

FOQUS

ETT BILDGISSNINGSSPEL

MED
BLICKEN
PÅ
BILDEN



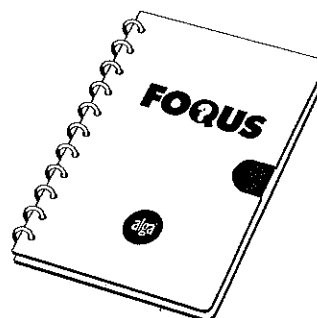
Glöm alla knästrande kunskapsfrågor!
I det här spelet är det bildminnet som
gäller. FOQUS är ett okomplicerat,
fartfyllt och kul spel. Det gäller bara
att ha blicken på bilden.

För 2-6 deltagare eller 2-3 lag från 12 år.



Innehåll

Regelhäfte
3 kortlekar med vardera 72 kort, vilket ger
432 bildfrågor
3 FOQUS-böcker
Timglas
Spelplan
7 speljäser



Vad spelet går ut på

I FOQUS skall du gissa vad de olika bilderna föreställer. Det kan vara personer, platser eller föremål. Bilderna döljs bakom masker i FOQUS-böckerna. Du tittar på bilderna i fyra steg. I första steget visas bara lite av bilden, i nästa steg lite mer, i tredje steget ytterligare lite och i sista steget visas bilden helt utan mask. Ju tidigare du kan gissa vad bilden föreställer, desto fler poäng får du.

På spelplanen flyttar du lika många rutor som du fick poäng. Vissa rutor blockerar vägen, andra rutor ger dig bonusmöjligheter; ta en extrafråga, gissa så många gånger du vill eller dubblera poängen. Den som kommer först till mål eller den som har kommit längst efter ett givet antal spelomgångar, har vunnit.

Spelförberedelser

Ni kan spela både enskilt och i lag. Om ni t.ex. är 6 spelare blir spelet ännu roligare om ni delar upp er i 2 eller 3 lag.

Första gången ni spelar skall korten blandas väl. Gör detta utan att titta på dem, t.ex. under bordet. Lägg tillbaka dem i kortlådan.

Placera ut era speljäser på de vita rutorna vid pilen på spelplanen.

Ställ den stora speljäsen på någon av rutorna i mittcirkeln (fyrkant, cirkel eller nyckelhål). Rutorna visar vilken FOQUS-bok som skall användas.

Lägg fram FOQUS-böckerna.

Dra lott om vem eller vilket lag som skall börja.

Därefter går turen medsols.

Bestäm om ni ska spela ett givet antal spelomgångar eller om ni ska spela om vem som kommer först till mål.

Spelet kan börja

Varje gång det är din tur händer följande:

1) Motspelaren eller laget till höger tar det främsta kortet från kortlådan, tar den markerade FOQUS-boken och placerar kortet i fickan längst bak i boken så att bara frågan och bilden syns. Svaret måste vara dolt.

Motspelaren lämnar över boken stängd till dig.

2) Motspelaren talar om när du kan börja och vänder samtidigt på timglaslet.

3) Öppna nu boken. Alla tre maskerna måste ligga över bilden. Du skall nu försöka gissa vad bilden föreställer. Frågan kan ge en liten ledning. Du får bara svara en gång på varje poängnivå - utom i specialfall, se nedan.

Du avgör själv när du vill svara eller byta mask inom tidsramen. Använd flikarna uppe till höger när du bläddrar.

4) Om du svarar rätt innan tiden har gått ut blir poängen:

Vid sida 1: 8 poäng

Vid sida 2: 5 poäng

Vid sida 3: 3 poäng

Utan masker: 1 poäng

Inget svar/fel svar: 0 poäng

Om tiden går ut innan du svarat rätt, får du 0 poäng.

5) Flytta din spelpjäs lika många rutor som du fick poäng.

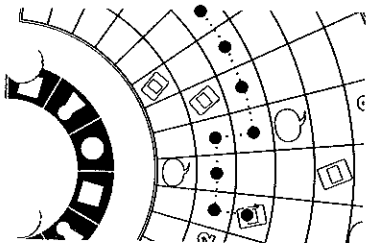
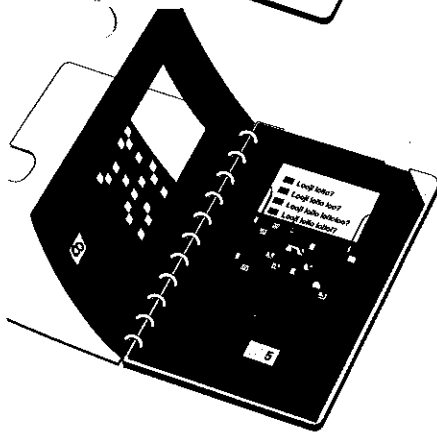
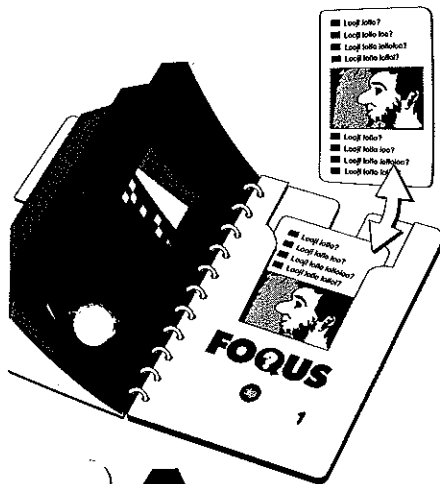
Du måste gå runt de gröna rutorna som blockerar vägen. Försök att nå specialrutorna som ger dig olika spelmöjligheter. Du får flytta rakt fram, byta bana d.v.s. flytta till höger eller till vänster men inte diagonalt.

6) Flytta spelpjäsen i mittcirkeln lika många rutor som poängen.

Specialrutor

Pratbubbla: Nästa gång det är din tur får du svara så många gånger du vill innan tiden går ut. Du får byta mask när som helst.

x2: Nästa gång det är din tur får du som vanligt bara svara en gång vid varje poängnivå, men rätt svar ger dubbla poängen.

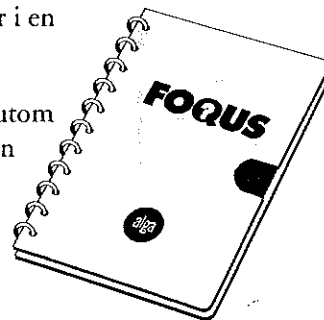




Kort: Du får direkt chansen på en ny bildfråga. Motståndaren tar ett nytt bildkort och lägger i en FOQUS-bok.

Du får passera rakt igenom specialrutorna - utom de gröna - men det är bara när du slutar på en specialruta som du får en bonusmöjlighet.

Flera spelare får stå på samma ruta.



Spelet fortsätter

När du har besvarat frågan och flyttat din spelpjäs på spelplanen sätter du tillbaka kortet längst bak i kortlådan och tar ett nytt längst fram till näste spelare. Du kan också vända på kortet och ta frågan på andra sidan.

Vem vinner?

Den som kommer först till mål, eller den som kommer längst efter ett på förhand bestämt antal spelomgångar, vinner.

Spelvarianter

Lika för alla

Bestäm er för en FOQUS-bok och använd den sedan genom hela spelet.

Gissa poäng

Notera på en liten papperslapp vilken poäng du tror att de som svarar kommer att få. Gissar du rätt får du lika många poäng som motspelaren.



© BRIO AB, 1993

© Bildgården AB, 1993

Design: Per Leveaux och Anders Jeppsson

Speluppfining: Anders Jeppsson och Anders Pålsson