

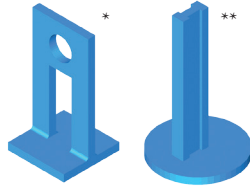


iKNOW

SVERIGE

Vinnaren är den som har samlat marker till ett värde av 20 poäng genom att svara rätt på frågorna och gissa hur kunniga – eller okunniga – de övriga spelarna är!

1. **Förberedelser:** Lägg spelplanen på bordet. Alla spelarna får varsin iKNOW* spelpjäs, varsin iBET** markör i samma färg och varsin vit mark (vita marker = 1 poäng, svarta marker = 5 poäng). Den vita marken läggs på iBET markören. Resterande marker läggs i en hög – ”banken”.



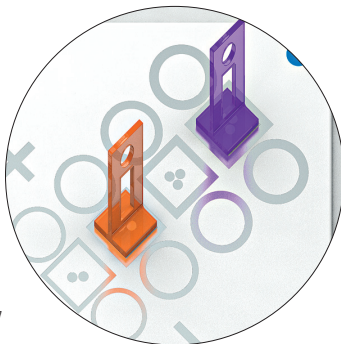
2. **Första rundan:** En spelare utses till uppläsare i första rundan och väljer kategori genom att lägga den genomskinliga kategoribrickan över motsvarande färg i ett av hörnen på spelplanen. Uppläsaren tar det bakersta dubbelsidiga kortet i kortasken och läser upp ämnet från den valda kategorin men läser **inte upp någon ledtråd** nu. Uppläsaren deltar aldrig i rundan med sin iKNOW spelpjäs eller iBET markör. Alla övriga spelare deltar i rundan med att svara på frågan och gissa de övriga spelarnas kunskaper.
3. **iKNOW:** Spelaren till vänster om uppläsaren ställer sin iKNOW spelpjäs på en tom ruta i mittenraden på

spelplanen:

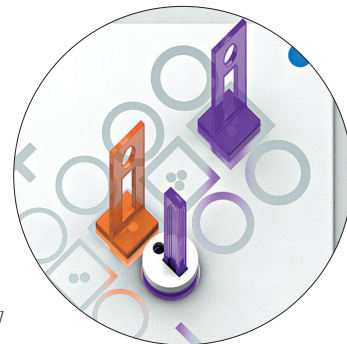
- Om du tror att du kan svara på frågan redan efter första ledtråden (3 poäng): ställ spelpjäsen på en ruta med tre prickar.
- Om du tror att du måste höra första och andra ledtråden (2 poäng): ställ spelpjäsen på en ruta med två prickar.
- Om du tror att du måste höra alla tre ledtrådarna (1 poäng): ställ spelpjäsen på en ruta med en prick.

Nu går turen över till nästa spelare medsols som också placerar sin iKNOW spelpjäs enligt ovan osv tills alla spelare har placerat sin spelpjäs, men det får bara vara en spelpjäs på varje ruta (bild 1).

4. **iBET:** Den spelare som har placerat sin spelpjäs högst på spelplanen får först gissa vilken av de övriga spelarna som gissar rätt (+) eller fel (-) genom att ställa sin iBET markör på en tom cirkel vid den spelarens spelpjäs som han eller hon väljer. Därefter gör övriga spelare samma sak i den ordning som spelpjäserna står. Även här får det bara stå en markör på varje cirkel, se bild 2.



[Bild 1]



[Bild 2]

Frågekategorierna:



Personer



Världen



Kultur & Prylar



Händelser

5. **Ledtrådar:** När alla spelpjäser och iBET markörer är placerade på spelplanen läser uppläsaren ledtråden för 3 poäng. Nu ska den eller de spelare som har ställt sin iKNOW spelpjäs på rutorna med tre prickar svara på frågan. Spelarna svarar i den ordning de står med början högst upp vid första 3-poängsrutan. Börja alltid med att läsa ledtråden för 3 poäng oavsett om det finns en spelpjäs där eller inte. Sedan läser uppläsaren ledtråden för 2 poäng och spelarna på den nivån svarar och därefter för 1 poäng tills alla spelarna har svarat på frågan. Det är tillåtet att använda samma svar som en annan spelare har svarat. Till slut läser uppläsaren det rätta svaret.

6. **Kontrollera resultatet:** Uppläsaren kontrollerar vem som svarade rätt resp fel (börja på 3 poäng), och vem som **gissade** de övriga spelarnas resultat korrekt resp fel:



- Rätt svar på frågan ger lika många vita marker som din poängnivå. Vid fel svar förlorar du inte någon mark.

- Rätt **gissning** av en annan spelares svar ger en vit mark. Vid fel gissning förlorar du en vit mark till ”banken”.
- **Uppläsaren:** I slutet på varje runda får uppläsaren alltid två vita marker.
- Vunna marker läggs på respektive spelarens iBET markör.
- När rundan är slut får du tillbaka din iKNOW spelpjäs och din iBET markör.

7. **Nästa runda:** Den spelare som först svarade rätt på förra frågan får nu välja kategori. Lägg den genomskinliga kategoribrickan på den färgen på spelplanen. Spelaren till vänster om den förra uppläsaren är nu uppläsare. Spelet fortsätter som tidigare. Om ingen spelare svarar rätt på frågan vid en runda flyttas kategoribrickan medsols till nästa kategori på spelplanen vid nästa runda.

8. **Vinnare:** Den spelare som först kommer upp i 20 poäng vinner spelet! Vid oavgjort avslutar ni spelet med en utslagsfråga.

Att tänka på

1. **I ett spel med två spelare** får även uppläsaren svara på frågan. Täck över ledtrådarna och svaret på kortet, och avslöja dem efterhand som spelet pågår. Här får uppläsaren inte två marker i slutet av rundan.
2. Överväg om du verkligen ska lägga dig på 3 poängsnivån. Du kan också spela säkert och lägga dig på en lägre nivå så att du kan höra fler ledtrådar innan du svarar. Kom ihåg, du får lov att använda ett svar som någon annan spelare har gett före dig.
3. Kom ihåg, du kan också vinna marker genom att gissa rätt på hur en annan spelare svarar när du ställer din iBET markör på antingen plussidan eller minussidan vid den spelaren. Men, om du tror att du kan svaret och ställt din spelpjäs på 3-poängsnivån så kan andra spelare använda ditt svar och därför vinna marker. Om så är fallet kanske du ska spela taktiskt och placera din iBET markör på en av de andra spelarnas plussida för du tror att du har hjälpt spelaren med det rätta svaret.
4. Byt ut fem vita marker mot en svart mark under spelets gång.



1 poäng



5 poäng

TACTIC

*Somebody once said:
"Knowing is not everything."
I bet he is right.*

MARKKU HELJAKKA
CEO
TACTIC GAMES