

DARE DUEL

Reglerna nedan gäller om du vill spela Dare Duel med 3 eller fler spelare. Spelets grundidé är dock densamma som i Dare Duel för 2 spelare, så läs reglerna för 2 spelare först.

ÖVERSIKT

I den här versionen av Dare Duel kombinerar spelarna olika ord och fraser för att skapa lika många utmaningar som det finns spelare. Sedan blandas alla utmaningar och varje spelare tilldelas en slumpmässigt utvald utmaning att utföra.

INNAN NI BÖRJAR

På sista sidan av det här dokumentet finns en sida med flera vanliga ord-kort. Innan ni spelar ert första spel, skriv ut och klipp ut de extra korten så att alla spelare får varsitt.

Kom ihåg att det INTE är tillåtet för någon spelare att nå klimax förrän någon vunnit spelet. Därefter uppmuntras alla spelare att nå klimax.

FÖRBEREDELSE

1. Se till att alla spelare har 4 klädesplagg var på sig. Ett par strumpor eller skor räknas som ett enda klädesplagg.
2. Varje spelare behöver en penna och en liten hög med papper.
3. Ni behöver någon sorts timer, och alla spelare behöver varsitt vanliga ord-kort.
4. Blanda alla belöningskort och lägg dem med baksidan upp på en säker plats så länge. Sortera ut de två fega ur-korten, och alla hemliga kort från spelet, de behövs inte. Blanda alla ordkort och lägg dem med baksidan upp i mitten av spelytan.
5. Varje spelare drar ett antal ordkort utan att vända upp dem, och placerar dem sedan framför sig i en egen liten hög. Hur många kort varje spelare drar beror på det totala antalet spelare. 3 spelare – 6 kort var; 4 spelare – 5 kort var; 5 eller fler spelare – 4 kort var.
6. Lägg undan de resterande ordkorten och ge

startkortet till den spelare som gruppen tror har de snuskigaste fantasierna.

VEM FÅR LEKA MED VEM

Det sista ni behöver göra innan ni börjar spela är också det viktigaste. Ni måste bestämma vem som kan interagera med vem under utmaningarna.

Till exempel, en grupp med heterosexuella spelare kan bestämma att man bara får interagera med spelare av motsatt kön. Eller, om flera par spelar kan man bestämma att alla enbart får interagera med sin egen partner.

Ni bestämmer själva vem som får interagera med vem, men det viktiga är ni tar beslutet gemensamt och att alla känner sig komfortabla under hela spelet.

EXEMPEL

Emma, Amanda, David och Robert spelar. Alla är heterosexuella, så de bestämmer att tjejerna bara kan interagera med killarna, inte varandra, och tvärtom.

SÅ HÄR SPELAR MAN

ATT STARTA EN OMGÅNG

I början av varje omgång väljer ALLA spelare 1 av de tre fraserna på startkortet och skriver sedan ner den valda frasen på sitt papper. All spelare skickar sedan sitt papper till spelaren till höger. Till sist drar alla det översta kortet från sin egen hög med ordkort och vänder upp det.

ATT SKAPA UTMANINGARNA

Alla spelare väljer samtidigt 1 ord eller 1 fras från sitt eget ordkort. Om man vill kan man även välja upp till två fält på vanliga ord-kortet. Spelarna skriver ner de valda orden/fraserna på pappret, och bygger därmed vidare på meningen som någon annan startat.

När alla spelare lagt till sina valda ord och fraser skickar de återigen pappret till nästa spelare, och nya ord/fraser läggs till.

VIKTIGT: Du behåller alltså samma ordkort hela spelomgången, och du väljer alltid något från det kortet när det är din tur. Du drar alltså INTE nya ordkort varje gång du ska bygga vidare på en mening.

ATT AVSLUTA EN MENING

En spelare kan när som helst avsluta en mening genom att välja en ensam punkt, eller en fras som avslutas med en punkt. När det händer viker spelaren som avslutade meningen ihop pappret och lägger det i mitten av spelytan.

Fortsätt skicka runt papperslapparna och lägga till nya ord/fraser tills alla meningar är avslutade och ligger ihopvikta i mitten.

ATT UTFÖRA UTMANINGAR

Spelaren med startkortet blandar alla ihopvikta papper och delar, utan att titta, ut ett papper till varje spelare.

TIPS: För att det ska vara enklare att blanda och dra utmaningar utan att titta kan ni använda en liten tygpåse eller liknande att lägga utmaningarna i.

Nu har alla spelare valet att antingen utföra eller vägra sin utmaning. Startspelaren börjar, och sedan fortsätter ni medsols till alla spelare antingen utfört eller vägrat sin utmaning.

När det är din tur, vik upp pappret och läs upp utmaningen högt. Du måste nu bestämma om du vill utföra den eller inte.

Om utmaningen bara involverar dig är det helt upp till dig.

Om utmaningen enbart involverar någon annan måste du välja en spelare och fråga om de vill utföra utmaningen. Du kan välja vilken spelare du vill.

Om utmaningen involverar BÅDE dig och någon annan måste du fråga en annan spelare om de vill utföra utmaningen med dig. Tänk på att du bara kan fråga spelare som du får interagera med.

