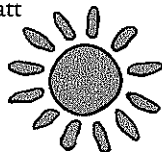


Frågare: *Går det att äta?* (Och betalar en marker.)

Gömmare: *Ja!*

Nu måste Gömmaren plocka bort allt som visar något oädligt. Markern ligger uppenbarligen under något som går att äta. Spelaren får fortsätta att fråga tills han får ett nej.



### Spelet fortsätter

För varje fråga som ställs blir antalet bildbrickor på bordet färre och färre. Spelarna frågar sig fram tills det bara finns 1 bildbricka kvar på bordet. Och där under skall markern ligga gömd. Men en spelare kan när som helst gissa under vilken bildbricka som markern ligger.

T. ex. om en spelare börjar få slut på sina marker och det bara ligger ett fåtal bildbrickor kvar, kan han eller hon gissa var markern ligger. Om gissningen är fel måste spelaren ändå betala en marker.

### Vem vinner?

Den som hittar markern vinner omgången och får ta markern plus så många marker från högen så att han eller hon totalt har 6 st. Den som blir av med sina marker åker ut. När bara två spelare återstår, spelar ni efter *reglerna för två spelare*. Men ni tar inte några nya marker

### Speltips

Frågorna får vara hur kluriga som helst, bara de går att svara Ja eller Nej på. Några exempel på frågor är: *Finns det något blått på bilden?*, *Är det en växt?*, *Kan man ha det inomhus?*, *Kan det springa?* *Använder man det på sommaren?* *Är det större än en bil?*



Utnyttja spelets strategimöjligheter: Har du ont om marker kan du utnyttja möjligheten att passa när du har ställt en fråga.

Ställ kluriga frågor.

Gör det svårare för nästa spelare genom att ställa en fråga så att inte så många marker försvinner.



# KLURIFAX

LÄTT ATT BÖRJA MEN SVÅART ATT SLUTA

*Någonstans bland bilderna har din motståndare gömt en marker. Och det är din uppgift att lista ut var! Klurifax är ett småklurigt och lättspelat sällskapsspel för 2 - 5 personer från 6 år!*

*Reglerna finns i två varianter:  
För 2 spelare och för 3-5 spelare*

### Innehåll:

Tygpåse  
Plastbrickor  
Etiketter  
Marker  
Regelhäfte



som helst. Din motståndare får nämligen bara svara Ja eller Nej på dina frågor. Och du måste betala med marker för frågorna du ställer. Vinner gör den som blir kvar när de andra har blivit av med sina marker.

### Vad spelet går ut på

Det gäller för dig att lista ut under vilken bild din motståndare har gömt en marker. Genom att ställa kluriga och luriga frågor, får du ledtrådar som för dig närmre och närmre markern. Men du får inte ställa hur många och vilka frågor

### Sätt etiketter på plastbrickorna.

Första gången ni spelar måste ni sätta fast etiketterna på plastbrickorna. Lossa försiktigt etiketterna från pappret och sätt fast dem på plastbrickorna. Lägg därefter bildbrickorna i tygpåsen.



© BRIO AB, 1995

## KLURIFAX för 2 spelare



### Spelförberedelser

Bestäm vem av er som ska gissa var markern ligger - Spelare 1 - och vem som ska gömma den - Spelare 2. Plocka ut 25 bildbrickor och lägg dem med bilden uppåt på bordet. Spelare 1 tar 7 marker och spelare 2 tar 5 marker.

Spelare 1 börjar med att blunda eller vända sig bort från bordet. Under tiden gömmer Spelare 2 en av sina marker under någon av bilderna.

### Börja att fråga

När markern är gömd är det dags för Spelare 1 att försöka lista ut under vilken bild den ligger. Det gör han/hon genom att ställa kluriga frågor. Spelare 2 får bara svara med Ja eller Nej. För varje fråga måste spelare 1 betala en marker till Spelare 2.

### Exempel

Spelare 1: *Är det ett djur?* (Spelare 1 betalar samtidigt en marker till Spelare 2.)

