

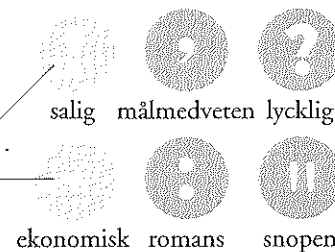
Berättaren får inte lov att återgå till den gamla berättelsen, utan måste fortsätta på den nya tills Berättarlaget gissar rätt eller Avbrytarlaget ropar "Avbryt!" igen.

Avbrytarlaget får lov att ropa "Avbryt!" två gånger under Berättarens minut.

6) ALLA FÅR GISSA

När ett ord är märkt med en ljusblå symbol så får vem som helst i båda lagen gissa på ordet.

GÄLLER ALLA



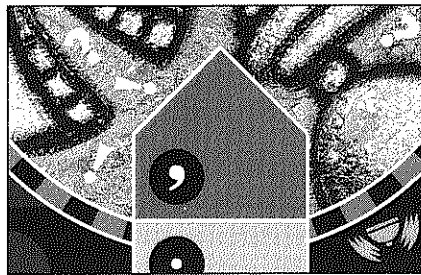
När ett sådant ord kommer upp får bara Berättaren titta på kortet och väljer själv startmening. Det lag som gissar rätt, får slå med tärningen, flytta fram sin spelpjäs och får bli Berättarlag.

OBS! I detta fall får ingen avbryta.

Om ingen i de olika lagen gissar rätt innan sanden här runnit igenom, så får inte Berättarlaget fortsätta, utan turen går vidare till det andra laget. I det här fallet ska de inte slå med tärningen men Berättaren tar upp ett nytt kort och spelet fortsätter som vanligt.

VEM VINNER?

När Berättarlaget har nått fram till det sista kommatecknet, måste de stanna och spela efter reglerna som gäller för punkt 6. Alla får gissa oavsett om ordet som de ska gissa på är märkt med ljusblå symbol eller inte. Berättarlaget måste gissa rätt på det här ordet för att vinna spelet. Om det andra laget gissar rätt, så får de slå med tärningen och flytta fram och de får bli Berättarlag.



MÅL

Laget som står på sista kommatecknet måste vänta tills de blir Berättarlag igen för att kunna vinna. Eftersom det bara är det lag som är Berättarlag som kan vinna, kan till slut båda lagen kanske stå framför mål och kämpa för att vinna!

© BRIO AB, 1994.



SVAMMEL

ETT SPEL FÖR ALLA SOM GILLAR ATT PLADRA
- OM ALLT OCH INGENTING!

ETT SPEL FÖR MINST 4 DELTAGARE I 2 LAG FRÅN 12 ÅR.



