

SPILLET

Laget som starter velger en spiller. Spilleren **SNURRER PÅ SNURREHJULET OG UTFØRER INSTRUKSENE**. Snurrehjulet er delt inn i 10 felt: 6 temaer og 4 spesialfelt.

HVIS HÅNDEN PEKER PÅ ET TEMA:

1. Snu timeren.
2. Bruk skjermen til å skjule trekkene, og sett sammen en rad av UTTRYKKSİKONER som representerer navnet eller tittelen på noe innen det aktuelle temaet. NB: hvert lag har et maksimalt antall av UTTRYKKSİKONER.
3. Når spilleren har bestemt seg, må han skrive dette ned på skrivebrettet uten at de andre spillerne ser det. Hvis du vil, kan du gi laget ditt **ledetråden**.
4. Ta bort skjermen. Resten av laget må gjette hva det er før tiden er ute. Man kan bare avgi ett svar.

LAGET GJETTER RIKTIG: UTTRYKKSİKONENE som er brukt fjernes fra spillet. Så er det motspillernes tur.

LAGET GJETTER IKKE RIKTIG: de beholder UTTRYKKSİKONENE de har brukt, og tar like mange UTTRYKKSİKONER fra posen som de har brukt denne runden og legger dem i haugen sin. Så kan motspillerne prøve på et **forsøk**, og komme med et svar. Så er det motspillerens tur.

HVIS HÅNDEN PEKER MOT ET SPESIALFELT:

- ÅPENT TEMA:** Velg et tema selv.
- GAVER:** Gi ett av UTTRYKKSİKONENE dine til en annen spiller.
- FJERNING:** Fjern ett av UTTRYKKSİKONENE dine fra spillet.
- BYTTING:** Bytt to UTTRYKKSİKONER mot to nye UTTRYKKSİKONER fra posen.

I alle disse tilfellene går turen til det andre laget når instruksene er fullført.

***Forsøk:** Hvis motspillerne svarer riktig, kan de fjerne like mange UTTRYKKSİKONER som laget ditt har brukt denne runden.

****Ledetråder:** Hvert lag har et gitt antall ledetråder. Du finner dem på innsiden av skjermen. Spilleren kan gi en av disse ledetrådene. For eksempel, under FRITID kan han eller hun si at det er relatert til en film.



VINNEREN

Det første laget som ikke har flere UTTRYKKSİKONER igjen, vinner spillet.

emotify



MAX 4x



STAR WARS



TITANIC



MAX 4x

MILEY CYRUS



SPIDER-MAN



MAX 3x

ITALIA



NEW YORK



MAX 2x

INTERNET



TENNIS



MAX 1x

APPLE



LACOSTE



MAX 2x

LAURA



RICHARD

SPILLET

Det hold, der starter, vælger en spiller. Spilleren **DREJER VISEREN PÅ DREJESKIVEN OG UDFØRER INSTRUKSERNE**. Drejeskiven består af 10 felter: 6 temaer og 4 specielle felter.

HVIS VISEREN PEGER PÅ ET TEMA:

1. Vend timeglasets.
2. Spilleren sætter en række emojis sammen bag skærmen, der repræsenterer et navn, en titel eller noget andet inden for temaet. NB: hvert tema har et maks. antal tilladte emojis.
3. Når spilleren har besluttet sig, skal han skrive resultatet ned på papirblokken, uden at de andre ser det. Hvis du har lyst, kan du give dit team en **ledetråd**.
4. Fjern skærmen. Resten af holdet skal nu gætte, hvad det er, inden tiden er gået. Der må kun gættes én gang.

HVIS HOLDET GÆTTER RIGTIGT: Fjern de brugte emojis fra spillet. Turen går videre til det andet hold.

HVIS HOLDET GÆTTER FORKERT: Holdet beholder de anvendte emojis samt tager et tilsvarende antal emojis fra posen og lægger dem til deres bunke. Det modsatte hold kan herefter forsøge et **modgæt**. Turen går videre til det andet hold.

HVIS VISEREN PEGER PÅ ET SPECIELT FELT:

- ÅBENT TEMA:** Vælg dit eget TEMA.
- GIV EN GAVE:** Giv en af dine emojis til en modstander.
- FJERN EN EMOJI:** Fjern en af dine emojis fra spillet.
- BYT:** Byt 2 emojis med 2 nye fra posen.

I alle disse tilfælde går turen videre til det næste hold, når instruksene er blevet udført.

