

2. Om en spelare/lag får **UTMANING**, och det inte finns någon spelpjäs framför att utmana, går turen över till nästa spelare/lag. Om en spelare/lag får **UTMANING** innan motspelare/lag lämnat boet, går turen vidare till nästa spelare/lag.

Vem vinner?

TRIBOND vinnas av den spelare/lag, som först flyttar sina tre spelpjäser i mål. Observera att det inte behövs ett exakt tärningslag för att gå i mål.

REGELVARIANTER

Ett kortare spel

Det tar ungefär 1 timme för fem personer att spela ett parti TRIBOND. Om ni önskar kortare speltid, kan ni spela på två istället för tre banor. En tumregel är, att det tar ungefär 20 minuter att gå en bana.

Spel för 2 spelare

Frågorna med **UTMANING** går naturligtvis inte att använda nu. I stället för att tävla om vem som ska stå kvar, byter man helt enkelt plats på spelplanen.

Exempel

- När röd spelare hamnar på en ruta, där gul spelare redan står, flyttar gul tillbaka till den plats, där röd stod.
- Om en spelare får **UTMANING** på frågekortet, får spelaren byta plats med valfri spelpjäs på samma bana. Övriga regler för Utmaning kvarstår.

En spelare/lag förlorar sin tur, om **UTMANING** kommer upp, och det inte finns någon spelpjäs framför att byta plats med.

VILL DU VINNA ÄNNU MER PÅ TRIBOND?

Efter ett antal roliga spelomgångar kommer du säkert på några egna TRIBOND frågor. Vi vill ha dina bästa & tokigaste för att kunna vidareutveckla TRIBOND.

Som tack för din medverkan får du en **TRISSLOTT** för varje använd fråga..

Sänd dina favoriter till: **BRIO PROMOTION, 283 83 OSBY**

Copyright 1997, Big Fun A Go-Go, Inc.

All rights reserved and are used, under license, by BRIO PROMOTION AB.



| | | | |
|------------------|---------------|---------------------|--------------|
| Innehåll: | Spelplan | 15 spelpjäser | Korthållare |
| | Symboltärning | 300 kort med frågor | Pricktärning |

Spelet i korthet

Tribonds spelplan består av tre separata banor. Varje spelare/lag har 3 spelpjäser i samma färg. Spelpjäserna flyttas framåt när TRIBOND-frågorna besvarats rätt. En fråga består av tre ord, som alla har en gemensam nämnare. På vissa kort ersätts frågan av en **UTMANING** av motspelaren. En spelare kan även utmana sin motspelare, genom att flytta fram sin spelpjäs till samma ruta. Vinner gör den som först lyckas föra sina tre spelpjäser i mål.

Frågekategorier/Symboltärningens sidor

- UNDERHÅLLNING - Film, TV, Musik, Teater, Litteratur etc.
- SPORT & FRITID
- FAKTA - Historia, Naturvetenskap, Svenska etc.
- BLANDAT
- VÄLJ KATEGORI
- EXTRA SLAG - Flytta framåt utan att besvara frågan

Exempel på frågor

Vad har de här 3 gemensamt?

SKÖNHET, FEL, FRÖKEN

Svar: Miss

PERSSON, HANSSON, CARLSSON

Svar: Svenska Statsministrar

PRÄST, BARON, KAVALJER

Svar: Ost

Kort om frågekort och svar

Frågorna skall läsas upp i sin helhet innan svar avges. Några frågor och svar innehåller ord med olika stavning och betydelse, även om de uttalas lika när de läses upp.

Det kan hända, att en del svar inte blir fullständiga. Om frågan "PERSSON, HANSSON, CARLSSON" besvaras med t.ex. "det är tre sonnamn" - be att svaret utvecklas. Det är upp till spelarna att med sunt förnuft och i all vänskaplighet avgöra, om svaren är korrekta. Orden inom parentes på frågekorten finns med som ett förtydligande, och ingår alltså inte som del i det godkända svaret. Spelet blir trevligare utan någon särskild tidsgräns för svaret. Men om så krävs, kan 30 sekunder vara en lämplig tid för att avge svar.

Spelförberedelser

1. Placera frågekorten i korthållaren.
2. Varje spelare/lag väljer färg och tar tre spelpjäser i sin färg.
3. Placera spelpjäserna i de gröna trianglarna så att varje spelare/lag har en spelpjäs vid de tre olika banorna. Kom ihåg, det får bara finnas en spelpjäs per spelare/lag på varje bana.

Huvudreglerna är avsedda för 3 eller flera spelare och 2 eller flera lag. Om ni är 2 spelare, läs först avsnittet **“Spelstart”** och gå sedan fram till **“Spel för 2 spelare”** - hoppa alltså över **“Utmaningar”**.

