

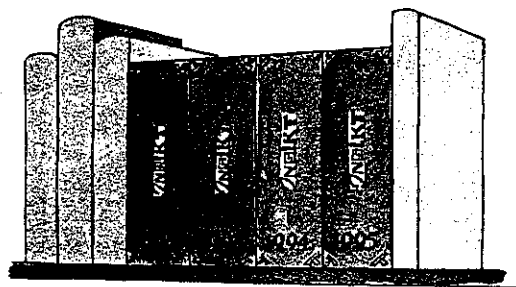
Idén för givaren.

GIVAREN VILL med InsiKT visa uppskattning till människor som betyder mycket för den egna verksamheten. Man vill ge något som är få förunnat och som för lång tid sprider glädje hos mottagaren, tillsammans med dennes familj och vänner.

INSIKT PRODUCERAS på olika språk och säljs i flera länder till ett begränsat antal företag och organisationer.

Idén för mottagaren.

INSIKT AKTUALISERAS varje år med nya spelversioner och frågor. Frågorna handlar alltid om det som har hänt i vår värld under året som gått. Det innebär att Du varje år, på ett nytt sätt, kan spela om händelser som just har inträffat. Du får med tiden ett helt "lexikon" med frågor och spelversioner hemma i bokhyllan, eller om man så vill, hundratals timmar med underhållning!



Vad spelet går ut på.

VÄGEN TILL INSIKT börjar med ett grundspel, där det gäller att först få ihop 21 poäng. Därefter börjar slutspelet. Det gäller att komma först till InsiKT, spelplanens mitt! Vinnare av InsiKT blir den som bäst klarar av samspelet mellan kunskap, taktiska övervägande, chansning och stress.

Spelförberedelser.

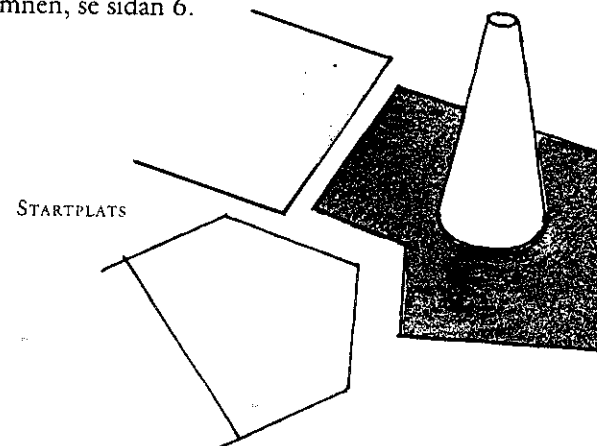
BLANDA ALLA FRÅGELEKAR med varandra, så får du en jämn spridning av årets händelser i frågelådan.

VIK UT SPELPLANEN. Tag fram timglas och tärning. Varje spelare skall ha en spelpjäs, en poängbricka och två markörer. Markörerna placeras högst upp på respektive poängbricka.

SLÅ TÄRNINGEN, den som får högst poäng får välja startplats.

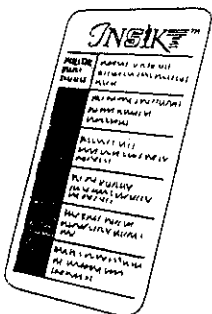
ÖVRIGA SPELARE placerar sina spelpjäser medsols på närmast följande startplatser, i den ordning de sitter.

KOM ÖVERENS om vem som skall få sina frågor ställda med ledtråd till svaret, och i vilka ämnen, se sidan 6.



Så här spelas grundspelet.

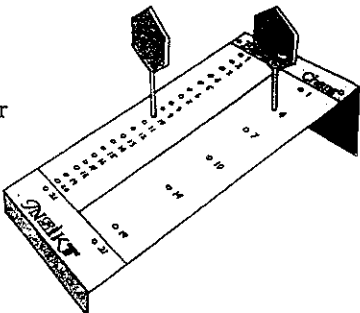
I GRUNDSPELET används det svarta timglasets. När samtliga spelare placerat sina pjäser, ställs första frågan. Frågorna har olika svårighetsgrad enligt ett enkelt handikappsystem, se sidan 6, Så här ställer du frågor...



