

Kan användas ihop med:



Lägg korten i en hög mitt på bordet, med årtalen nedåt, bredvid de andra högarna. Byt ut tärningen i **När då då? Original** eller **När då då? Familj** till sifvertärningen som medföljer **När då då? Pocket**. Använd tidslåsen från **När då då? Pocket** med siffersidan upp som skyltar framför korthögarna.

Om tärningen visar 1, tar ni ett kort i högen vid skylten med en 1:a och så vidare. Ni kan spela med max 6 olika högar av kort samtidigt. Visar tärningen en siffra som inte finns på bordet, slår ni tärningen igen tills den visar en siffra som finns med på bordet. För övrigt är spelreglerna desamma som tidigare.

610204
© Jane Hinton Rummele
Design: Kisse Lindén
Frågemakare: Karin och Hasse Thorsvad
20160517

Producerat för: Egmont
Publishing AB
205 07 Malmö
www.egmontkarnan.se

EGMONT
Publishing

när då då?
Sång och musik

POCKET

Innehåll

137 frågekort
8 tidslås
1 tärning
spelregler



Spelregler

För 2-8 spelare eller lag
Från 12 år
Speltid ca 30 min

Spelidé

Turas om att ta kort och bilda en tidslinje med fem olika händelser från tideräkningens början fram till idag. Sätt korten i rätt tidsföljd. Du behöver inte känna till årtalen, utan endast kunna placera dem i rätt förhållande till varandra. Du kan chansa på att vinna flera kort åt gången och samtidigt riskera att förlora dem eller spela säkert och vinna ett kort åt gången. Den som först får fem kort vinner spelet.

Förberedelser

Blanda korten och lägg dem i en hög mitt på bordet med årtalen nedåt. Alla spelare tar ett tidslås och lägger framför sig. Lägg undan tärningen som inte

KARNAN

används i **När då då? Pocket** utan endast som tillägg i **När då då? Original** eller **När då då? Familj**.

Spelets gång

Spelarna tar i tur och ordning var sitt kort från högen och läser det högt. Detta kort är startkortet för respektive spelare. Kortet placeras framför dig med årtalet uppåt under tidslåset. Välj vem som ska börja. Turen fortsätter därefter åt vänster.

Kortläsaren är alltid den som sitter till höger om dig som ska svara. Kortläsaren tar ett kort från högen och läser kortet högt utan att avslöja årtalet. Du som spelar först ska nu bestämma om händelsen på kortet inträffat före eller efter årtalet på ditt eget startkort.

RÄTT SVAR Du får kortet och placerar det ovanför tidslåset till höger eller vänster om (före eller efter) ditt startkort.

Det kan hända att ett kort som du ska gissa på har samma årtal som ett kort som redan ligger på din egen tidslinje. Det spelar i sådana fall ingen roll om kortet placeras före eller efter det aktuella kortet på tidslinjen. Båda svaren räknas som rätt. Du får sedan fortsätta och kortläsaren läser ett nytt kort från högen. Du bestämmer nu om detta kort ska placeras före, efter eller mellan de redan utlagda korten (både ovanför och nedanför tidslåset). Om du svarar rätt lägger du kortet på den aktuella platsen ovanför tidslåset.

Efter varje rätt svar har du möjlighet att välja om du vill fortsätta spela eller säkra de kort du har vunnit och låta turen gå vidare till nästa spelare. Om du väljer att

säkra dina kort placerar du dem i tidsföljd nedanför tidslåset. Du kan aldrig förlora korten som du har placerat nedanför tidslåset.

FEL SVAR Du förlorar alla kort som ligger ovanför tidslåset och de tas ur spelet.

FEL SVAR NY CHANS Efter ett felaktigt svar får alla en ny chans. Årtalet får alltså aldrig avslöjas förrän en spelare lyckas placera kortet rätt. Kortet läses på nytt upp av samme kortläsare och nästa spelare som står på tur har nu möjlighet att svara rätt och vinna kortet till sin tidslinje. Om denna spelare också svarar fel, går kortet vidare till nästa spelare och så vidare. Kortet går vidare runt bordet ända tills någon svarar rätt. Även den som först svarade fel får alltså svara igen när det åter blir hens tur. Kortläsaren får inte svara.

Du som vinner kortet placerar det på din tidslinje under tidslåset och spelrundan är därmed avslutad. Ny kortläsare blir spelaren till vänster om den förra kortläsaren.

Om endast två personer eller lag deltar går ett missat kort inte vidare. Vid felaktigt svar går turen till motspelaren/motståndarlaget.

Vem vinner?

Den spelare eller det lag som först lyckas bilda en tidslinje med fem kort i rätt tidsföljd har vunnit spelet.