***Modgæt:** Hvis dine modstandere gætter rigtigt, må de fjerne så mange emojis, som dit team brugte under jeres tur.

****Ledetråde:** Hvert TEMA har et sæt ledetråde. De står på indersiden af skærmene. Spilleren kan vælge at læse en af disse ledetråde op. I kategorien FRITID kan han eller hun f.eks. sige, at det har noget at gøre med en film.



VINDEREN

Det første team, der ikke har flere emojis, vinder spillet.

SPELET

Laget som börjar väljer en spelare. Denna spelare **SNURRAR PÅ SKIVAN OCH FÖLJER INSTRUKTIONERNA**. Snurrskivan är uppdelad i 10 fält: 6 teman och 4 specialfält.

OM PEKAREN LANDAR PÅ ETT TEMA:

1. Vänd på timglasets.
2. Spelaren bygger ihop en rad med EMOTIKONER bakom sin skärm som representerar namnet på något i temat. Obs! Varje tema har ett maximalt antal EMOTIKONER.
3. När spelaren har gjort sitt val måste han eller hon skriva ned det på skrivplattan utan att de andra spelarna ser vad som står. Om du vill kan du berätta **ledtråden** för ditt lag.
4. Ta bort skärmen. Resten av laget måste gissa svaret innan tiden tar slut. Laget får endast ge ett svar.

OM LAGET SVARAR RÄTT: Alla EMOTIKONER som använts tas bort från spelet. Turen går sedan till det andra laget.

OM LAGET SVARAR FEL: Laget behåller sina EMOTIKONER samt måste ta lika många EMOTIKONER från påsen som de använde under sin tur och lägga till dem i sin hög. Det andra laget kan då försöka sig på en **retur** och ge sitt svar. Turen går sedan till det andra laget.

OM PEKAREN LANDAR PÅ ETT SPECIALFÄLT:

- ÖPPET TEMA:** Välj ett eget TEMA.
- GÅVA:** Ge en av dina EMOTIKONER till en motståndare.
- TA BORT:** Ta bort en av dina EMOTIKONER från spelet.
- BYT:** Byt två EMOTIKONER mot två nya EMOTIKONER i påsen.

I alla dessa fall går turen till det andra laget efter att instruktionerna har följts.

***Retur:** Om dina motståndare svarar rätt får de ta bort så många EMOTIKONER som ditt lag använde under sin tur.

****Ledtråder:** Varje TEMA har särskilda ledtråder. Du kan se dem på insidan av skärmarna. Spelarna kan ge en av dessa ledtråder. Under FRITID kan han eller hon till exempel säga att det rör sig om en film.



VINNARE

Det första laget som först blir av med alla sina EMOTIKONER vinner spelet.

Aloittava joukkue valitsee pelaajan. Kyseinen pelaaja **PYÖRITTÄÄ PYÖRITTIMEN NUOLTA JA NOUDATTAÄ OHJEITA**. Pyöritys on jaettu 10 osioon: 6 teemaan ja 4 erikoisosiioon.

JOS NUOLI OSOITTAA TEEMAA:

1. Käännä ajastin ympäri.
2. Pelaaja laittaa sermiansä suojissa riviin HYMIÖITÄ, jotka kuvastavat teemaan liittyvää nimeä tai otsikkoa. HUOMAA: Jokaisessa teemassa on enimmäismäärä HYMIÖITÄ.
3. Kun pelaaja on valmis, hän kirjoittaa vastauksen kirjoituslустаan, mutta ei näytä sitä muille pelaajille. Voit halutessasi antaa joukkueellesi **vihjeen**.
4. Siirrä sermi syrjään. Muut joukkueesi jäsenet yrittävät arvata vastauksen annetussa ajassa. Joukkue voi antaa vain yhden vastauksen.

JOUKKUE VASTAA OIKEIN: Käytetyt HYMIÖT poistetaan pelistä. Vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

JOUKKUE VASTAA VÄÄRIN: Joukkue pitää käyttämänsä HYMIÖT ja ottaa pussista saman määrän HYMIÖITÄ kuin he tällä vuorolla käyttivät. Joukkue lisää ne pinoonsa. Sen jälkeen vastajoukkue saa **lisävuoron** ja voi vastata. Vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

JOS NUOLI OSOITTAA ERIKOISOSIOTA:

- VAPAA TEEMA:** Valitse haluamasi teema.
- LAHJOITUS:** Anna yksi hymiösi toiselle pelaajalle.
- POISTO:** Poista pelistä yksi hymiösi.
- VAIHTO:** Vaihda kaksi hymiötä pussista ottamiisi kahteen uuteen hymiöön.

