

# Tør du? familien Münster gør Spilleregler

## Tips og tricks:

Hvis I vurderer, at der er for meget eller for lidt tid til at løse kortene, kan I altid justere, hvor meget tid, der skal gives efter jeres behov.

Hvis I vil gøre spillet mere konkurrenceminded, kan I spille med at modstanderholdet får lov til at svare på det spørgsmål, eller løse den udfordring, som det udfordrede hold ikke har løst.

Ved 7 second challenge kan I spille med at begge fra holdet skal løse kortet, hvilket både kan være en fordel og en ulempe.



impulse ●●

# Tør du? familien Münster gør Spilleregler

## Tør du? Familien Münster gør

### Indhold:

- 2 blyanter
- 1 papirblok
- 1 rulle tape
- 1 spilleplade
- 1 terning
- 4 deltagerbrikker
- 300 kategorikort

### Spillet:

Tør du at udfordre dine venner eller familie? I spillet "Tør du? Familien Münster gør", dyster I hold mod hold i de forskellige challenges, som er kendt fra Naja, Max og Morten Münsters YouTube videoer. I spillet får I pulsen op, men I skal også lægge hovederne i blød for at kunne løse challenges, men mest af alt sætter spillet godt gang i lattermusklerne. Nogle challenges kræver ekstra remedier, hvor de fleste kan findes i jeres køkkener. Spillet kan spilles af 4-10 deltagere fra alderen 7+.

### Forberedelse:

- Spillepladen placeres midt på bordet.
- De fem forskellige spillekort fordeles på spillepladen på de rette pladser.
- Papir, blyant og tape lægges frem.
- Find en telefon eller et stopur frem, som skal bruges til tidstagning.
- Spillet spilles i hold med 2 spillere på hvert hold.
- Hvert hold vælger en spillebrikfarve og placerer spillebrikken ved "Start".

# Tør du?

## familien Münster gør Spilleregler

### Sådan spiller man spillet:

- Holdet med den yngste spiller starter.
- Spillet startes ved at slå med terningen.
- Farven, som terningen lander på, bestemmer hvilket kort, holdet skal have.
- Lander terningen på farven sort, må modstanderne bestemme hvilket spillekort, holdet skal udfordres med.
- Det er altid én fra modstanderholdet, som trækker et kort, der svarer til den farve, som det udfordrede hold har slået med terningen. Modstanderholdet læser kortet og følger dets instruktioner.
- Løser det udfordrede hold kortet, må de flytte hen til det nærmeste felt af samme farve, eksempelvis hvis det udfordrede hold løser et blå kort, må de rykke hen til det næste blå felt på spillepladen, og turen går videre til næste hold.
- Bliver et modstanderhold udfordret og vinder en challenge, er det dem, som må rykke frem til det nærmeste farvede felt, der svarer til farven på kategorikortet.
- Hvis der ikke er flere felter tilbage i den farve, som holdet slår med terningen, og de løser kortet, må de rykke over målstregen på spillepladen, og dermed vinder spillet.
- Vi anbefaler, at I går i gang med at spille spillet med det samme og læser de forskellige korts kategorier og betydninger, når I slår deres farve undervejs.

### Kategorier:

#### Challenge - mod et andet hold

- Challenge din modstander! I denne kategori fortæller kortet jer, om det er en 1-mod-1-challenge eller 2-mod-2-challenge, hvor enten én af jer skal challenge én fra modstanderholdet, eller I skal challenge et helt modstanderhold. Ved 1-mod-1-challenge kan det være en fordel ikke at challenge den modstander, som læser kortet op, da nogle challenges handler om hurtighed og derved giver oplæseren (modstanderen) en fordel ved at have set kortet. På kortet står der, hvad der skal bruges til challengen, og om der skal tages tid. Hvis I ikke har adgang til det, der skal bruges, må I få et nyt kort. Vinderen af challengen må rykke frem på spillepladen. De andre deltagerer er dommere.

#### Q&A om Münster og andre Youtubere

- Hvor godt kender I familien Münster og de andre Youtubere? I denne kategori bliver I testet i jeres paratviden, hvor I skal svare rigtigt på spørgsmål, der handler om familien Münster og andre Youtubere. I får ét forsøg til at svare rigtigt.

### Dare / udfordring - tør du?

Tør du, at få en dare eller udfordring? I denne kategori kan I, som hold, få enten en individuel dare eller udfordring, eller I kan få en holdudfordring. Ved en individuel dare eller udfordring skal I blive enige om, hvem af jer fra holdet, der skal udfordres. Husk, at holdopbakning er vigtig i denne kategori. Følg kortets instruktioner, hvor der står, hvad I skal bruge til at løse en dare eller udfordring, og om der skal tages tid. Hvis I ikke har adgang til det, der skal bruges, eller har allergi over for det, må I få et nyt kort. I må altid gerne sige nej til en dare, men så stoppes runden, og det bliver det andet holds tur.

#### "Hvad hedder det?" - beskriv et ord uden at bruge ordet

Hvor god er du til at beskrive et ord på 20 sekunder uden at sige ordet eller sige 'øhh'? I denne kategori skal I vælge en fra holdet til at beskrive det ord, som står på kortet, men uden at sige ordet. Eksempelvis må du ikke sige 'skole' eller 'taske', hvis ordet er 'skoletaske'. Du må heller ikke sige 'øhh', når du beskriver et ord, for så stoppes runden. Medspilleren skal gætte ordet indenfor 20 sekunder. Modstanderne tager tid med en mobiltelefon og skal holde øje med, at reglerne overholdes.

#### 7 second challenge

En stressende udfordring, hvor I skal være hurtige og kvikke, da der ikke er tid til at tænke sig om! I skal vælge én fra holdet, der skal nå at løse en opgave eller svare på et spørgsmål, inden der er gået 7 sekunder. Tiden sættes i gang så snart kortet er læst højt. Modstanderne tager tid med enten en mobiltelefon eller tæller til 7 med fingrene.

God fornøjelse!

