

LIE DETECTOR

Lögn-detektorns resultat är bara en indikation, och är inte ett slutgiltigt eller pålitligt omdöme om ett uttalandes sanningshalt.

SPELETS MÅL

Bli den första spelaren som blir "helgon" eller "syndare" genom att samla sju likadana marker.

MONTERING

Sätt i batterierna i lögn-detektorn som visas i Bild 1.

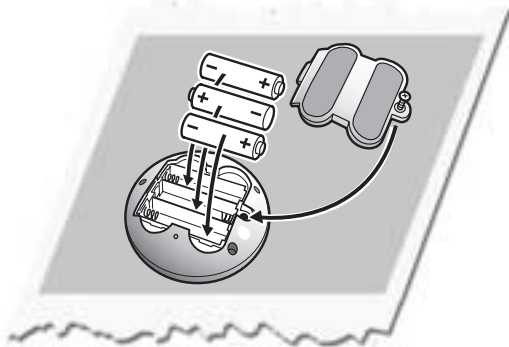


Bild 1

VIKTIGT! BATTERIINFORMATION

Spara den här informationen för senare bruk.

VARNING!

- Följ alltid instruktionerna noggrant. Använd bara det slags batteri som angivits och sätt i det korrekt, med + och - mot motsvarande ställe.
- Blanda inte nya och gamla batterier, eller vanliga (brunsten) med alkaliska batterier.
- Ta ur svaga eller tomma batterier ur produkten.
- Ta ur batterier om produkten inte ska användas under en längre tid.
- Kortslut inte kontaktarna.
- Om produkten orsakar eller påverkas av elektriska störningar bör den flyttas bort från annan elektrisk utrustning. Starta om (stäng av och sätt på) om det skulle behövas.
- ANVÄND INTE ÅTERUPPLADDNINGSBARA BATTERIER. LADDA INTE ANDRA BATTERITYPER.
- Som alla små föremål ska de här batterierna förvaras utom räckhåll för barn. Sök omedelbart läkarhjälp om de sväljs.

UPPSTÄLLNING

- Placera lögn-detektor, marker, frågekort, trumfkort och tärning så att alla spelare kan nå dem. **Obs!** Använd halva antalet trumfkort som det finns deltagare (avrunda uppåt om ni är ojämnt antal deltagare).
- Ge varje spelare ett ut-med-språket-kort.

SPELETS GÅNG

- Den yngsta deltagaren börjar. Fortsätt sedan med spelaren till vänster osv.
- När det är din tur kastar du tärningen. Du väljer antingen individuell utmaning eller grupputmaning.

INDIVIDUELL UTMANING



Bara du får svara på frågan (se Frågor nedan).

- Håll lögn-detektorn i handflatan, pek- och långfinger ska röra vid kontaktpunkterna under detektorn (se Bild 2). Tryck inte på inställningsknappen än!
- Spelaren till vänster om dig tar det översta kortet från högen, väljer en fråga och läser upp den högt.
- Svara så att alla hör.
- De andra spelarna ska nu besluta om du ljugar eller talar sanning.
 - Om de bestämmer sig för att du talar sanning** får du ta en marker som matchar ditt svar (se Poäng nedan).
 - Om de tror att du ljugar** måste du genomgå ett lögn-detektortest! (Se Genomgå testet! nedan).

- Spelare kan upphäva lögn-detektorns utslag (Se Trumf! nedan).

Grupputmaning



Alla måste svara på frågan (se Frågor nedan).

- Ta det översta frågekortet, välj en fråga och läs upp den högt.
- Du börjar med dig själv, sedan ska alla besvara i tur och ordning.
- Ni bestämmer gemensamt om **en** spelare ljugar. Det är bara en spelare som kan utmanas av gruppen, så välj noga. Den spelaren får genomgå lögn-detektortestet! (Se Genomgå testet! nedan).
- Alla andra spelare får ta en marker som matchar deras svar.
- Spelare kan upphäva lögn-detektorns utslag (Se Trumf! nedan).
Spelet fortsätter sedan medsols.
Obs! Du behöver inte utmana medspelare om du inte tror att de ljugar!

FRÅGOR

Alla frågor börjar med "Har du någonsin..."
t.ex. Har du någonsin dansat naken framför en spegel?

Du kan svara på två sätt:

- "Jag har..."
- "Jag har aldrig..."

Du måste ge hela svaret.


Några av orden i frågan är markerade. Dem kan du ändra så att frågan blir ännu roligare. Låt dem gärna bli personliga!
t.ex. Har du någonsin klätt av dig naken framför någon du inte känner?


INNEHÅLL



1 lögn-detektor, **180** frågekort, **70** helgon-marker, **70** syndar-marker, **10** ut-med-språket-kort, **10** trumfkort och **1** tärning.