SPELSTART

1. Den förste spelaren/laget slår med både Symboltärningen och Pricktärningen. Symboltärningen avgör vilken kategori på frågekortet som ska läsas upp. Pricktärningen visar hur många steg framåt frågan är värd.
2. En annan spelare/lag tar ett kort i korthållaren och läser frågan högt. Läs upp en ledtråd i taget och alltid i den ordning, som de står på kortet.

Om spelare/lag får UTMANA istället för en fråga, läs mer under UTMANINGAR.

3. Om spelare/lag avger rätt svar, får man flytta en av de tre spelpjäserna lika många steg som pricktärningen visar. *OBS! Valfri spelpjäs får flyttas.*
4. Kortet placeras sedan längst bak i korthållaren och samma spelare/lag får fortsätta genom att slå tärningarna igen.

Om Symboltärningen visar VÄLJ KATEGORI - får spelaren/laget själv välja frågekategori - dock ej UTMANING på kortets svarssida.

Om Symboltärningen visar EXTRASLAG, får spelare/lag, utan att besvara någon fråga, flytta valfri spelpjäs (av de egna) lika många steg som Pricktärningen visar. Samma lag/spelare fortsätter genom att slå tärningarna igen.

5. När spelare/lag svarar fel på en vanlig fråga (ej UTMANING), går turen över till nästa spelare/lag.

UTMANINGAR

för 3 eller flera spelare – 2 eller flera lag

Varje frågekort innehåller en UTMANING, som används när två spelare/lag hamnar på samma ruta. Vissa frågekort har ordet UTMANA istället för en fråga. Utmaningar kräver att det finns en neutral spelare. Om ni är två lag, får en spelare ur Utmanarlaget vara neutral och läsa frågan. Om ni är två spelare, se **“Spel för två spelare”** under REGELVARIANTER.

A. UTMANING på samma ruta

1. Om en spelare/lag väljer att flytta en spelpjäs till en ruta där det redan står en spelpjäs, utmanas den andra spelaren/laget. En sådan utmaning kan endast ske på samma bana - dock ej i mål.
2. Spelaren/laget som flyttar till rutan blir nu *Utmanare*, den andra spelaren/laget är *Försvare*.
3. En neutral spelare tar ett frågekort och läser en Utmaningsfråga för Utmanaren och Försvaren. OBS! Båda lagen får svara. Felaktiga svar bestraffas ej.
4. Läs Utmaningsfrågorna långsamt med en paus på 2-3 sekunder mellan varje ledtråd. Försök svara redan efter första ledtråden och fortsätt gissa tills någon av spelarna/lagen har svarat rätt.
5. Om Utmanaren svarar rätt först, får han stanna kvar på rutan. Försvaren får däremot flytta tillbaka till Utmanarens förra placering. Det blir sedan Utmanarens tur att fortsätta spelet.
6. Missar Utmanaren svaret, måste han backa tillbaka till sin gamla placering. Försvaren behåller däremot sin position. Turen går nu över till nästa spelare/lag enligt tur ordningen.

Exempel: En blå spelare/lag slår med tärningarna. Symboltärningen hamnar på FAKTA och prick-tärningen visar 5. Den blå spelaren/laget besvarar FAKTA rätt och beslutar att flytta en av spelpjäserna 5 steg fram till en ruta, där det står en röd spelpjäs och utmana den spelaren/laget. En neutral spelare läser upp en Utmaningsfråga. Den blå spelaren/laget - Utmanaren - svarar rätt först, och då flyttas den röda spelpjäsen tillbaka till den ruta, som den blå spelpjäsen kom från, i det här exemplet - 5 rutor.

7. Om ingen av spelarna/lagen svarar rätt, eller om det inte går att avgöra vem som först svarade rätt, dras nya kort tills någon av lagen svarat rätt.

OBS! Om fyra deltagare spelar i lag om två, deltar endast en spelare från varje lag i Utmaningen

B. UTMANING på frågekortet

1. Slumpvis bland frågekategorierna finns uppmaningen UTMANA istället för en fråga. Då måste spelaren/laget utmana någon framför sig på valfri bana - dock ej i mål.

UTMANING på frågekort sker som under “UTMANING på samma ruta, punkterna 3-6”.

Exempel: Grön spelare/lag slår Sport & Fritid och 5. En annan spelare drar ett kort, där det står UTMANING istället för en fråga. Grön spelare/lag beslutar sig för att flytta fram 10 rutor och utmana en röd spelpjäs om platsen. Om grön vinner, får röd flytta tillbaka, i det här exemplet - 10 rutor!!