Kaikissa näissä tapauksissa vuoro siirtyy toiselle joukkueelle, kun ohjeet on suoritettu.

***Lisävuoro:** Jos vastustajat vastaavat oikein, he voivat poistaa joukkueeltaan yhtä monta HYMIÖTÄ kuin oma joukkueesi juuri käytti.

****Vihjeet:** Jokaisessa TEEMASSA on vihjeitä. Ne näkyvät sermien sisäpuolella. Pelaaja voi antaa yhden vihjeen. Esimerkiksi VAPAA-AIKA-kohdassa pelaaja voi sanoa, että asia liittyy elokuvaan.



VOITTAJA

Pelin voittaa joukkue, joka pääsee ensimmäisenä eroon HYMIÖISTÄÄN.

UNNTAK

- Den samme spilleren kan ikke spille to ganger på rad.
- Man kan ikke bruke den samme kombinasjonen av UTTRYKKSİKONER flere ganger.
- Du kan ikke bruke noen UTTRYKKSİKONER som "fyll". Hvis en spiller ikke har en logisk forklaring for meningen bak et UTTRYKKSİKON i raden, går turen til nestemann.

UNDANTAG

- Samma spelare får inte spela två gånger i rad.
- En viss kombination av EMOTIKONER får endast användas en gång per spel.
- Du får inte använda en EMOTIKON som "utfyllnad". Om en spelare inte har en logisk förklaring på varför en EMOTIKON har använts så förlorar han eller hon sin tur.

TEMAER

- FRITID:** Sett sammen en kombinasjon av UTTRYKKSİKONER om filmer, TV-programmer, bøker, osv. Maks fire UTTRYKKSİKONER.
- MENNESKER:** Sett sammen en kombinasjon av UTTRYKKSİKONER om artister, kjendiser, idrettsstjerner, osv. Maks fire UTTRYKKSİKONER.
- STEDER:** Sett sammen en kombinasjon av UTTRYKKSİKONER om byer, land, osv. Maks tre UTTRYKKSİKONER.
- HANDLINGER:** Sett sammen en kombinasjon av UTTRYKKSİKONER om handlinger, følelser, sportsgrener, osv. Maks to UTTRYKKSİKONER.
- MERKER:** Velg ett UTTRYKKSİKON som representerer elektronikk-, mat- eller drikkevarer, osv. Maks ett UTTRYKKSİKON.
- VENNER:** Sett sammen en kombinasjon av UTTRYKKSİKONER om venner, familie, kolleger, osv. Maks to UTTRYKKSİKONER.

TEMAN

- FRITID:** Skapa en kombination av EMOTIKONER för filmer, tv-program, böcker etc. Högst fyra EMOTIKONER.
- PERSONER:** Skapa en kombination av EMOTIKONER för artister, kändisar, sportstjärnor etc. Högst fyra EMOTIKONER.
- PLATSER:** Skapa en kombination av EMOTIKONER för städer, länder etc. Högst tre EMOTIKONER.
- HANDLINGAR:** Skapa en kombination av EMOTIKONER för handlingar, känslor, sport etc. Högst två EMOTIKONER.
- VARUMÄRKEN:** Välj en EMOTIKON som representerar ett varumärke för elektronik, mat eller dryck. Högst en EMOTIKON.
- VÄNNER:** Skapa en kombination av EMOTIKONER för vänner, familj, kollegor etc. Högst två EMOTIKONER.

UNDTAGELSER

- Den samme spiller må ikke spille to gange i træk.
- En bestemt kombination af emojis kan kun bruges én gang i hvert spil.
- Du kan ikke bare bruge en emoji til at fylde ud med. Hvis en spiller ikke har en logisk forklaring på betydningen af emoji'en i hans eller hendes række, går turen videre til det andet hold.

POIKKEUKSET

- Sama pelaaja ei voi olla vuorossa kahta kertaa peräkkäin.
- Tiettyjä HYMIÖYHDISTELMIÄ voi käyttää pelissä vain kerran.
- Mitä tahansa HYMIÖTÄ ei voi käyttää täyteenä. Jos pelaajalla ei ole loogista selitystä käyttämänsä HYMIÖN merkitykseen, hänen vuoronsa on ohi.

