

MED ANDRA OR4™

SPELREGLER

*Sedan flera år är Med Andra Ord ett av Sveriges mest sålda och älskade spel.
Mer än 300 000 spel har sålts sedan starten 2001.
Nu kommer nästa efterlängtnade uppföljare, Upplaga 4 med 700 nya ord och personer!*

Låt festen fortsätta...

DELAR I SPELET

1 spelplan
700 ordpolletter och 70 tjuvpolletter
1 tygpåse till ordpolletterna
1 plastpåse till använda ordpolletter
8 tutor
1 timglas - 30 sekunder

ANTAL SPELARE

4-8 spelare i lag

SPELET I KORTHET

Dela in i lag med minst två deltagare i varje lag. Det gäller för en lagmedlem att ta en pollett ur påsen och beskriva vad som står på polletten fast med andra ord! Ibland tutar motståndarna i sina tutor för att stressa er. Då och då dyker det upp tjuvar som stjälar era ordpolletter mitt framför ögonen. Vinner gör det lag som först fyller sin rad med ordpolletter.

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.
3. Varje lag väljer en rad på spelplanen.
4. Dela ut tutorna, en till varje person.
5. Plocka fram timglas.

SÅ HÄR SPELAR NI

1. Bestäm vilket lag som ska börja.
2. Vänd timglas. Laget har nu 30 sekunder på sig att få ihop så många ordpolletter som möjligt.
3. En i laget tar tygpåsen med ordpolletterna. Personen ska nu beskriva vad som står på polletterna – fast med andra ord.
Ex: Big Ben – Ledtråd t ex: Stor klocka i London. När lagmedlemmarna svarat/gissat rätt lägger man polletten i lagets rad på spelplanen. Inom tidsbegränsningen (max 30 sekunder) får ni gissa och ge ledtrådar tills ni klarar uppgiften.
4. Ni måste gissa rätt och lägga ned polletten i er rad, innan en ny pollett får tas från tygpåsen.
5. Fortsätt att ta upp ordpolletter 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 under avsnittet Stressa med tutorerna.)
7. Därefter går turen vidare medsols till nästa lag.

TJUVAR STJÄL POLLETTER ÅT ER

Om ni får upp en tjuvpollett ur påsen får ni stjäla en pollett från någon av motståndarlagens rader och lägga på er egen. När era 30 sekunder gått ut lägger ni tjuvpolletten åt sidan. Om ingen motståndare har några brickor på spelplanen så kan ni inte stjäla någon pollett.



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 vilket ord som förklaras 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 vilket ord som förklaras 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.

FÖRBJUDET ATT SÄGA NÅGOT AV ORDEN ELLER DEL AV ORDEN SOM LEDTRÅD

Om laget i tur har lagt ned en pollett i sin rad och motståndarna då ser att de använt något av orden eller någon del av orden på polletten som ledtråd, kan de protestera. Det gör de genom att tuta. Första laget som protesterar vinner därigenom över polletten till sin rad.

VEM VINNER?

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: James Gilleard

Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling

© 2016 Wonderful Times Toys & Games AB