

REFERENSKORT 1.O

Nostalgi

FÖRST!

- ✓ Spelarna spelar varsin hjälte. De har upplevt dessa äventyr tillsammans, inte ensamma, så alla berättar samma historia (25).
- ✓ Berättelsen har minst två **MILSTOLPAR** (21 och 54) och ett **SLUT** (18 och 59) som bestäms innan omgången startar.
- ✓ Tre **KARAKTÄRSDRAG** beskriver varje hjälte: **IDENTITET**, **FÖRMÅGA** och **FÖREMÅL**. Dessa används vid **DISPYTER**.
- ✓ Den som har en bra idé börjar berätta fritt.

UNDER SPEL

- ✓ När någon berättar något som du inte håller med om ska du avbryta. Då inleds en **DISPYT**. En **DISPYT** handlar om *hur* något hände, inte *om* det hände (37).
- ✓ Gå medurs runt bordet från den spelare som avbröt. Alla får lägga till sin version av hur något gick till. Bara den ursprungliga berättaren kan dra tillbaka sin version (45). Det kan som mest finnas tre olika versioner.
- ✓ Spelare som inte har en egen version röstar på den spelare de tycker har den bästa versionen. De röstar genom att räkna till tre och peka på den spelaren (49).
- ✓ **DISPYTEN** fortsätter med att spelarna drar kort, ett för om de vävde in ett **KARAKTÄRSDRAG**, ytterligare ett för varje röst de fick.
- ✓ Om en spelare inte använde ett **KARAKTÄRSDRAG** och inte heller fick någon röst förlorar hen automatiskt.
- ✓ Högsta kortet vinner och ess är högst (37). Vid lika, se (49).
- ✓ Den vinnande versionen hålls för sann och vinnaren kan fortsätta historien. De förlorande versionerna hände aldrig och kan ignoreras.

POÄNG

- ✓ Den som vinner **DISPYTEN** får lika många poäng som antalet kort hen drog.
- ✓ En spelare som röstade på den vinnande versionen får en poäng.
- ✓ En spelare som deltog i **DISPYTEN** men förlorade blir av med två poäng.
- ✓ En spelare som röstade på en förlorande version förlorar en poäng.
- ✓ Om **DISPYTEN** rörde en **MILSTOLPE** eller **SLUTET** får den spelare som berättade den vinnande versionen en extra poäng. Övriga speles poäng påverkas däremot inte av detta.

REFERENSKORT 1.O

Nostalgi

FÖRST!

- ✓ Spelarna spelar varsin hjälte. De har upplevt dessa äventyr tillsammans, inte ensamma, så alla berättar samma historia (25).
- ✓ Berättelsen har minst två **MILSTOLPAR** (21 och 54) och ett **SLUT** (18 och 59) som bestäms innan omgången startar.
- ✓ Tre **KARAKTÄRSDRAG** beskriver varje hjälte: **IDENTITET**, **FÖRMÅGA** och **FÖREMÅL**. Dessa används vid **DISPYTER**.
- ✓ Den som har en bra idé börjar berätta fritt.

UNDER SPEL

- ✓ När någon berättar något som du inte håller med om ska du avbryta. Då inleds en **DISPYT**. En **DISPYT** handlar om *hur* något hände, inte *om* det hände (37).
- ✓ Gå medurs runt bordet från den spelare som avbröt. Alla får lägga till sin version av hur något gick till. Bara den ursprungliga berättaren kan dra tillbaka sin version (45). Det kan som mest finnas tre olika versioner.
- ✓ Spelare som inte har en egen version röstar på den spelare de tycker har den bästa versionen. De röstar genom att räkna till tre och peka på den spelaren (49).
- ✓ **DISPYTEN** fortsätter med att spelarna drar kort, ett för om de vävde in ett **KARAKTÄRSDRAG**, ytterligare ett för varje röst de fick.
- ✓ Om en spelare inte använde ett **KARAKTÄRSDRAG** och inte heller fick någon röst förlorar hen automatiskt.
- ✓ Högsta kortet vinner och ess är högst (37). Vid lika, se (49).
- ✓ Den vinnande versionen hålls för sann och vinnaren kan fortsätta historien. De förlorande versionerna hände aldrig och kan ignoreras.

POÄNG

- ✓ Den som vinner **DISPYTEN** får lika många poäng som antalet kort hen drog.
- ✓ En spelare som röstade på den vinnande versionen får en poäng.
- ✓ En spelare som deltog i **DISPYTEN** men förlorade blir av med två poäng.
- ✓ En spelare som röstade på en förlorande version förlorar en poäng.
- ✓ Om **DISPYTEN** rörde en **MILSTOLPE** eller **SLUTET** får den spelare som berättade den vinnande versionen en extra poäng. Övriga speles poäng påverkas däremot inte av detta.