SPELET BÖRJAR MED att varje spelare får den fråga som representeras av den färg spelpjäsen står på.

VARJE RÄTT BESVARAD fråga ger poäng. Dina poäng för Du på poängbrickan. Läs om poängberäkningen på sid 8.

ENDAST EN FRÅGA i sänder besvaras. Därefter är det nästa spelares tur.



EFTER FÖRSTA FRÅGEVARVET slås tärningen och spelpjäsen flyttas medsols, lika många steg som tärningen visar.



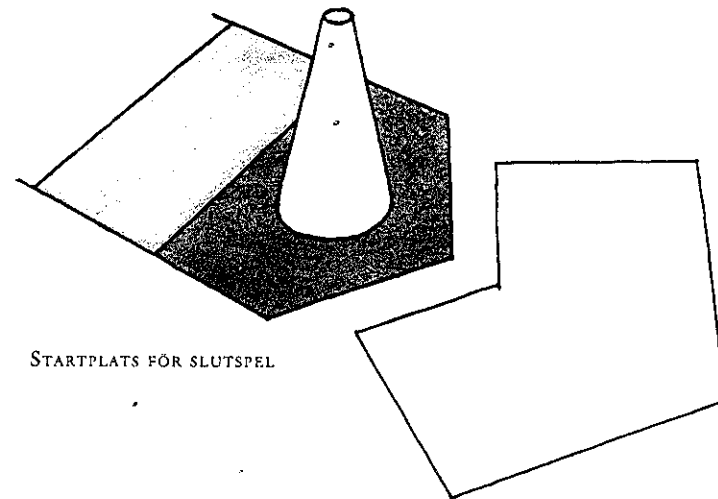
FÖRST TILL 21 POÄNG har vunnit grundspelet och börjar nu slutspelet.

ÖVRIGA SPELARE måste nå 21 poäng innan de får delta i slutspelet.

Slutspelet.

I SLUTSPELET används det röda timglasets. Svarstiden är nu avsevärt kortare än i grundspelet. Timglasets vänds direkt när frågan är ställd. Svaret måste avges innan sista sandkornet runnit ut.

NÄR DU NÄR 21 poäng tar Du bort tärning och poängbricka och flyttar spelpjäsen direkt till Din favoritväg mot mitten, mot Insikt (se skiss). Denna väg är nu blockerad för övriga motspelare.



STARTPLATS FÖR SLUTSPEL

DU BESVARAR SOM TIDIGARE en fråga i varje frågevarv. För varje rätt svar flyttar Du Din spelpjäs ett steg närmare Insikt. Svarar Du däremot fel, står Du kvar.

FÖRST TILL INSIKT har vunnit spelet!

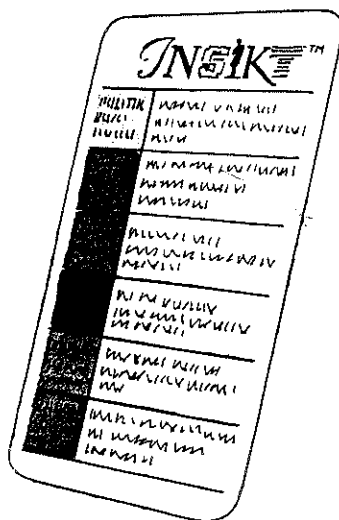
Kommentarer

SPELET INSIKT passar alltid, och kan spelas från två upp till sex deltagare (eller i lag). Spelet sker i behagligt och trivsamt tempo.

VILL DU GÖRA det ännu lättare att kunna svara på frågorna, eller vill du höja "temperaturen" i spelet ytterligare, läs Små speltips på sid 9.

Så här ställer du frågorna med ledtråd.

FLERA AV FRÅGORNA till spelet Insikt har olika svårighetsgrad enligt ett enkelt handikappsystem. Frågorna kan ställas med eller utan ledtråd. Det innebär att Insikt kan spelas av alla från ca 14 år och uppåt, med en svårighetsgrad individuellt anpassad för varje spelare.



