

BLACKOUT

HANDIKAPP

Om ni vill kan ni spela med ett handikapps-system så att yngre spelare får det lite lättare. Ämnena är uppdelade så att ämne 1-3 är lite lättare och 4-6 är lite svårare.

En spelare med handikapp räknar tärningslag 1 och 2 som en 1:a, 3 och 4 som 2:a samt 5 och 6 som en 3:a.

TIMERN

Lyft upp timern från bordet och vrid upp den genom att föra spaken till mitten (håll inte handen på timerns undersida). När du har läst upp ämnet för din motspelare, lägger du ner timern på bordet (med ringarna upp). Tiden är ute när timern vänder och BLACKOUT kommer upp.

TOLKNING AV SVAREN

Svaren till en del kategorier innehåller mer än ett ord. Då måste man ha klart för sig vilken bokstav som skall räknas. Generellt sett gäller att det alltid är första bokstaven som räknas. T.ex. i ämnet Filmer med svaret "Borta med vinden" är det B som räknas. I en del ämnen anges "Efternamn". Om svaret är Hasse Alfredsson, lägger du en marker på A.

TVISTER

Förmodligen händer det också att du inte blir överens med dina motspelare om svaren. Försök att argumentera för ditt svar med ytterligare fakta. Men kom ihåg, det här är en lek, så bråka inte för mycket.

VEM VINNAR?

Efter en, tre eller fem omgångar kan vinnaren koras.



alga

BLACKOUT

BLACKOUT

"DU TRODDE DU VISSTE ALLT. TILLS DU FICK BLACKOUT!"

Ett spel för 4 deltagare eller lag från 9 år.

INNEHÅLL

Timer
Tärning 1-6
4 spelplaner
4 etikettark
ca 120 marker
2 kortlekar med 56 kort vardera

SPELET I SAMMANFATTNING

Din motspelare läser upp ett ämne från ett kort, t.ex. Insekter, och sätter igång timern. Det gäller för dig att komma på så många olika insekter som möjligt så länge timern surrar. De ska ha olika begynnelsebokstäver. Säger du Fluga lägger du samtidigt en marker på F på din spelplan. Säger du Myra får du lägga en marker på M osv. Fortsätt tills tiden är ute. Sedan är det näste deltagares tur att försöka med en ny kategori och timern sätts igång igen. Vinnare blir den som först har fyllt sin spelplan med marker.

SPELFÖRBEREDELSE

Sätt fast etiketterna på spelplanerna och timern. Sätt den runda BLACKOUT-etiketten längst upp till vänster på spelplanen. Placera därefter ut bokstäverna A-Ö i alfabetisk ordning men hoppa över de båda danska och norska bokstäverna. Etiketten med ringarna sätter du på timerns ovansida och den avlånga BLACKOUT-etiketten på undersidan.

- Ta vars en spelplan. Är ni fler än fyra spelare får ni dela upp er i lag. Var och en förser sig med ett tiotal marker. Lägg resten av markerna i en hög mellan er.
- Lägg också korthögen - med baksidan upp - och timern i mitten.
- Om ni vill, kan ni från början lägga marker på bokstäverna W, X, Q, och Z.
- Den med det i alfabetisk ordning första namnet får börja. Eller tvärt om. Eller slå med tärningen.



VARJE GÅNG DET ÄR DIN TUR

När det är din tur ska spelaren till höger om dig ta upp det översta kortet från högen utan att visa det för dig.

På kortet finns sex olika ämnen angivna. Du ska slå med tärningen för att avgöra vilket ämne som gäller för dig. Det kan också vara en instruktion och då följer du den.

Din motspelare läser upp ämnet och startar därefter timern. Nu har du ungefär 15 sekunder på dig att avge så många svar som möjligt. Efter det att timern har stannat, räknas inte dina svar.

Exempel: Om ämnet är Yrken och du säger Lärare, lägger du en marker på L. Nu kan du inte säga livvakt. Säg Chaufför och lägg en marker på C. Och så vidare.

När timern har stannat är det näste spelares tur.

SPELET FORTSÄTTER

Fortsätt att spela tills en spelare eller ett lag har fått hela brickan fylld med marker. Då är en omgång slut och deltagare kan koras. OBS! Ni måste spela färdigt varvet runt spelbordet så att alla har haft chansen lika många gånger. Skulle de bli oavgjort, spelar ni en avgörande runda med vars ett ämne. Den spelare eller det lag som täcker flest bokstäver, har vunnit den omgången.

KORTINSTRUKTIONER

Om du får en instruktion i stället för ett ämne följer du den och turen går sedan över till näste spelare.

Instruktion kan t.ex. vara:

- Stå över (turen går över till näste spelare).
- Täck en valfri bokstav.
- Täck två valfria bokstäver.
- Spela två gånger i följd.
- Välj ämne 1, 2 eller 3 (En fördel eftersom dessa ämnen är lite lättare. Du måste säga en siffra 1, 2 eller 3 utan att veta ämnena).

BLACKOUT