

HVIS  
DU N   
VAR..

Spillevejledning

## Indhold:

- 1 spilleplade
- 8 spillebrikker
- 8 x 5 svarkort
- 240 kategorikort
- 8 x 3 chancekort
- 5 deltagerplader
- 1 spillevejledning
- 1 drejepil

For 4-8 deltagere fra 5 år.



## Spillets formål:

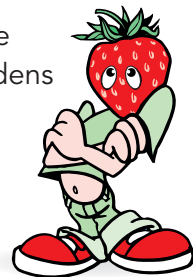
“Hvis du nu var” er et utroligt morsomt og underholdende spil, hvor man skal forestille sig, at deltagerne er en bestemt ting eller et begreb. Hvis fx deltager A var en cykel, ville han så være racer, kondi, 3-hjulet, tandem eller mountain bike? Det gælder om at svare som flertallet for at kunne rykke på spillepladen, og den deltager, der når først i mål, har vundet.

## Forberedelse:

Find den deltagerplade, der passer til antallet af spillere, og monter pladen på spillepladen sammen med drejepilen.

Hver spiller vælger en spillebrik (en af farverne på deltagerpladen) og stiller den på spillepladens Start-felt.

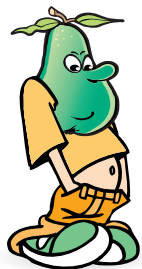
Hver spiller får 5 svarkort (med numrene 1-5) og 3 chancekort (med numrene 1-3).



## Selve spillet:

Beslut, hvem der starter – turen går på skift i urets retning. Spilleren, der starter, drejer pilen. Pilen peger på en farve og dermed den deltager, der skal gættes om i den pågældende runde.

Spilleren, der drejede pilen, trækker et kategorikort og siger "Hvis deltager X nu var en/et ... (overskriften på kortet), hvilket af følgende ville han/hun så være"? Herefter læses de 5 svarmuligheder samt svarnummeret op, og kortet lægges på bordet, så alle kan se svarmulighederne.



Alle spillere vælger (uden at vise det til de andre) det svarkort, som de mener, der vil være flertal for, og lægger det foran sig med bagsiden opad.

Spilleren, der gættes om, vælger også et svarkort, men svaret tæller normalt ikke med, når man skal finde flertallets svar.

Derefter skal man satse på sit eget svar. Spillerne vælger et af deres 3 chancekort og lægger det ved siden af svarkortet med bagsiden opad.

Satser man 1, skal man ved rigtigt gæt rykke 1 felt frem, og ved forkert gæt rykke 0 felter.

Satser man 2, skal man ved rigtigt gæt rykke 2 felter frem, og ved forkert gæt rykke 1 felt tilbage.

Satser man 3, skal man ved rigtigt gæt rykke 3 felter frem, og ved forkert gæt rykke 3 felter tilbage. Spilleren, der gættes om, kan ikke satse.

Spilleren, der gættes om, rykker 2 felter frem ved rigtigt gæt og bliver stående ved forkert gæt.

Når alle har truffet deres valg, vender spillerne deres svarkort og chancekort.

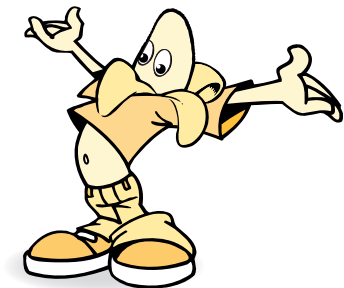
Det svar, der er flertal for, er det rigtige svar, og spillerne rykker som angivet på deres chancekort, alt efter om de har svaret rigtigt eller forkert.

Hvis ikke der er flertal for nogen af svarene, så er det svaret afgivet af den spiller, der gættes om, der tæller som det rigtige svar.

Den spiller, der når først i mål, har vundet.

### **Spilvariation:**

For en hurtigere udgave af spillet kan man vælge at spille uden chancekortene. Spillerne satser ikke og rykker i stedet 1 felt frem ved rigtigt gæt og bliver stående ved forkert gæt. Spilleren, der gættes om, rykker 2 felter frem ved rigtigt gæt og bliver stående ved forkert gæt.



**God fornøjelse!**



**Spiludviklere:**

Anne Bjerregaard Sinding  
og Martin Nedergaard Andersen