

# JOBBJAKTEN

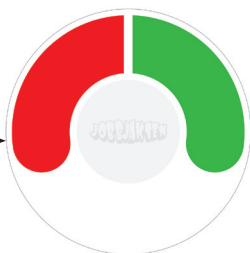
## SPELREGLER

*Jobb, yrke, kneg och arbete är himmelrike för somliga och ett rent helvete för andra.  
Vi kan också ha skilda uppfattningar om vad olika yrken faktiskt går ut på.  
Hur rör sig en flygvärdinna? Jobbar rörmokare på kontor? Hur låter en ekonom?  
Jobbjakten är spelet där det gäller att avslöja vilka hemliga jobb de andra spelarna har.*

*Förbered er på många skratt och vilda diskussioner!*

## DELAR I SPELET

1 Spelplan  
1 Plingklocka  
6 Spelpjäser  
6 Jobbjakten-brickor  
50 Kort  
120 Jobbpolletter  
1 Whiteboardpenna  
1 Tygpåse  
6 x 8 Kategoripolletter



## ANTAL SPELARE

3-6

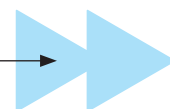
## SPELET I KORTHET

Med hjälp av olika typer ledtrådar gäller det att, så snabbt som möjligt, avslöja motståndarnas hemliga jobb. För varje jobb man avslöjar får man flytta sin spelpjäs ett steg framåt på spelplanen. Först i mål vinner!

## INNAN SPELET BÖRJAR

Första gången ni spelar: Tryck ut jobbpolletterna från arken och lägg dem i tygpåsen. Tryck även ut kategoripolletterna.

1. Se till att var och en av spelarna har en spelpjäs, åtta kategoripolletter (en av varje) samt en Jobbjakten-bricka. Lägg överblivna kategoripolletter i den lilla plastpåsen.
2. Placera plingklockan på bordet så att alla når den.
3. Lägg ut spelplanen runt plingklockan.
4. Placera korten, i en hög med baksidan uppåt, vid sidan om spelplanen.
5. Lägg whiteboardpennan på bordet.
6. Spelpjäserna placeras på spelplanens startruta.



## SÅ HÄR SPELAR NI

Alla spelare tar varsin jobbpollett ur tygpåsen. Jobben hålls hemliga för övriga spelare och polletten läggs med baksidan uppåt i mitten, ovanpå Jobbjakten-brickan.

Den som är yngst börjar spela genom att vända upp översta kortet i korthögen och lägga det med framsidan uppåt på bordet. Symbolen på kortet talar om vad som ska hända:



### Gest

Kräv valfri motspelare på en ledtråd i form av en gest eller rörelse som har koppling till dennes jobb.



### Ljud

Kräv valfri motspelare på en ledtråd i form av ett ljud eller en fras som har koppling till dennes jobb.



### Fråga

Kräv valfri motspelare på en ledtråd med hjälp av dennes kategoripolletter. Du får nu ställa en fråga till valfri motspelare, men du måste utgå från någon av de åtta kategoripolletterna. Exempel: Emma frågar Kalle om hans jobb har med "Mat & Dryck" att göra. Som svar på frågan placerar Kalle sin "Mat & Dryck"-pollett runt sin Jobbjakten-bricka enligt bilden:



OBS! Kategoripolletten ska ligga kvar vid sidan om brickan tills jobbet är avslöjat.



### Första bokstaven

Kräv valfri motspelare på första bokstaven i dennes jobb. Motspelaren skriver bokstaven, med whiteboardpennan, på baksidan av sin jobbpollett.

OBS! Låt första bokstaven stå kvar tills jobbet är avslöjat.



### Byt jobb

När detta kort vänds upp måste spelaren som vände upp det byta jobb. Den gamla jobbpolletten läggs tillbaka i tygpåsen och en ny placeras i mitten på Jobbjakten-brickan.



### Fri gissning

Vänder man upp detta kort får man gissa en motspelares jobb utan att bli straffad om man gissar fel (se mer under Gissa). Kortet får sparas av den som vände upp det och kan användas när som helst under spelets gång, men bara en gång. När kortet är använt läggs det i högen med förbrukade kort.

Efter varje avverkat kort går turen vidare till nästa spelare som vänder upp nästa kort i korthögen.

När alla korten är förbrukade blandas korten och bildar en ny hög.

### OBS! Samma spelare får inte bli krävd på ledtråd två gånger i rad.

Om Lisa krävt att Kalle skulle göra en **gest** får inte Emma, som sitter på tur efter Lisa, också kräva Kalle på en ledtråd. Emma måste vända sig till en annan spelare.

## Gissa

Så fort man tror sig veta någon annan spelares jobb slår man på plingklockan och gissar. OBS! Har man slagit på plingklockan måste man gissa.

**Gissar man rätt** får man flytta fram sin spelpjäsa ett steg på spelplanen. Den spelare vars jobb blev avslöjat lägger sin jobbpollett åt sidan och tar en ny ur tygpåsen.

**Gissar man fel** får alla andra spelare flytta sina spelpjäsa ett steg framåt på spelplanen. Den som gissade fel står kvar på samma ruta. Jobbpolletten får ligga kvar och jobbet förblir hemligt.

När en spelare slår på plingklockan och gissar fryses spelet till förmån för gissningsmomentet. När gissningsmomentet är över återupptas spelet där det frystes.

## Vem vinner?

Den spelare som först tar sig till spelplanens målruta har vunnit spelet.

Om flera spelare går i mål samtidigt skall dessa ödmjukt gratuleras till delad seger.



## NÄR NI SPELAT FÄRDIGT

Förvara kategoripolletterna i den lilla plastpåsen. Gummibandet kan användas för att hålla ihop korten.

## Stort tack till

Fam. Lindevall, fam. Knutsson, fam. Hedqvist, fam. Adlerteg och fam. Heikkilä.

## 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](mailto:info@wonderfultimes.se)

Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 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](http://www.toysandgames.se)

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

Facebook: [www.facebook.com/wonderfultimes](https://www.facebook.com/wonderfultimes)

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

**Spelidé:** Patrik Borg

**Illustrationer:** Jesper Willumsen

**Produktutveckling:** Henrik Tistling

© 2017 Wonderful Times Toys & Games AB