

## VEM VINNER?

Den deltagare som lyckats bli av med alla korten först har vunnit!

## ALTERNATIVA REGLER

- 1) Varje gång det blir en utmaning och den är avgjord, kastar alla sina kort och drar lika många nya som de hade på handen. Detta gör att det blir mera variation och att samma ord inte återkommer lika flitigt.
- 2) Stryk regeln om att flera mindre ord kan sättas ihop till ett längre ord. Detta sätter lite mera press på spelet.

Uppfinnare: Richard Knight

Försvenskning: Dan Glimne och Ann-Gun Rittmalm

Design: G&RRR AB



©BRIO AB, 1990  
©R & S Knight/Paradigm  
A Paradigm product manufactured under licence.  
All rights reserved.



## REGLER

## INLEDNING

Skitsnack! är ett mycket enkelt spel. Allt du och dina medspelare gör är att spela ut olika ord i en sådan ordningsföljd att meningen på spelplanen byggs på. Så snart någon spelar ut ett ord så att meningen plötsligt förefaller sakna mening, får du utmana - och det är då det verkligt roliga börjar. Den som spelade ut det senaste ordet måste då nämligen förklara detta genom att formulera en mening som har en mening när den sätts in i ett sammanhang.

Du får vara hur fräck och fantasifull som helst när du ska förklara dig. Du får mana fram vilken tänkbar situation som helst, hur absurd den än må förefalla, i vilken man skulle kunna använda meningen. Och när du väl har förbrukat hela din slagfärdighet och övertalningsförmåga, är det dags för de övriga att rösta om din uppvisning. Om de håller med dig, så vinner du. Om de inte gör det, förlorar du. Så enkelt är det.

## INNEHÅLL

1 spelplan

196 kort med ord

1 spinnerplatta med pil

## FÖRBEREDELSE

A) Lägg upp spelplanen på bordet.

B) Sätt ihop spinnern: skilj pilen från infästningen, tryck infästningen underifrån genom hålet i mitten på spinnerplattan, och tryck sedan ned pilen i infästningen. Kontrollera att pilen snurrar lätt.

C) Skilj försiktigt alla korten från varandra. (Detta går MYCKET LÄTTARE om ni först viker dem några gånger i skarvarna och sedan drar dem rakt isär). Bestäm om ni vill ha med de nio blanka korten och kortet med \*#!! - vill ni inte det, så lägg dem bara åt sidan. Blanda korten noga (speciellt viktigt första gången), och dela ut TIO kort till varje deltagare. Placera resterande kort i facket på plastinsatsen.

D) Den som kan hitta på det längsta ordet börjar. Turen går medsols.

## TÄNKBARA PROBLEM

### 1. "Ett mörkt kort precis före ett Skitsnack!-kort".

Den som ska spela ut på den sista tomma rutan före ett Skitsnack!-utplacerat kort kan råka ut för att få spela det kortet mörkt. Reglerna gäller som vanligt även i detta fall. Om någon önskar utmana får han eller hon göra det, i tron att det mörka kortet i kombination med Skitsnack!-kortet saknar mening. Om däremot det mörka kortet inte blir utmanat, ska det vändas upp så snart näste i tur spelar ut efter Skitsnack!-kortet.

### 2. "Inget av mina ord passar in i meningen".

Du ligger risigt till, men slaget är ännu inte förlorat. Det sämsta du kan göra är att ropa "Åh nej!!" när det blir din tur. Bluffa. Välj ett av dina kort och spela ut det med ett självsäkert småleende. De andra kan då bli osäkra och luras till att tro att du har en smart förklaring i bakfickan, varför de inte vågar utmana dig. Du kommer att behöva ett bra pokeransikte.

### 3. "Det finns inga lediga rutor på spelplanen."

Det är osannolikt att det kommer att spelas kort på samtliga rutor på spelplanen utan att det blir en utmaning, men det inträffar då och då.

Den som spelar ut på sista rutan kan råka ut för en utmaning och måste då förklara sig som vanligt. Om det inte blir någon utmaning, samlas alla korten på spelplanen upp, kastas, och näste spelare börjar på en ny mening.

### 4. "Alla mot en."

Om motspelarna är synnerligen skrupelfria, kan de gadda ihop sig och rösta mot dig efter en utmaning, trots att du har spelat ut ett passande kort. Ytterst ofint, men tyvärr möjligt.

I så fall, och bara när det var ditt SISTA kort som du spelade ut, har du rätt att kräva telefonröstning. Ring upp någon, läs upp meningen, och avvakta utslaget. Om du får rätt, har du vunnit spelet. Punkt slut.

### 5. "Klockan är ju fyra på morgonen."

Det kan inträffa att "juryn" är oenig och att det krävs en telefonröstning, men att ni drar er för att ringa på grund av den sena timman.

Var inte så finkänsliga. Lyft på luren bara!

men då endast i denna form! Bara verb i grundformen (infinitiv) får böjas i alla möjliga former). Observera att vissa kort har två olika former på sig (EN/ETT m.fl.): då får man välja den form som passar in.