TEMAER

- FRITID:** Lav en kombination af emojis om film, tv-programmer, bøger osv. Der må maks. bruges 4 emojis.
- MENNESKER:** Lav en kombination af emojis om kunstnere, kendte, sportsstjerner osv. Der må maks. bruges 4 emojis.
- STEDER:** Lav en kombination af emojis om byer, lande osv. Der må maks. bruges 3 emojis.
- HANDLINGER:** Lav en kombination af emojis om handlinger, følelser, sportsgrene osv. Der må maks. bruges 2 emojis.
- VAREMÆRKER:** Vælg én emoji, der repræsenterer et varemærke inden for elektronik eller mad og drikkevarer. Der må kun bruges én emoji.
- VENNER:** Lav en kombination af emojis om venner, familie, kolleger osv. Der må maks. bruges 2 emojis.

TEEMAT

- VAPAA-AIKA:** Muodosta HYMIÖYHDISTELMÄ muun muassa elokuvista, TV-ohjelmista tai kirjoista. Enintään neljä HYMIÖTÄ.
- IHMISET:** Muodosta HYMIÖYHDISTELMÄ muun muassa artisteista, kuuluisuuksista tai urheilutähdistä. Enintään neljä HYMIÖTÄ.
- PAIKAT:** Muodosta HYMIÖYHDISTELMÄ muun muassa kaupungeista tai maista. Enintään kolme HYMIÖTÄ.
- TEOT:** Muodosta HYMIÖYHDISTELMÄ muun muassa teoista, tunteista tai urheilusta. Enintään kaksi HYMIÖTÄ.
- BRÄNDIT:** Valitse HYMIÖ, joka kuvaa elektroniikka-, ruoka- tai juomabrändiä. Enintään yksi HYMIÖ.
- YSTÄVÄT:** Muodosta HYMIÖYHDISTELMÄ muun muassa ystäväistä, perheestä tai työkavereista. Enintään kaksi HYMIÖTÄ.

emotify



SPILLEREGLER · SPELREGLER · PELISÄÄNNÖT



FORBEREDELSE

1. Sett sammen **to lag** med to eller flere spillere.
2. Plasser snurreskiven og posen med UTTRYKKSİKONER i midten av spillet.
3. Hvert av lagene mottar et skrivebrett, en tusj og en skjerm. Ta 10 UTTRYKKSİKONER fra posen, uten å kikke, og plasser dem bak skjermen. Laget med den yngste spilleren begynner.

FÖRBEREDELSE

1. Bilda **två lag** med två eller fler spelare.
2. Placera snurrskivan och påsen med EMOTIKONER mitt på bordet.
3. Varje lag får en **skrivplatta, en filtpenna och en skärm**. Ta 10 brickor med EMOTIKONER från påsen utan att titta, och lägg dem bakom din skärm. Laget med den yngsta spelaren börjar.

INNHOOLD

- 2 skjermer
- 350 dobbeltsidige bricker med UTTRYKKSİKONER
- 1 snurreskive
- 1 120-sekunders timer
- 1 pose
- 2 skrivebrett
- 2 kryssordtusser

INNEHÅLL

- 2 skärmar
- 350 dubbelsidiga brickor med EMOTIKONER
- 1 snurrskiva
- 1 120-sekundstimglas
- 1 påse
- 2 skrivplattor
- 2 raderbara filtpennor

FORBEREDELSE

1. Lav **to hold** med to spillere på hver.
2. Anbring drejeskiven og posen med emojis midt på bordet.
3. Hvert team får en **papirblok, en pen og en skærm**. Uden at kigge skal I **tage 10 emojis** fra posen og anbringe dem bag jeres skærm. Holdet med den yngste spiller starter.

VALMISTELUT

1. Muodostakaa **kaksi** vähintään kahden pelaajan joukkuetta.
2. Laittakaa pyöritin ja pussillinen HYMIÖITÄ keskelle pöytää.
3. Kumpikin joukkue saa kirjoituslustan, huopakynän ja sermin. Ota pussista katsomatta 10 HYMIÖLAATTAA ja laita ne sermisi taakse. Pelin aloittaa joukkue, jossa on nuorin pelaaja.

INDHOLD

- 2 skærme
- 350 dobbeltsidede bricker med emojis
- 1 drejeskive
- 1 timeglas på 120 sekunder
- 1 pose
- 2 papirblokke
- 2 penne, der kan viskes ud

SISÄLTÖ

- 2 sermiä
- 350 kaksipuolista HYMIÖLAATTAA
- 1 pyöritin
- 1 ajastin (120 sekuntia)
- 1 pussi
- 2 kirjoituslustaa
- 2 poispyyhtävää huopakynää



© 2017 Jumbodiset Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands
info@diset.com jumbo.eu