Spelare 2: *Nej!*

Eftersom svaret var nej måste Spelare 2 plocka bort alla bildbrickor som har ett djur på bilden. Dessa läggs tillbaka i tygpåsen.

Spelet fortsätter med nästa fråga.

Spelare 1: *Går det att äta?* (Och betalar en marker.)

Spelare 2: *Ja!*

Nu måste Spelare 2 plocka bort allt som visar något oätligt. Markern ligger uppenbarligen under något som går att äta.

Om det inte går att svara Ja eller Nej på en fråga får Spelare 1 ställa en ny fråga utan att betala en ny marker.

### Spelet fortsätter

För varje fråga som ställs blir antalet bildbrickor på bordet färre och färre. Spelare 1 kan fråga sig fram tills det bara finns 1 bildbricka kvar på bordet. Och där under skall markern ligga gömd. Men Spelare 1 kan när som helst gissa under vilken bildbricka som myntet ligger.

T. ex. om Spelare 1 börjar få slut på sina marker och det bara ligger ett fåtal bildbrickor kvar, kan han eller hon gissa var markern ligger.

Om gissningen är fel måste Spelare 1 ändå betala en marker till Spelare 2.

Omgången är slut när Spelare 1 har hittat markern eller har slut på sina marker och inte kan ställa fler frågor.

Om Spelare 1 hittar markern får han eller hon behålla den. Om däremot Spelare 1 inte hittar markern vinner Spelare 2 som då får behålla den.

Byt sedan roller så att Spelare 1 gömmer och Spelare 2 gissar. Blanda alla bildbrickorna i påsen och plocka ut 25 nya. Fortsätt med det antal marker som ni har.

## Vem vinner?

Spelet fortsätter tills någon av er inte har fler marker. Vinnare blir alltså den som till slut har alla 12 markerna.

### Speltips

Frågorna får vara hur kluriga som helst, bara de går att svara Ja eller Nej på. Några exempel på frågor är: *Finns det något blått på bilden?*, *Är det en växt?*, *Kan man ha det inomhus?*, *Kan det springa?* *Använder man det på sommaren?* *Är det större än en bil?*

Känns spelet för svårt eller om ett yngre barn har svårt att komma igång kan man variera antalet marker och bildbrickor:

En vuxen person och barn kan spela mot varandra genom att t.ex. barnet får 10 marker och den vuxne 5. Eller kan den vuxne ha 36 och barnet 16 bildbrickor.

## Klurifax för 3-5 spelare



### Spelförberedelser

Plocka ut 25 bildbrickor och lägg dem med bilden uppåt på bordet. Dela ut 5 marker till varje spelare. Bestäm vem som skall vara Gömmare som får ta ytterligare 1 marker.

Medan de andra spelarna blundar eller tittar bort, lägger Gömmaren en av sina marker under en bild.

## Börja att fråga

När markern är gömd är det dags för de andra spelarna att försöka lista ut under vilken bild den ligger. Det gör de genom att ställa kluriga frågor. Gömmaren får bara svara med Ja eller Nej.

Spelaren till vänster om Gömmaren börjar att ställa frågor som kan besvaras med Ja eller Nej. För varje fråga måste spelaren betala en marker som läggs i en hög på bordet. Blir svaret Ja får han eller hon fortsätta att fråga. Blir svaret Nej, går turen över till näste spelare, men ta först bort brickorna.

Om det inte går att svara Ja eller Nej på en fråga får Frågaren ställa en ny fråga utan att betala en ny marker.

### Passa

När du har ställt en fråga och fått svaret Ja, behöver du inte fortsätta att fråga. Då "passar" du och turen går över till nästa spelare. Du kan t.ex. välja att passa om du har ont om marker och det är många brickor kvar. Men du måste alltid ställa en fråga när det är din tur.

### Exempel på frågor

Frågare: *Är det ett djur?* (Spelare 1 betalar samtidigt en marker.)

Gömmare: *Nej!*

Eftersom svaret var nej måste Gömmaren plocka bort alla bildbrickor som har ett djur på bilden. Dessa läggs tillbaka i tygpåsen.

Spelet fortsätter med att näste spelare ställer en fråga.