ÅLDER, KUNSKAP OCH INTRESSE avgör inom vilket eller vilka områden respektive spelare skall få sina frågor ställda med eller utan ledtråd. Vem som skall få frågan med ledtråd bestäms innan spelet börjar. Ledtråden till svaret står efter frågan i kursiv text. När frågan ställs med ledtråd, sägs ordet "Ledtråd" innan ledtråden läses.

FRÅGORNA LÄSES AV den som sitter närmast till höger om den spelare som är i tur att svara. (Alternativt väljs en spelare som frågeställare.) Frågeställaren vänder också timglasets så fort frågan har ställts. Svaret avges innan sanden runnit ut. När frågan ställts, placeras frågekortet sist i frågelådan. Frågeställaren avgör också huruvida svaret är rätt samt om svaret avgivits i tid.

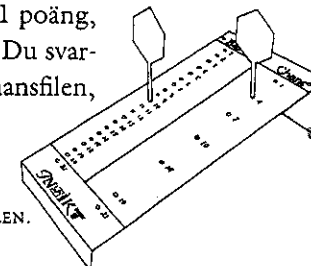
Så här använder du poängbrickan.

Den säkra vägen.

DET FINNS OLIKA SÄTT att nå 21 poäng. Du kan välja den säkra vägen på poängbrickan markerad Bank. Där flyttar du Din vänstra markör ett steg (en poäng) för varje rätt svar. Svarar Du fel, står Du kvar.

Ta en Chans.

DU KAN OCKSÅ VÄLJA på att flytta din högra markör i "omkörningsfilen", på poängbrickan markerad Chance, där Du kan få flera poäng för samma antal rätt svar (i rad). D.v.s. ett rätt svar ger 1 poäng, två rätt svar i rad ger 4 poäng, osv. Men om Du svarar fel på en fråga när Du har Din markör i chansfilen, förlorar Du de poäng Du hittills samlat där.



POÄNG I CHANSFILEN KAN
ADDERAS TILL POÄNG I BANKFILEN.

FÖR ATT FÅ BEHÅLLA POÄNGEN i chansfilen måste Du antingen nå 21 poäng (7 rätta svar i rad), eller också kan Du "säkra" poängen med jämna mellanrum. Säkra poängen gör Du genom att addera hopsamlade poäng i chansfilen till de Du har i bankfilen. D.v.s. har Du 5 poäng i bankfilen och får 7 i chansfilen och vill säkra dessa 7 poäng, säger Du, innan nästa fråga ställs till den spelare som står i tur, "jag säkrar", och adderar dessa 7 poäng till de 5 i bankfilen och får följaktligen 12 säkra poäng i bankfilen.

CHANSMARKÖREN FLYTTAS därefter till utgångsläget överst på poängbrickan.

NU HAR DU Din vänstra markör i bankfilen, och den högra i chansfilens utgångsläge. Det innebär att Du kan välja efter att Du svarat på din nästa fråga, om Du skall ta ett steg i bankfilen eller om Du skall börja om på nytt i chansfilen.

KOM IHÅG ATT så länge Du har Din markör i chansfilen så är det alltid den som skall flyttas.

