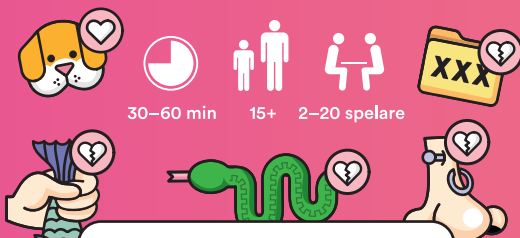


SWIPE

SPELETS REGLER



30–60 min

15+

2–20 spelare

SWIPEY SWIPE!

Välkommen till *SWIPE*, spelet där du navigerar bland dealbreakers och keepers i jakten på dejting åt dina vänner! Med över en miljard unika dejting är denna låda ett safe space där du kan öva på att ta dig fram i den skoningslösa dejtingdjungeln. Längs vägen lär ni er mer om varandra – och er själva. Poäng ges till de som är bäst på att pussla ihop drömdejtinger åt sina vänner.

HUR MAN VINNER

Målet i *SWIPE* är att vara bäst på att para ihop sina kompisar med dejting som passar just deras tycke och smak. I slutet av varje runda belönas den vars kandidat domaren valt med en poäng. Först till fem poäng vinner titeln...

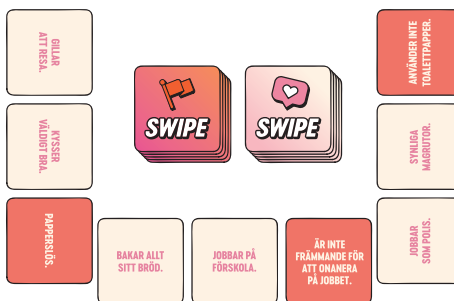
MATCHMAKER SUPREME

FÖRBEREDELSE

- 1 Blanda kortsorterna var för sig.
- 2 Spelaren med mest erfarenhet av dejtingappar är domare i första rundan.
- 3 Domaren delar ut sex Egenskaper och tre Red Flags (nio kort totalt) till varje spelare.
- 4 Gör ett val: Antingen läggs korten ut öppett och spelarna får sälja in sina kandidater, eller så blundar domaren tills alla kandidater är utlagda för att säkerställa en rättssäker process. Valet gäller under hela spelet.



SPELETS GÅNG

- 1 Varje spelare (utom domaren) skapar en kandidat genom att lägga ut två Egenskaper från handen på bordet. Vill du leva vilt kan du slumpa valfri kortsort från lekarna istället för att spela ut från handen.
- 2 Varje kandidat består av tre kort. När Egenskaperna ligger på bordet lägger ni ut en Red Flag intill valfri kandidat, för att göra denna mindre tilltalande. Det här är fasen när ni gräver dirt på bordets kandidater för att bespara er vän olyckliga överraskningar längre fram – och det gäller att vara kvick. Först till kvarn! För finns det ingen annan än din egen kandidat kvar för dig att flagga, läggs istället lekens två översta Red Flags på din kandidat.



- 3 Tadaa! Nu har domaren flera kandidater att välja bland. Spelaren som lagt ut den kandidat domaren helst vill dejta vinner rundan och behåller kandidatens tre kort, som tillsammans är värda en poäng. Resten av de utspelade korten slängs i en hög per sort.
- 4 Alla spelare drar full hand igen och turen som domare går vidare medurs.

SPELETS TVÅ KORTSORTER

-  **EGENSKAPER** är drag, yrken, hobbies m.m. som personer kan ha.
-  **RED FLAGS** kan avskräcka från att satsa på en ny person. De flesta är baserade på verkliga händelser.

OBS

Det här spelet handlar om er. Låt er inte begränsas av vår kortindelning. Det är tillåtet att använda Egenskaper som Red Flags och Red Flags som Egenskaper.

6 TILL SÄTT ATT SPELA SWIPE PÅ

EN TIA MEN... 👤👤👤+

Vad kan du leva med när de är riktigt snygga? Här är allas kandidater tior, på ytan riktiga kap som får folk att vända sig om.

- Alla spelare har sex Red Flags på hand och inga Egenskaper
- Varje runda spelar du ut två Red Flags på din tia
- Domaren väljer den de helst skulle vilja dejta

SPELET OM ER 👤👤👤+

Hur väl känner ni varandra och hur ärliga vågar ni vara? Vill ni kunna skära den dåliga stämningen i rummet med kniv?

- Alla spelare drar tio kort av vardera sort och spelar ut tre karaktärer med två Egenskaper och en Red Flag var
- En av karaktärerna du byggt ska föreställa en av spelarna i rummet
- Ni gissar sedan gemensamt vilka karaktärer som föreställer vem i rummet
- Du får en poäng om majoriteten av spelarna gissar rätt på din karaktär
- Ingen till alla spelare kan alltså få poäng under samma runda

DEALBREAKER 👤👤👤+

Vem vid bordet har bäst koll på vilka dina värsta dealbreakers är?

- Här har alla sex Red Flags på hand och inga Egenskaper
- Spela ut kandidater som består av tre Red Flags var på bordet
- Domaren utser den mest motbjudande kandidaten och den som spelat ut den får en poäng

DEMOKRATI 👤👤👤+

Ingen domare – alla är med samtidigt!

- Alla spelare har sex Egenskaper och tre Red Flags på hand
- Bygg en central karaktär av två Egenskaper och en Red Flag från lekarna och lägg i mitten av bordet
- Alla spelare skapar varsin kandidat genom att spela ut två Egenskaper och en Red Flag
- Alla röstar om vems kandidat som passar karaktären bäst. Diskussion uppmuntras!
- Spelaren som vinner omröstningen får en poäng

DYNAMISKA SPELET 👤👤👤+

Oh shit, här har vi blandat in tärningar och allt för att liva upp det än mer. Men akta! Detta kan vara gateway-drogen till sommarkdagar i källaren med D20:s och trollkarlshattar.

- Varje spelare har fem Egenskaper och tre Red Flags på hand
- Här behöver ni två tärningar. Slå dem i början av din tur för att få veta om din kandidat är en 2–10 av 10 (11 och 12 räknas som 10)
- Spela ut kort enligt följande:
 - 2–5 Två Egenskaper
 - 6–8 Två Egenskaper och en Red Flag
 - 9–10 Två Red Flags
- När allas kandidater är utspelade väljer domaren vem de helst skulle gå på dejt med

TVÅ SPELARE?

Inga problem! Med två spelare blir *SWIPE* ett diskussionspel: Dra slumpmässiga kort från lekarna och bygg sammanlagt fem kandidater med två Egenskaper och en Red Flag var öppet på bordet.

Se nu över kandidaterna framför er och:

- ① Gissa i tysthet vilken din medspelare helst skulle vilja dejta
- ② Välj vem du helst skulle dejta
- ③ Berätta vilka ni gissat på
- ④ Berätta vilka ni valt för egen del och varför
- ⑤ Upprepa ①–④ – men nu ska ni välja kandidaten som lockar er minst!
- ⑥ Töm bordet och lägg ut fem nya kandidater
- ⑦ Upprepa tills ni känner er klara!

Passar perfekt på restaurangen medan man väntar på sin mat!



Innehåller 1 regelhäfte,
250 Egenskaper, 250 Red Flags
ninjaprint.se/swipe
© Ninja Print 2023