POÄNG

Varje gång du besvarar en fråga sanningsenligt (och inte överbevisas om motsatsen, eller får utslaget upphävt) tar du en marker.

Vinn en syndarker genom att erkänna de syndiga akter som står på frågekorten. 

Vinn en helgonmarker genom att förneka allt! 

- Om du svarar "Jag har aldrig..." är du ett litet helgon - ta en helgonmarker. 
- Om du svarar "Jag har..." är du en snuskig syndare - ta en syndarker. 

Kom ihåg att målet är att få sju marker av samma sort... det krävs lite strategiskt tänjande på sanningen ibland!

GENOMGÅ TESTET!

Lögn-detektorn mäter individuell stressnivå och måste återställas före varje fråga.

1. När du genomgår testet håller du lögn-detektorn i handflatan, pek- och långfinger ska röra vid kontaktpunkterna under detektorn (se Bild 2). Håll detektorn på det här sättet i 10 sekunder så att den matchar





Bild 2

din kroppstemperatur. Ju längre du håller lögn-detektorn desto mer exakt svar får du.

2. Tryck på knappen baktill på lögn-detektorn för att ställa in den (se Bild 2). När ljuset blinkar uppger du ditt namn och din ålder. Medan du gör det mäts din normala stressnivå av lögn-detektorn. När den är klar, avger lögn-detektorn ett ihållande ljud.
3. När ljudet startar har du 10 sekunder på dig att upprepa ditt svar. En annan spelare leder dig genom att säga "Säg efter mig..."

t.ex. Utmanare: "Säg efter mig... Jag har aldrig dansat naken framför en spegel." Den som svarar: "Jag har aldrig dansat naken framför en spegel."

4. När frågan besvarats visar lögn-detektorn om du ljög eller talade sanning.
5. Om du talade sanning visas symbolen  på skärmen, och lögn-detektorn avger ett ljud. Ta en marker som matchar ditt svar.
6. Om du ljög visas symbolen  på skärmen, och lögn-detektorn avger ett ljud. Din motståndare får själv välja en av dina marker, helgon eller syndare, och lägga tillbaka den i den ursprungliga högen.

Obs! När lögn-detektorn har startat avger den ljud som anger spelarens stressnivå. Ju gällare ljudet är, desto mer stressad är personen. Försök att hålla dig lugn om du vill slå lögn-detektorn.

Andra spelare: späd på pressen och hör hur stressen byggs upp!

TRUMF!

Om du tror att en spelare har överlistat lögn-detektorn genom att behålla sitt lugn kan du använda ett trumfkort så upphävs lögn-detektorns utslag.

- Ett trumfkort får bara användas en gång - det finns bara några få, så använd dem klokt!
- Alla spelare måste rösta innan ett kort delas ut (majoriteten vinner). Om det blir oavgjort får den som läste upp frågan avgöra. Om det råkar sammanfalla med den person som utsätts för lögn-detektorn, får spelaren till vänster om honom/henne avgöra.
- Om omröstningen avgör att spelaren ljugit, upphävs lögn-detektorns utslag! Ta bort en valfri marker från den som beslagits med lögn.
- Kortet läggs åt sidan, det kan inte användas mer.

UT MED SPRÅKET

Det här kortet kan du spela ut en enda gång, närsomhelst under spelet. Utmana den spelare du vill ska avslöja alla smaskiga detaljer kring det han/hon just har erkänt! När det här kortet spelas ut mot dig kan du antingen berätta allt eller plikta en marker, din motspelare får välja vilken, och markern går tillbaka till den ursprungliga högen. Använda ut-med-språket-kort tas ur spel.

VINNA SPELET

Den första spelaren som samlat ihop sju likadana marker vinner spelet.

FELSÖKNING

Med återställningsknappen kan du när som helst återställa lögn-detektorn.

Om lögn-detektorn fortfarande ger otydliga resultat byter du batterier.

SNABBSTART

- Kasta tärning om det blir individuell utmaning eller grupputmaning.
- Om det blir individuell utmaning är det bara du som svarar på frågan. Gruppen avgör om du ljuger och om du måste genomgå lögn-detektortestet.
- Om det blir grupputmaning måste alla spelare svara på frågan. Bara en spelare kan tvingas genomgå lögn-detektortestet.
- Du vinner helgonmarker genom att svara nej på frågorna på korten.
- Du vinner syndarker genom att svara ja på frågorna på korten.
- Om du talar sanning tar du en marker som matchar ditt svar.
- Om du beslös med lögn blir du fråntagen en marker.
- **Kom ihåg:** lögn-detektorns utslag kan upphävas!
- Den som genom att först av alla samla sju likadana marker blir "helgon" eller "syndare" och vinner!



040246304106

© 2002 Hasbro International Inc. Med ensamrätt. Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.