Små speltips

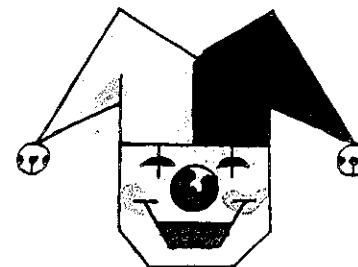
- ◆ VILL DU ÖKA möjligheten för spelarna att kunna svara på frågorna? Tillåt att spelpjäserna får flyttas både medsols och motsols på spelplanen, så många steg som tärningen visar. Härigenom ökar möjligheten för spelarna att kunna välja det frågeområde de har lättast för.
- ◆ OM NI SATSAR något, t.ex. att den som kommer sist till Insikt skall diska, dammsuga, klippa gräsmattan eller annat, ökas stressen i spelet avsevärt.
- ◆ TILLÅT INTE FLER än ett svar på respektive fråga.
- ◆ OM DEN SOM får frågan önskar höra den en gång till går det bra så länge tiden räcker till.
- ◆ DET ÄR BÄTTRE att gissa än att inte svara något alls
- ◆ LAGSPEL. Man kan spela Insikt i lag, dels genom att vara två eller flera spelare på varje spelpjäs och svara på frågorna gemensamt, dels genom att vara två eller flera spelare på varje poängbricka, d.v.s. laget har bara en poängbricka men varje lagmedlem har en egen spelpjäs och svarar själv på sin frågor. Poängen förs på den gemensamma poängbrickan, men det är den enskilde deltagaren i laget som bestämmer när man skall chansa o.s.v..
- ◆ KOM ÖVERENS, innan spelet börjar, om det skall vara tillåtet att på olika vis "störa" eller "stressa" den som får frågan.
- ◆ VILL DU ÖKA tempot ytterligare. Använd det röda timglasets i chansfilen eller alltid.

- ◆ SPEL MED JOKER kan användas i de flesta spelversioner. Normalt går spelet vidare till nästa motspelare efter ett givet svar, oavsett om svaret är rätt eller fel.

MED EN JOKER kan Du ändra dessa regler. Varje spelare använder t.ex. ett mynt eller liknande som joker. När som helst kan den spelare som står i tur, kasta fram jokern (myntet) på spelbordet.

NÄR JOKERN ÄR KASTAD innebär det att han får svara på så många frågor i följd som han önskar, tills han svarar fel, eller väljer att sluta. När jokern är kastad används alltid det röda timglasets.

JOKERN FÅR BARA användas en gång.

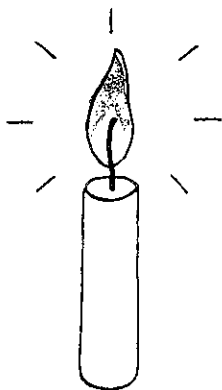


Spelet som varar.

INSIKT ÄR ETT EXKLUSIVT sällskapsspel som tillverkas i begränsad upplaga. Vårda därför Ditt spel väl. För Insikt blir bara roligare med åren, allteftersom nya frågesatser och spelversioner tillkommer.

Service om olyckan är framme.

SKULLE NÅGON DEL gå sönder eller komma bort kan dessa beställas från Användbart Litet Företag AB.



Insikt med egna idèer.

HAR DU EGNA IDÉER eller tips som förhöjer spelkvalitén ytterligare, eller om Du har andra synpunkter, meddela oss.

VI BELÖNAR ANVÄNDBARA tips och dessa kommer sedan att bifogas kommande års frågesatser.

”Engagemang”

Spelversion:

SOM PASSAR BÄST när det är tre eller fler deltagare.

Spela så här:

ANVÄND RÖTT TIMGLAS när din markör är i chansfilen och rött timglas när frågan går vidare.

NÄR DEN SOM FÅR FRÅGAN ej kan svaret, går frågan vidare till den som har flest poäng i chansfilen. Om flera ”ligger lika” går frågan vidare till spelaren närmast till vänster om spelaren som först fick frågan.

DEN SOM HAR FLEST POÄNG i chansfilen kan välja att avstå och då fortsätter spelet som vanligt.

FRÅGAN GÅR BARA vidare en gång.

NÄR EN SPELARE når 21 poäng, skall de som ännu ej uppnått 21 poäng, enas om vilken väg spelaren skall gå i slutspelet.

DEN SOM SIST uppnår 21 poäng, väljer själv sin väg i slutspelet, av de lediga alternativ som finns kvar.

Kommentar:

”ENGAGEMANG” STÄLLER större krav på koncentration och taktiskt tänkande, då den som ligger först i chansfilen får dubbla möjligheter att komma ikapp eller dra ifrån (Egna frågor + andras). OBS! att det kan dessutom löna sig att inte vinna grundspelet, för att därigenom undvika att bli placerad på den väg i slutspelet som man har svårast för.

"Kaos"

Spelversion:

DÄR DET BÖR vara minst fyra deltagare.