3) **INTERPUNKTERA MENINGEN på önskat sätt**, bara det är rimligt. Det innebär att komma, citationstecken, kolon, tankstreck och parenteser etc får tänkas införda på lämpliga ställen i texten.

Men obs: punkt, frågetecken och utropstecken får INTE ingå!

4) **SÄTTA IHOP ORD**: svenskan är ju nu sådan att mindre ord ofta kan sättas samman till större ("spelplanstext"). Det är därför tillåtet att utläsa två (eller fler) intilliggande ord som ett enda (om det bara är rimligt), och då även skjuta in erforderlig sammanbindningsbokstav (STOCKHOLM och POJKE kan bli "stockholmspojke").

Däremot är det INTE tillåtet att ändra ordningsföljden på de ord som redan ligger på spelplanen, eller skjuta in tänkta ord mellan dessa.

## OMRÖSTNINGEN

När den som blivit utmanad är färdig med sin förklaring, får alla de övriga rösta om huruvida meningen var rimlig. Om majoriteten av de övriga anser att meningen är rimlig, är förklaringen godkänd och den som utmanade måste plocka upp alla korten på spelplanen och ha på handen.

Om majoriteten anser att meningen är SKITSNACK!, måste den som blev utmanad plocka upp alla korten på bordet och ha på handen.

Spelet fortsätter sedan med att den som fick plocka upp korten spelar ut första kortet i en ny mening.

## TELEFONRÖSTNINGEN

Eftersom den mänskliga naturen nu är vad den är, är det sannolikt att det då och då blir "oavgjort" i en omröstning. Då finns det bara en sak att göra: lyft på luren, ring till en gemensam bekant vars omdöme är allmänt respekterat, förklara sammanhanget, låt den som blivit utmanad läsa upp meningen och förklara sig i korthet - och låt därefter personen i luren få fälla avgörandet. Detta kan INTE överklagas. Den som opponerar sig måste plocka upp alla korten på spelplanen.

Utöver vänner och bekanta har du givetvis Televerket som kan stå till tjänst med upplysningar om numren till Svenska Akademien, Skolöverstyrelsen, närmaste universitets institution för språkvetenskap och litteratur, ärkebiskopens residens, etc etc.....

Ytterligare ett sätt att fälla avgörandet är att inte kräva majoritet vid en omröstning; det kan räcka med vad minst hälften anser om förklaringen.

## SPINNERN

Som sagts ovan ska du alltid börja ditt drag med att snurra på spinnerpilen och följa anvisningarna. Om pilen visar SPELA UT ETT KORT, väljer du ett passande kort från din hand och lägger på nästa lediga ruta på spelplanen. Om pilen visar något annat, gör du som följer:

**GE ETT KORT TILL NÅGON ANNAN**: Välj vilket av dina kort du vill (ta det som verkar svårast att passa in i meningen), och ge till valfri medspelare. Välj den medspelare som har minst antal kort på handen, eller någon du tycker gott borde få ett kort till....

**BYT TVÅ KORT OCH SPELA UT**: Kasta två av dina kort (de besvärligaste, så klart), dra två nya från korthögen, och spela ut ett kort.

**DRA ETT KORT OCH SPELA UT**: Lika enkelt. Du drar ett kort från korthögen, och spelar sedan ut.

**STICK IN ETT KORT**: Du får helt enkelt flytta så många kort som du önskar på spelplanen, ett steg i pilarnas riktning, så att det blir en ruta ledig där du kan spela ut ditt kort. (Självklart får du inte flytta om korten som redan finns på spelplanen, utan bara förskjuta ett eller flera kort för att göra plats).

**SPELA UT ETT KORT MÖRKT**: När pilen visar detta, får du (om du vill) spela ditt kort mörkt, dvs med baksidan uppåt, på nästa lediga ruta på spelplanen.

Detta ger dig uppenbara fördelar. Eftersom ingen annan kan se vilket ord du spelat ut, har de heller ingen aning om huruvida ditt kort passar in i meningen eller inte. Detta är en utmärkt chans att bli av med ett besvärligt ord! Om du inte har ett bra pokeransikte utan börjar rodna och svettas, finns det en risk för att du blir utmanad av någon annan. Om du blir utmanad, måste du vända upp kortet och förklara dig, och precis som innan måste du plocka upp alla korten på spelplanen om din förklaring på meningen inte duger. (Du kan givetvis också - om du är god pokerspelare - spela ett mörkt kort som passar in och sedan latsas rodna och svettas, i hopp om att någon annan ska utmana dig, förlora, och tvingas plocka upp korten).

Om du INTE blir utmanad efter att ha spelat ditt mörka kort, ska näste deltagare i tur snurra på pilen och sedan spela ut ett kort (beroende på vad pilen visar, förstås). Så snart nästa kort har spelats ut ska det mörka kortet vändas upp, och när resultatet visar sig kan det hända att den deltagaren blir utmanad och får stå till svars för både sitt och ditt kort!

