



4+ 2-4 15+

INDHOLD:

400 kort, 1 spilleplade,
8 brikker, 1 spinner og
1 blok.

FULD af LØGN



ET SPIL, HVOR KUN DE MEST SUVERÆNE FORKLARINGER VINDER!

FULDAFLØGN er et spil om kunsten at hitte på forklaringer til ukendte ord, personer, film, love og forkortelser. Det er med andre ord ikke en test af spillernes ordforråd eller kundskaber omkring de enkelte emner. Det er faktisk ikke meningen at man skal vide, hvad ordene, personerne eller de andre ting betyder, eftersom forklaringerne så bliver mere utrolige, vanvittige og iblandt vittige. Spillernes opgave er helt enkelt at lave forklaringer, som kan forvirre modstanderne. I FULDAFLØGN vinder den spiller, som kan udtrykke sig mest overbevisende og som kan formå at gennemskue sine modstanderes løgnagtige definitioner.

FULDAFLØGN I SAMMENDRAG

1. Udvælg en spilleleder.
2. Spillelederen vælger et kort. Han eller hun vælger en kategori og læser den op.
3. Alle spillerne skriver en forklaring, som lyder så troværdig som muligt på en lap papir. Hvis man kender personen, ordet, filmen, loven eller forkortelsen så skriver man det rigtige ned.
4. Spillelederen skriver samtidig den rigtige forklaring ned på en lap papir.
5. Spillelederen indsamler alle spillernes (også sin egen) lap papir og læser alle forklaringerne op.
6. Efter tur fortæller spillerne hvilken forklaring, de mener, er den rigtige. Spillelederen noterer hvem der gætter på hvilke forklaringer.
7. Der gives point og brikkerne flyttes. Hvis en spiller lander på en pil, skal han/hun snurre pilen på spinneren og flytte sin brik efter angivelsen af spinneren.
8. Personen til venstre for spillelederen bliver ny spilleleder i næste runde.
9. Man fortsætter til en af spillerne når i mål.



Startfeltet fungerer
også som målfelt.

FORBEREDELSE: FORBERED DIG PÅ EN KRIG OM ORD!

Begynd med at lægge spillepladen på bordet. Vælg en brik og del en lap papir ud til hver

spiller. Sørg for at hver spiller har sin egen blyant/kuglepen.

Find ud af, hvem der skal være spilleleder i første omgang.

FØRSTE HALVDEL AF EN SPILLEOMGANG: FREM MED FORKLARINGERNE!

Spillelederen trækker et kort og vælger en af de fem kategorier. Han/hun oplæser ordet eller sætningen i den udvalgte kategori og staver om nødvendigt. Beroende på hvilken kategori man har valgt, skal man lave en forklaring på følgende:

Spillerne skriver ordet, bogstaverne, eller meningen ned på papiret,



ORD Hvad er definitionen på dette ord?



PERSONER Hvad er denne person kendt for?



FILM Hvad handler denne film om i korthed?



FORKORTELSER Hvad betyder denne forkortelse?



LOVE Færdiggør denne lov!



hvorefter de skal finde på en forklaring, som de også skriver ned. Man skal huske at skrive sine initialer på papiret. Hvis man mener at kende den rigtige forklaring, skal man skrive den ned og ikke prøve at finde på noget. Spillelederen skriver den rigtige forklaring ned på sit papir. Han/hun samler nu alle forslag ind og kontrollerer at forklaringerne er begribelige og læselige. Spillelederen læser nu alle forklaringer op i tilfældig rækkefølge.

Imellem forklaringerne findes også den rigtige, som spillelederen har skrevet ned. Hvis der er nogen (udover spillelederen), som har skrevet den rigtige forklaring, skal spillelederen tage den fra, uden at læse den op. Den spiller, som har skrevet korrekt deltager ikke i anden halvdel af spilleomgangen men tildeles point med det samme.

ANDEN HALVDEL AF EN SPILLEOMGANG: TID TIL AT AFSLØRE, HVEM DER HAR RET!

Nu skal spillerne efter tur fortælle, hvilken forklaring de mener, er korrekt. Spillelederen skriver spillerens initialer ned i pointtruden på det stykke papir med den valgte forklaring. Spilleren til venstre for spillelederen begynder. Der er ingen hindring for at flere gætter på den samme forklaring. Spillelederen fortsætter med at notere gæt fra alle spillere.

POINT UDREGNING OG FLYTNING AF BRIK. DEN MEST SUVERÆNE FORKLARING BELØNNES!