Spela så här:

SAMMA REGLER SOM i "Engagemang" sidan 11, men med den skillnaden, att om den som får frågan ej kan svaret innan tiden är ute, går frågan vidare till övriga spelare samtidigt.

FRÅGESTÄLLAREN VÄNDER då det röda timglasets, övriga spelare skall då ropa ut svaret innan sista sandkornet runnit ut. Frågeställaren avgör vem som svarade först. Fusk, d.v.s. att svara för tidigt ogillas. Rätt svar, efter det att timglasets vänts, ger poäng.

Kommentar:

KAOS BLIR VAD NAMNET antyder och blir roligare ju fler som spelar.

"Tokiga gissningar"

Spelversion:

SOM ÄR SPECIELLT ROLIG då två eller tre generationer spelar samtidigt. Kan spelas av två deltagare men blir roligare med fler deltagare.

Spela så här:

BARA RÖDA timglasets används.

EFTER DET ATT FRÅGAN ställts måste ett svar avges innan sanden runnit ut. Om svar ej avges, får spelaren backa ett steg i bankfilen. (Du kan inte få färre poäng än noll.) I chansfilen gäller som vanlig att alla poäng förloras om rätt svar ej avges. Du får inte avge samma "gissningar" mer än en gång.

Kommentar:

ETT TOKIGT FELSVAR kan ge medspelaren många skratt. Och eftersom tempot är högt blir det många tokiga svar. OBS! Att ett svar, vilket som helst, gäller som godkänd gissning.

"Hjälp"

Spelversion:

SOM PASSAR BÄST då deltagarna är någorlunda jämspelta (jämnkunniga.)

Spela så här:

ANVÄND SVART TIMGLAS när din markör är i bankfilen och chansfilen och rött timglas i slutspelet.

INGEN AV DELTAGARNA har handikapp. Frågorna ställs först utan ledtråd, rätt svar ger 2 p. i bankfilen. Om den som skall svara inte kan svaret, ber han om "Hjälp". Detta innebär att frågeställaren också läser upp ledtråden om sådan finns. Rätt svar med ledtråd ger 1 p. i bankfilen.

RÄTT SVAR MED ledtråd är tillräckligt för 1:a poängen i chansfilen. I chansfilen gäller därefter att man får poäng endast om man svarar rätt utan ledtråd. Svarar man rätt med ledtråd står man kvar i chansfilen och svarar man fel förlorar man sina poäng som vanligt.

I SLUTSPELET FÅR MAN gå vidare endast om man svarar rätt utan ledtråd. Svara man rätt med ledtråd står man kvar och svarar man fel så får man ta ett steg tillbaka. Dock aldrig längre tillbaka än till starttrutan för slutspelet.

HJÄLP MÅSTE BEGÄRAS och svar avges innan sista sandkornet i timglasets runnit ut.

Kommentar:

TEMPOT OCH RISKBENÄGENHETEN ökar i och med att sannolikheten för att kunna ge ett riktigt svar blir större. I slutspelet ökar tempot ytterligare då tiden till förfogande för att svara är mycket kort.

”Äggklocka”

Spelversion:

SOM PASSAR BRA när du har begränsat med tid. Två eller fler deltagare.

Spela så här:

TAG FRAM EN ”ÄGGKLOCKA”, (kökstimer) som kan dras upp 0-60 minuter.

SPELARNÄ TAR AV SIG ev. armbandsur, så att tidsbegreppet blir otydligt för de som spelar. Röda timglasets används i chansfilen. När en spelare når 21 poäng, skall de som ännu ej uppnått 21 poäng enas om vilken väg spelaren skall gå i slutspelet.

DEN SOM SIST FÅR 21 poäng, väljer själv sin väg i slutspelet av de lediga alternativ som finns kvar.

SPELETS BÖRJAN; vrid upp äggklockan till mellan 30-60 minuter bakom ryggen och placera den vänd från spelbordet. Det gäller att leda spelet när klockan ringer.

Kommentar:

DENNA SPELVERSION TAR EJ längre tid än 60 minuter. Olika människor har olika tidsbegrepp varför det oväntade slutet kommer plötsligt för vissa, sent för andra.