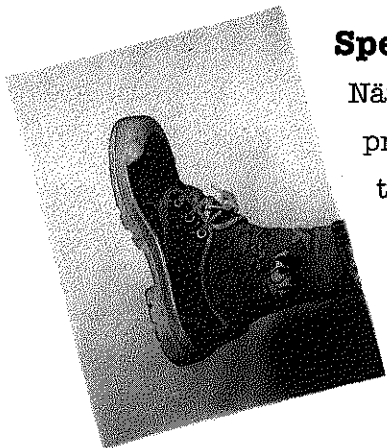


Poängsättning

När man berättar ska man vara så allvarlig som möjligt - fnissar minuspoäng! Om man lyckas med sin berättelse får man **5 poäng**, men det blir **1 poängs** avdrag för varje gång man fnissar eller skrattar. Om de andra spelarna tycker att den som pratade misslyckades totalt med sin berättelse, blir det inga poäng alls!



Spelet fortsätter

När spelaren som fick flest röster har pratat färdigt så är det nästa spelares tur att slå med tärningen. (Turen går medsols). Håll ordning på vem som står i tur att slå med tärningen så att ni inte hoppar över någon - alla måste ju riskera att drabbas av en utmaning!

Vem vinner?

Alla poäng antecknas i protokollblocket och den som kommer först till 30 poäng har vunnit! Om man vill spela en kortare runda kan man tävla om vem som kommer först till 20 poäng - bestäm själva hur ni vill spela!



© BRIO AB, 1994

VARNING™

Här kan du få berätta om nästan vad som helst - du får tala sanning eller hitta på hur du vill. Du kan också råka ut för helt sanslösa utmaningar. Varning är fräckt, vågat och närgånget!



3 - 6 spelare
från 11 år

Innehåll

110 kort med påståenden och utmaningar
Anteckningsblock
Tärning
Protokollblock
Timglas



Spelförberedelser

Innan spelet börjar ska du skriva ditt namn (eller rita ditt porträtt) på en lapp. Ta lappar från anteckningsblocket. Du ska skriva ditt namn på lika många lappar som ni är spelare. Dela sen ut ditt namn till var och en som är med och spelar.

Blanda korten och utse någon pålitlig person som skriver upp poängen på protokollblocket. Bestäm vem som ska börja.

Spelet kan börja

Den som börjar slår med tärningen och ser vilken siffra som kom upp. Det översta kortet tas ur högen, och det påstående (eller den utmaning) som passar ihop med tärningssiffran läses upp.

Utmaningar

När det blir en sexa (och ibland en etta) drabbas den som slår med tärningen av en utmaning! Utmaningen ska göras direkt, och om man gör utmaningen så att de andra spelarna blir nöjda, får man 3 extra poäng om inget annat anges. Den som vägrar göra utmaningen får 2 minuspoäng i mes-avdrag. Om man får en utmaning som är omöjlig att göra (man kanske inte har de rätta sakerna), slår man med tärningen igen. Ta det lugnt med telefonen - tänk på telefonräkningen!



Påståenden

Visar tärningen 2 - 5 (och ibland en etta) så blir det ett påstående och då ska alla spelare bestämma sig för vem detta passar bäst in på. Om det är helt snurrigt och inte passar in på någon, så får man välja den som kommer närmast. Det kanske är svårt, men någon av er passar bäst. Ni får tänka efter - vem skulle säga, våga, tycka, eller börja en mening med det påståendet? Man får gärna vara lite elak! När man bestämt sig lägger man lappen med det namnet på framför sig med baksidan upp så att ingen kan se vem man har röstat på. När alla bestämt sig vänder man på lapparna och ser vem som har fått flest röster.



Nu gäller det att snacka!

Den spelare som fick flest röster måste prata om påståendet. Om flera får lika många röster så får dessa spelare slå med tärningen - den som får högst siffra får prata. De spelare som har röstat på spelaren som ska prata får **1 poäng** var.

Den som fick flest röster ska alltså försöka babbla sig till 5 poäng och det går till såhär: Så fort man börjar prata vänder de andra på timglasets - det gäller att kunna pladdra på i 30 sekunder! Man börjar med påståendet, och sen är det bara att börja fantisera eller tala sanning - eller blanda lite av varje!

Ett exempel: på kortet står "Jag vill ha en kille med mycket pengar". Den som ska prata fortsätter kanske då med att berätta så här: för jag älskar att bli bjuden på allt möjligt, och killar med mycket pengar är så ... Man fortsätter berätta tills sanden i timglasets har runnit ut.