor du ställer.

INNEHÅLL

259 frågekort, märkta "?"
30 svars kort, märkta "S" (JA, NEJ eller DET BEROR PÅ)
10 röstkort (med en helgongloria på den ena sidan och en eldgaffel på den andra)
Ett blankt kort som inte används i spelet.

DITT SISTA KORT

Om du bara har ett kort kvar på hand, kan du INTE bli av med det vid en utmaning. Du kan endast vinna spelet när du är FRÅGANDE SPELARE och lyckas få samma svar som står på ditt svars kort.

ATT VINNA SPELET

Den spelare som först blir av med alla sina frågekort vinner spelet.

KRYDDA SPELET!

När du spelat Skrupler några gånger och det är din tur att ställa en fråga, kan du göra frågan mer personlig genom att anpassa den till vad du vet om den svarande spelarens person och karaktär. Du kan t o m hitta på egna Skrupler-frågor för att överraska dina medspelare.

SPELETS GANG

Den spelare som sitter på givarens vänstra sida börjar spelet och blir den förste FRÅGANDE SPELAREN. Spelet fortsätter åt vänster, där spelaren i tur ställer frågor från sina frågekort.

När det är din tur att vara den FRÅGANDE SPELAREN gör du följande (i nämnd ordning):

1. Välj ut ett av dina frågekort. Sedan gör du en värdering av varje spelares karaktär och väljer den som du tror kommer att ge samma svar som står på ditt SVARSKORT.
2. Läs frågan på ditt frågekort för honom/henne.
3. Den tillfrågade spelaren svarar med JA, NEJ eller DET BEROR PÅ (se nästa stycke).
4. Nu vänder du på ditt svarskort och visar samtliga spelare vad det står på det.
 - Om svaret på ditt svarskort stämmer med vad spelaren svarat, får du lägga ditt frågekort, med textsidan upp, i ett av facken på spelbrickan. Du har nu ett frågekort mindre.
 - Om svaret på svarskortet *inte* stämmer med vad spelaren svarat, lägger du ditt frågekort, med textsidan upp, i ett av facken i förpackningen. Sedan drar du ett nytt frågekort.
5. Lagg ditt svarskort med textsidan upp i ett av facken på spelbrickan. Dra ett nytt svarskort, titta på det, men håll svaret hemligt.

VIKTIGT: Ditt svarskort används bara när du ställer frågor. När du svarar på en fråga har ditt svarskort ingen betydelse.

DEN SVARANDE SPELAREN

När någon ställer en fråga till dig, kan du svara på tre sätt. Du kan säga

1. JA, utan att förklara dig, eller
2. NEJ, utan att förklara dig, eller
3. DET BEROR PÅ och därpå omedelbart förklara varför du inte kan svara bara JA eller NEJ.

EXEMPEL:

En motspelare frågar dig: "Din granne är polis och du har upptäckt att han bränner hemma. Anmäler du honom?"

Som svarande spelare säger du

- JA eller
- NEJ eller
- DET BEROR PÅ, varpå du omedelbart förklarar dig. T ex: "Om jag vet att han kommer att bjuda mig på det han tillverkar så säger jag inget - men om han inte gör det så skulle jag nog anmäla honom..."

VIKTIGT: När du svarar på en fråga, behöver ditt svar inte vara sant. Ditt mål ska vara att ge ett svar som frågeställaren inte väntar sig. Ditt svar, vare sig det är sant eller osant, kommer att granskas noga av dina medspelare och vägas mot vad de vet om din karaktär.

Var alltid beredd på att stötta ditt svar med övertygande argument, för ditt svar kan alltid utmanas.

UTMANINGAR

Varför utmana?

Utmaningen är valfri och kan utnyttjas vare sig spelarens svar stämmer med svarskortet eller ej. Om du är skicklig nog att vinna en utmaning belönas du genom att du blir av med ett av dina frågekort.

DEN SVARANDE SPELAREN vinner en utmaning genom att övertyga majoriteten av spelarna om att hans/hennes svar är ärligt menat - och belönas genom att få lämna ett av sina frågekort till den förlorande utmanaren.

UTMANAREN vinner en utmaning genom att övertyga majoriteten av spelarna att den svarande spelarens svar är oärligt - och belönas genom att få lämna ett av sina kort till den förlorande svarande spelaren.

När kan man utmana?

Endast en utmaning per fråga är tillåten. Vilken spelare som helst kan utmana den SVARANDE SPELAREN, men den FRÅGANDE SPELAREN har företräde, vare sig hans svarskort stämmer med svaret han fått eller ej, och t o m sedan han lagt ned frågekortet och dragit ett nytt.

