

Med **VILDA** gester!™

Spelregler

Spelet Med vilda gester, har under de senaste åren vuxit till ett av Sveriges populäraste spel. Av pressen har det fått högsta betyg och kallats: "Årets roligaste", "Kanonkul", "Fempoängare"!

Så upp och hoppa och gör er beredda, här är Med vilda gester!

Hoppas ni också tycker att spelet är kul!

DELAR I SPELET

1 spelplan
700 polletter, med charadord och vissellåtar
1 tygpåse till polletterna
1 plastpåse till använda polletter
8 tutor
1 timglas – 35 sekunder

ANTAL SPELARE

4-8 spelare i lag

SPELET I KORTHET

Dela in i lag med minst två spelare i varje lag. Det gäller för en lagmedlem att ta en pollett ur tygpåsen, och beskriva vad som står på polletten med hjälp av ljud och gester! Utan att säga något ord eller skriva ner svaret.

Ibland kommer era motståndare att stressa er med sina tutor om de kommer på orden före er. Då och då dyker det upp "Visseltjuvar", då har ni chansen att stjäla en av era motståndares polletter. Det lag som först fyllt sin rad på spelplanen vinner!

INNAN SPELET BÖRJAR

1. Första gången ni spelar: Tryck ut ordpolletterna från arken och lägg dem i tygpåsen.
2. Dela in er i lag med minst två personer i varje lag. Lagmedlemmarna skall helst placera sig mittemot varandra.
3. Varje lag väljer en rad på spelplanen.
4. Dela ut tutorna, en till varje person.
5. Plocka fram timglasets.

SÅ HÄR SPELAR NI

1. Bestäm vilket lag som skall börja.
2. Vänd timglasets. Laget har nu 35 sekunder på sig att få ihop så många charadropolletter som möjligt.
3. En i laget tar tygpåsen med polletterna. Hen ska nu beskriva vad som står på polletterna – med hjälp av ljud och gester. Ex: Ordet "ko" står på polletten. Spelaren sätter sina fingrar på huvudet för att visa att det är något med horn och försöker samtidigt att låta som en ko.
OBS! Spelaren som gör charaden får göra läten men absolut inte säga några ord!
När lagmedlemmen svarat/gissat rätt läggs polletten i lagets rad på spelplanen. Inom tidsbegränsningen (35 sekunder) får ni gissa och göra charader tills ni klarar uppgifterna.
4. Ni måste gissa rätt och lägga polletten i er rad, innan en ny pollett får tas från tygpåsen.
5. Fortsätt att ta upp polletter och gissa tills tiden går ut.
6. Om tiden går ut, utan att ni lyckats få fram rätt svar, läggs polletten tillbaka i tygpåsen. (Se även rubriken "Stressa med tutorna".)
7. Därefter går turen vidare medsols till nästa lag.

VISSELTJUVAR

Om ni får upp en visseltjuv (pollett med not) ur tygpåsen, ska ni vissla melodin som står på polletten. Det är tillåtet för motståndarlagen att försöka få den som visslar att skratta, men det är inte tillåtet att tuta med sina pipor.

Exempel: Du tar upp en pollett där det står "Imse vimse spindel" och börjar vissla melodin. Nu ska din lagkamrat försöka lista ut vilken låt det är. Hen måste inte kunna hela låtens titel, utan det går bra att bara sjunga med i låten som eftersöks för att få visseltjuven. Klarar ni det får ni stjäla en av era motspelares charadpolletter och lägga dit visseltjuven istället.



Laget som fått visseltjuven i sin rad måste sedan byta ut den mot en nyvunnen charadpollett. Därefter läggs visseltjuven i plastpåsen. Om ni tar en visseltjuv (och listar ut låten), innan något annat lag har en charadpollett, får ni lägga visseltjuven på valfri rad. Då måste laget börja med att ge sin första vunna charadpollett till er samtidigt som de tar bort visseltjuven.

Skulle inte medspelaren komma på vilken låt du försöker vissla innan tiden är slut, läggs polletten tillbaka i tygpåsen och turen går vidare medsols. Lagen kan ej vinna visseltjuvar från varandra utan endast charadpolletter. Är det någon som ej kan vissla, kom då överens innan spelet börjar om det är tillåtet att t ex nynna istället.

STRESSA MED TUTORNA

Vill ni att spelet ska innehålla lite mer skadeglädje, välj då att spela enligt alternativ 2.

ALTERNATIV 1

Om du inte förstår charaden får motståndarna, om de tror att de kan svaret, tuta med sina tutor för att stressa dig.

Om tiden hinner gå ut innan du kommit på rätt svar får det motståndarlag som tutat först svara.

Kan de svaret vinner de polletten. Kan de inte svaret får du polletten. Dessutom måste de böta en av sina intjänade polletter till ditt lag (om de har några).

ALTERNATIV 2

Om du inte förstår charaden får motståndarna, om de tror att de kan svaret, tuta med sina tutor för att stressa dig.

Nu kan du antingen fortsätta att försöka komma på svaret eller *peka på en person som tutar*. Kan den utpekade direkt säga svaret får laget polletten. Kan den utpekade inte svaret eller tvekar, får du polletten. Dessutom måste det utpekade laget böta en av sina intjänade polletter till ditt lag (om de har några).

Din lagkamrat tar snabbt upp en ny pollett och spelet fortsätter tills sanden i timglaset runnit ned.

VEM VINNEN?

Det lag som först fyllt sin rad med polletter har vunnit. Även om något lag har sin tur kvar i omgången, är spelet slut när ett lag fyllt sin rad.

NÄR SPELOMGÅNGEN ÄR SLUT

Lägg använda polletter i bifogad plastpåse. På så sätt dröjer det längre innan samma pollett dyker upp igen.

TACK!

Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

*Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst.
Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post info@wonderfultimes.se*

*Vårt kontor finns på Järnväggsgatan 18 i Huskvarna.
Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!*

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.toysandgames.se

Instagram: [toysandgames](https://www.instagram.com/toysandgames)

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Youtube: [Toysandgames](https://www.youtube.com/toysandgames)

Spelidé: Kristina Ingvar, Håkan Sjunnesson, Martin Sjöbeck, Erik Sturegård.

Illustrationer: Dan G. Larsson

Grafisk form: Henrik Tistling & Anna Brandberg

© 2018 Wonderful Times Toys & Games AB