

# BÅST I TEST



BRÄDSPELET

Regler

För 3-6 spelare från 9 år

Innehåll: Spelplan, 7 Manuskort, 5 Testbrev, 5 Tiebreakbrev, 5 Finalbrev, Pappersblock, Poängblock, Babbens gyllene byst, Regelhäfte (det här)

**Varmt välkomna till en helkväll med Bäst i Test - ett spel där NI utgör såväl deltagare, testledare som programledare!**

**Tillsammans skall ni komma fram till vem som är Bäst i Test och som får äran att lyfta Babbens byst över huvudet.**



## KOM IGÅNG

Ta fram och dela ut papper och penna till samtliga deltagare.

Ta fram en dator, surfplatta eller mobiltelefon och gå in på sidan **davidtartid.se**. Då kommer David att vara er personliga tidtagare under spelets gång. Om ni inte har möjlighet att koppla upp er för att låta David ta tiden så tar ni fram ett annat tidtagningsverktyg, det kan vara till exempel ett tidtagarur, en mobiltelefon eller motsvarande objekt som kan ta tid.

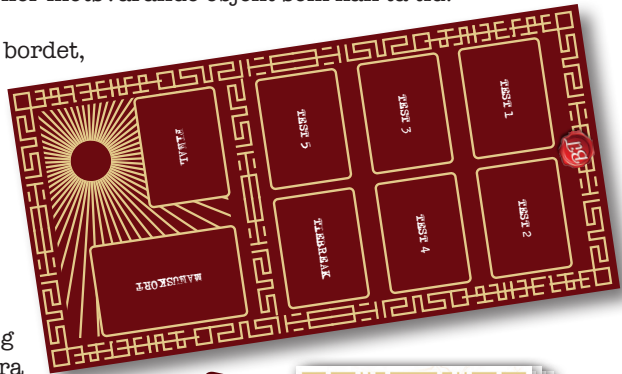
Lägg ut **SPELPLANEN** mitt på bordet, gärna så att alla når den utan krångel.

Den kortaste deltagaren blir den som ansvarar för **POÄNG-BLOCKET** och kontinuerligt räknar samman allas poäng. För sådana är reglerna.

Lägg alla **MANUSKORT** i en hög i nummerordning 1-7 och placera dem med baksidan upp i rutan där det står just manuskort. Kortet märkt "Manuskort 1" ska ligga överst i högen.

Blanda de olika lekarna med **TESTBREV** noggrant (utan att blanda ihop dom med varandra) och lägg sedan, med baksidan upp, ett ur leken slumpvalt kort på därför avsedd ruta. Alltså ett kort märkt "Test 1" i rutan märkt "Test 1", ett kort märkt "Test 2" i rutan märkt "Test 2" och så vidare.

Blanda leken med **TIEBREAKBREV** noggrant och lägg sedan ett slumpvalt kort i avsedd ruta.



Blanda leken med **FINALBREV** noggrant och lägg sedan ett slumpvalt kort i avsedd ruta.

Placera **BABBENS BYST** på spelplanen försiktigt.

Läs sedan upp **REGLERNA** för alla deltagare.



## REGLERNA

### SPELETS GÅNG

Alla deltagare turas om att vara programledare. Den som äger eller har betalat för spelet börjar med att ta upp det första manuskortet, läser det högt och följer därefter instruktionerna. När det första testet genomförts skriver den lille poängräknaren in poängen i blocket och sedan tar nästa deltagare på tur upp manuskort 2. Och så vidare hela vägen fram till finalen.

När det dyker upp en **QR-kod** kan detta vara något som behöver användas för att göra testet. David kommer då att vara med som en del av testet - precis som på riktigt! Scanna QR-koden med kameran till din mobiltelefon för att komma till innehållet som ni behöver. Har ni inte möjlighet att göra detta kan man enkelt byta ut testet mot ett annat.

### POÄNGFÖRDELNING

Poängen delas i regel ut som så att vinnaren får lika många poäng som det är deltagare i spelet och sen får övriga fallande poäng ner till 1 poäng. Om man till exempel är fem deltagare får vinnaren 5 poäng, den som kommer tvåa får 4 poäng, den som kommer trea får 3 poäng, den som kommer fyra får 2 poäng och den som kommer sist får 1 poäng. Är man sju deltagare får vinnaren 7 poäng, den som kommer tvåa får 6 poäng och så vidare. I vissa test får endast den vinnande deltagaren poäng och i vissa test kan det vara på något helt annat sätt. Det märker ni när ni kommer dit.

### BYTE AV TEST

Skulle det vara så att ett test inte fungerar - ni kanske inte har de saker som behövs för testet, ni har tröttnat eller "kan" ett test, ni kanske inte vill inte slösa fem toalettpappersrullar, inte kan använda QR-koder eller helt enkelt inte kan springa ut utomhus hur som helst - så byter ni bara ut testet genom att ta fram ett nytt kort ur därför avsedd lek.

### BABBENS BYST

Från det att bysten är placerad får den inte under några omständigheter vältras. Vältras någon Babbens Byst under spelets gång får den deltagare som vältras Babbens Byst ett avdrag på 1 poäng.

	Namn	Namn	Namn	Namn	Namn	Namn
Test 1	Simon	Philippa	Henrik	Linnéa	Carl	Olivia
Test 2	3	1	6	4	2	5
Test 3						
Test 4						
Test 5						
Final						
(Match)						
Total						

## EN PERFEKT KVÄLL

Är det så att man inte vill låta slumpen styra över ens spelomgång kan man såklart - i samförstånd - välja ut de tester som ska gälla för kvällens omgång. Så länge allt känns bra och rättvist för alla.

## VEM VINNER

Självklart är det den deltagare som har samlat ihop flest poäng efter det att finalen avgjorts som vinner. Skulle två eller flera deltagare efter finalen ha exakt samma antal poäng läser man ett **TIEBREAKBREV** och vinnaren i det testet blir den som är Bäst i Test och får äran att lyfta Babbens Byst över sitt huvud.



## DISKNING

När man diskas så diskas man endast från det aktuella testet och får därmed noll poäng i det testet. Man behåller sina eventuella tidigare poäng och är kvar och spelar om fler poäng.

## VID HÄNDELSE AV DISKUSSION OCH BRÅK

Kanske blev några klara precis samtidigt? Kanske är reglerna så luddiga att det är direkt oklart vem som vann? Tänk på att det här bara är ett spel som man spelar för att ha kul tillsammans! Men - att allt också är döds viktigt och på blodigt allvar förstås. Om det skulle uppstå meningsskiljaktigheter - försök att resonera er fram till gemensamma domslut i gruppen. Kan ni inte enas så är det den som för stunden håller i manuskortet som bestämmer. Precis som i verkligheten.

**TACKAR,  
TACKAR!**



[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)

© Avalon Television 2023

© BRIO AB/ALGA 2023. Manufactured by: BRIO AB/ALGA, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.

Original game elements in association with Ginger Fox Games Ltd

Spelmakare: Karl Sundin och David Sundin

Fotograf: Oliver Martin Henriquez

[www.taskmaster.tv](http://www.taskmaster.tv)