**UTMANA OCH SPELA UT**: Du får utmana den som spelade det senaste kortet, utan påföljd för dig själv! Kan han eller hon förklara meningen, får korten

ligga kvar och du spelar ut nästa kort. Blir det en underkänd förklaring, måste han eller hon dock plocka upp korten och därefter inleda en ny mening.

**SKITSNACK!:** Gratulerar! Nu har du chansen att bli av med ett riktigt besvärligt ord, och på samma gång verkligen ställa till det för de övriga.

Skitsnack! innebär att du kan placera ditt ord på **VILKEN LEDIG RUTA SOM HELST** på spelplanen; du måste alltså inte lägga ditt kort på nästa lediga ruta som vanligt, utan kan lämna en lucka på en eller flera rutor mellan korten som lagts hittills och ditt kort.

Det kort du nu lägger ner kan **INTE** utsättas för en utmaning, och gör att de övriga står inför uppgiften att "fylla i" luckan. Efter hand som de övriga fortsätter att spela ut kort i tur och ordning, kommer de att närma sig ditt ord. Den deltagare som till slut fyller igen luckan, bör försöka se till att det finns mening i meningen - annars kommer någon annan att utmana!

Om du är skicklig, kan du räkna ut vilken av de andra som kommer att få lida för ditt kort; sikta på den som har minst kort kvar på handen. Men se upp för spinnern som kan spela ett spratt eller två - det kan bli du själv som åker dit till slut!

**VIKTIG REGEL:** Det får bara finnas ett "Skitsnack! -utplacerat" kort åt gången på spelplanen. Om det redan ligger ett sådant kort, och någon annan får Skitsnack! på spinnern, måste han eller hon snurra igen. Men så snart luckan är fylld, är det fritt fram igen!

## DE BLANKA KORTEN OCH \*#!-KORTET

Om ni vill ha dessa med (vilket ni bestämmer innan spelet börjar), är det bara att blanda in dem tillsammans med alla de andra korten. När du spelar ut ett blankt kort, ska du förstås inte säga vad för slags ord du tänker på (men var beredd om någon skulle utmana dig). Om någon blir utmanad på en mening där ett blankt kort (eller flera) ingår, är det givetvis den som ska förklara sig som då får bestämma vad det blanka kortet står för.

\*#!-kortet (uttalas hm-hm för den som är lite finkänslig) är ett slags jokerkort och spelas också precis enligt ovanstående regler - men se till att det passar in i meningen om du blir utmanad!

## SPELETS GÅNG

Spelprincipen är denna: när det är din tur, snurrar du helt enkelt på spinnerpilen och följer anvisningarna. Vanligen ska du då spela ut ett kort - undantagen behandlas nedan. Det gäller för dig att bli av med de kort du har på handen - så snart det inträffar har du vunnit spelet!

Vi antar att den som börjar snurrar och får "Spela ut ett kort"; då måste han eller hon lägga ett kort på den första rutan på spelplanen, uppe till vänster. Därefter snurrar näste deltagare på pilen, och spelar ut nästa kort på nästa ruta (följ pilarnas riktning på spelplanen). Övriga deltagare fortsätter på samma sätt att spela ut ord som förlänger meningen (utan att säga något högt - avslöja inte hur du har tänkt dig meningen!). Så snart en deltagare spelar ut ett kort och någon annan anser att meningen inte längre har någon mening, ropar han eller hon "Skitsnack!", och då har den som spelade det senaste kortet blivit utmanad! Observera dock att en utmaning måste göras innan näste deltagare snurrar på pilen - så snart det görs övertar denne deltagare "ansvaret" för meningen på spelplanen!

## UTMANINGAR

Så snart någon blivit utmanad - och det är alltid den som spelade det senaste kortet - måste han eller hon **FÖRKLARA** meningen på spelplanen. Med detta menas att A) meningen ska formuleras högt, och eventuellt behövs också B) en situation beskrivas där det vore tänkbart att meningen förekom. Meningen på spelplanen kan alltså utläsas som ett påstående, eller ett tänkt svar, eller en uppmaning osv.

Vid förklaringen av meningen är det tillåtet att göra följande:

1) **LÄGGA TILL ord efter de ord som redan står på spelplanen.** De ord som redan står på spelplanen får om så behövs betraktas som inledningen till en mening, och så lägger man till de ord som man tycker behövs för att fullborda meningen.

2) **BÖJA ORDEN enligt ordbokens alla möjligheter.** Substantiv får sättas i plural, bestämd form och/eller genitivform. (FLICKA får alltså utläsas som flicka, flickan, flickans, flickor, flickorna eller flickornas). På motsvarande sätt är det med verben (TÄNKA får utläsas som tänka, tänker, tänkte, tänkt etc), med adjektiv och adverb (SNYGG kan även bli snygga och snyggt etc), och så vidare. Ord som i sin form på korten kan uttolkas på flera olika sätt får utnyttjas på alla dessa; BAR kan ju utläsas som en plats ("mjölkbar"), eller som ett adjektiv ("bar överkropp") eller som ett färdigböjt verb ("han bar en jacka");