- Spilleren der fra starten indleverer korrekt forklaring får 2 point.
- De spillere som under anden halvdel vælger den rette forklaring får 1 point.
- Hver spiller får 1 point for hver af de andre deltagere, som tror på deres forklaring.
- Hvis ingen af spillerne angiver korrekt forklaring eller gætter rigtigt, så får spillelederen 2 point.

Når pointudregningen er færdig, flyttes brikkerne frem med samme antal, som man har fået i point. Man flytter efter følgende regel: Først flytter spillelederen sin brik, såfremt han/hun har opnået point. Spilleren, som sidder til venstre for spillelederen, må nu flytte sin brik og sådan fortsættes der i urets retning til alle, der har opnået point, har flyttet deres brik.

SPINNEREN

Når en spiller lander på et felt med en pil, skal han/hun snurre pilen



Når du lander på et felt med en pil skal du bruge drejeskiven.

på spinneren og rykke sin brik det antal felter, som pilen angiver.

(+ = fremad, og - = tilbage).

Hvis man så igen lander på et felt med

en pil, skal man ikke

bruge spinneren igen, turen

går i stedet direkte videre til spilleren til venstre for spillelederen, der så starter en ny tur.



SPECIALTILFÆLDE

- En spiller som har afleveret en korrekt eller næsten korrekt forklaring får straks tildelt sine 2 point og brikken flyttes 2 felter frem. (altså inden man begynder at gætte på forklaringerne)

- Hvis mere end en spiller afleverer korrekt forklaring, afbrydes spillet og et nyt kort trækkes. Disse spillere får ikke point!

- Hvis to eller flere spillere afleverer den samme forkerte forklaring, afbrydes spillet også, og et nyt kort trækkes. Eventuelle rigtige forklaringer giver ikke point.



FRIT VALG – feltet

NY OMGANG

Når alle spillere har flyttet deres brikker begynder en ny omgang.

Spilleren til venstre for spillelederen bliver nu spilleleder i den nye runde og trækker et nyt kort (dette gælder ikke, såfremt en

runde afbrydes af flere spillere som gætter rigtigt. I et sådan tilfælde skal den nuværende spilleleder trække et nyt kort). Man bytter først spilleleder, når man har spillet en hel runde. Næste kategori angives af det felt, som den førende spiller står på, efter at alle har rykket deres brikker.

Hvis den førende spiller står på "Frit valg" feltet så må spillelederen vælge frit blandt kategorierne.



KOMMENTARER OG RÅD

En spiller kan gætte på sit eget forslag for at lokke andre til at gøre det samme. Man får dog ikke point for sit eget gæt på sin egen forklaring, og man skal slet ikke afsløre sit bidrag, når det læses op.

"GODE" DEFINITIONER

Det har været målet at få så stor variation som muligt på forklaringerne til ord, personer, film, lov & orden og forkortelser – alt lige fra enkle synonym ord til lange udredninger. Nogen af forklaringerne er ganske svære og dette kun for at skabe så mange muligheder som muligt for at lave indviklede sjove forklaringer. Man må gerne bruge fagspecifikke detaljer i sine forklaringer, hvis man kan. Dette kan virke meget overbevisende på de andre spillere.

NÆSTEN KORREKT

Hvad er næsten korrekt? Det er altid en balancegang, men som hovedregel skal spillelederen anvende sin sunde fornuft i bedømmelsen af forklaringer. Hellere give point for korrekt forklaring en gang for ofte. En alt for snæver tolkningsgrad giver ikke den rette spilleglæde.

VARIANTER AF FULD AF LØGN

Når der kun er 3-4 spillere kan man lade spillelederen finde på en falsk forklaring og lægge den sammen med den rigtige og de andre spilleres. Dette giver spillelederen mulighed for at være med til at bluffe og øger antallet af forklaringer. Man kan også indføre ekstra point for den sjoveste forklaring.

Spillerne stemmer så efter ordinær point beregning om, hvem der har lavet den sjoveste forklaring. Vedkommende kan så få et point ekstra.

??? – UKLARHEDER OM ORDENESBETYDNING

I et spil som dette kan der forekomme uklarheder. Nogle ord kan have flere definitioner eller meget snævre definitioner. For ikke at stoppe spillet og skabe lange diskussioner kan man vælge, at spillers rigtige forklaringer er de eneste rigtige ved afgivelse af point.

HVEM VINDER FULD AF LØGN

Vinderen er givetvis den spiller, som først når målfeltet. Såfremt to eller flere skulle nå målfeltet under point udregning, er det den spiller, der først flytter sin brik ind på målfeltet der vinder spillet, jævnfør reglerne om at flytte brikker, efter point udregning.

FULD af LØGN