Om den FRÅGANDE SPELAREN väljer att inte utmana, får den spelare som vill, göra en utmaning.

Så här genomförs en utmaning:

1. En spelare ropar "JAG UTMANAR" och blir Utmanare.
2. Utmanaren försöker, kortfattat, övertyga de andra spelarna om att den SVARANDE SPELAREN svarat oärligt.
3. Den SVARANDE SPELAREN försöker, lika kort, att övertyga de övriga spelarna om sin ärlighet.
4. Utmanaren gör ett sista kort anförande.
5. Samtliga spelare kan nu diskutera argumenten.
6. Samtliga spelare röstar för att avgöra vem som vunnit Utmaningen.

RÖSTNINGEN

Den SVARANDE SPELARENS ärlighet avgörs genom omröstning.

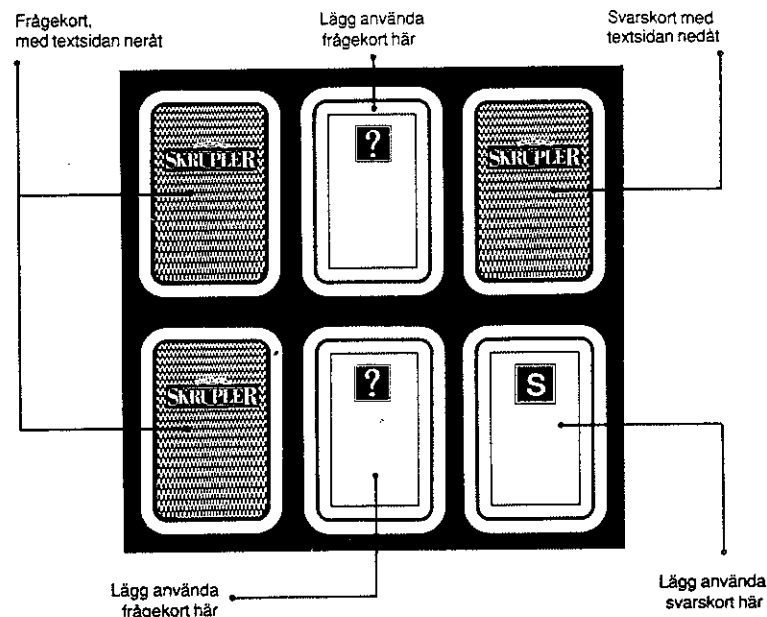
SAMTLIGA, INKLUSIVE DEN SVARANDE SPELAREN OCH UTMANAREN, DELTAR I OMRÖSTNINGEN.

1. Samtliga spelare tar fram sina röstkort, någon ropar "VOTERING!" och alla spelare lägger samtidigt sina röstkort på bordet. Den sida som läggs upp avgör hur du röstat:
 - Lägg sidan med helgonglorian uppåt, innebär det en röst för att den SVARANDE SPELAREN har svarat ärligt.
 - Lägg sidan med eldgaffeln uppåt, innebär det en röst för att den SVARANDE SPELAREN har svarat oärligt.
2. Räkna rösterna. Den som fått flest röster vinner. Om båda parter får lika många röster, vinner ingen av dem.
3. Att vinna en utmaning:
 - Som vinnande Utmanare får du ta ett frågekort från din hand och ge till den SVARANDE SPELAREN.
 - Som vinnande SVARANDE SPELARE får du ta ett frågekort från din hand och ge till Utmanaren.
 - Om båda parter fått lika många röster utväxlas inga frågekort.

ATT BÖRJA SPELA

1. Dela upp korten i de tre kategorierna. Blanda frågekorten för sig och svars korten för sig.
2. Ge varje spelare ett röstkort. Lägg överblivna röstkort åt sidan - de kommer inte att behövas.
3. Lägg alla svars kort, med textsidan nedåt, i ett av facken i spelbrickan. Fyll ytterligare två fack med frågekort, med textsidan nedåt. Lägg undan överblivna frågekort för kommande spel.

Fig. 1



4. En spelare utses till givare. Givaren delar ut
 - — fem frågekort till varje spelare om ni är 3 - 5 som deltar.
 - — fyra frågekort till varje spelare om ni är 6 - 7 som deltar.
 - — tre frågekort till varje spelare om ni är 8 - 10 som deltar.
 - ett svarskort, med textsidan nedåt, till varje spelare. Spelarna tittar på korten, men hemlighåller innehållet.Med denna fördelning bör speltiden bli cirka 1 - 1,5 timme.