Alla spelare har rätt att vägra att utföra en utmaning, men att vägra ger också 1 straffpoäng.

Om du vägrar din egen utmaning är din tur över. Om du ber någon annan utföra en utmaning, antingen ensam eller med dig, och de vägrar, måste

du fråga någon annan. Fortsätt fråga till någon går med på att utföra utmaningen, eller till alla har vägrat.

Kom ihåg att när det gäller utmaningar som involverar dig OCH någon annan kan du bara fråga spelare du får interagera med.

SPELOMGÅNGENS SLUT

När alla spelare antingen utfört eller vägrat sin utmaning är spelomgången slut. Innan ni startar en ny omgång måste ni göra följande:

1. Alla spelares uppvända ordkort kastas i en skräphög och används inte mer i spelet.
2. Startspelaren skickar startkortet till spelaren till höger.
3. Alla spelare som inte redan är nakna tar av sig ett klädesplagg var.

POÄNGRÄKNING

Utse en spelare som skriver ner poängen på ett papper för att hålla reda på ställningen.

Varje spelare som vägrar en utmaning, antingen sin egen eller när de blir tillfrågade av en annan spelare, får 1 poäng. Spelets mål är att få så LITE poäng som möjligt.

EXEMPEL

1. David är startspelaren så han viker upp sitt papper och läser upp: ***"Your opponent will reveal a secret sex fantasy."*** David frågar Amanda som utför utmaningen.
2. Emma läser upp: ***"You will dance naked for 2 minutes."*** Emma vägrar och får därmed 1 poäng som straff.
3. Nu är det Roberts tur, och han läser: ***"You will kiss for 1 minute."*** Även om det inte är specificerat är det uppenbart att han behöver interagera med en annan spelare. Han frågar Amanda som går med på att utföra utmaningen med honom.
4. Amanda är sist ut och läser: ***"You will tickle your opponent for 3 minutes."*** Hon frågar David som vägrar. Hon frågar sedan Robert som också vägrar. Eftersom hon inte får interagera med Emma finns det ingen fler att fråga. David och Robert får varsin straffpoäng och utmaningen blir inte utförd.

ATT FÖRLORA KLÄDER

Spelare kan förlora kläder på tre olika sätt:

1. När ni skapar en utmaning som instruerar en spelare att ta av sig kläder.
2. Som tidigare nämnts måste alla spelare som inte redan är nakna ta av sig 1 klädesplagg i slutet av varje spelomgång.
3. Varje gång en spelare drar ett ordkort med en tröjsymbol måste den spelaren själv ta av sig 1 klädesplagg, men även säga åt en annan spelare att också ta av sig 1 klädesplagg.

RÖDMARKERADE ORD

Rödmarkerade ord och fraser får INTE väljas under den första spelomgången.

Efter den första omgången får alla spelare välja vilka ord eller fraser de vill på sina ordkort.

VEM VINNERS?

Spelet är slut när alla spelare har slut på ordkort i sin hög. Det betyder alltså att spelets längd är 4, 5 eller 6 omgångar, beroende på antal spelare.

När sista omgången är slut vinner spelaren som har MINST antal poäng.

Vinnaren drar 2 kort från högen med belöningskort, och väljer sedan 1 ord eller 1 fras på varje kort.

Om två eller fler spelare har samma poäng vinner spelaren som senast utförde en utmaning. Om två spelare har samma poäng, och de också utförde sin senaste utmaning tillsammans väljer de 1 ord/fras var.

Eftersom det finns många olika sammansättningar av grupper som kan spela Dare Duel är det upp till gruppen att bestämma vad som händer när spelet är slut. Målet är att alla spelare ska nå klimax, och att de utvalda orden/fraserna används innan, eller medan, klimax nås. Hur de används är upp till spelarna själva.

Om någon spelare inte känner sig komfortabel med de valda orden/fraserna måste vinnaren, eller vinnarna, välja något annat.

EXEMPEL 1

Emma vinner spelet och väljer "oral sex" och "tied to a chair". Gruppen bestämmer tillsammans att killarna först ska knyta fast tjejerna vid varsin stol och ge dem oralsex till de når klimax, och sedan ska tjejerna göra samma sak med killarna.

EXEMPEL 2

Två par spelar och de har bestämt att man bara får interagera med sin partner. Så i det här exemplet måste "oral sex" och "tied to a chair" användas av båda paren var för sig, innan, eller medan, de når klimax.

ÖVRIGA REGLER

HÅLL TEMPOT

Om någon tycker att en annan spelare tar för lång tid på sig när de ska välja ord eller fraser är det fritt fram att kittla eller smiska dem till de bestämt sig.

KLÄDER

När du förlorar kläder, antingen i slutet av en spelomgång, via ett kort med en tröjsymbol, eller under en utmaning, så är klädesplagget förlorat för resten av spelet eller till du blir instruerad att klä på dig något igen. Om du blir instruerad att klä på dig något så ska du ha på dig klädesplagget till du blir tillsagt att klä av dig igen, och så vidare.

OLIKA VALMÖJLIGHETER I EN UTMANING

När det finns valmöjligheter, eller om något i utmaningen är oklart är det alltid LÄSAREN som bestämmer detaljerna. Läsaren kan förstås också välja att låta motståndaren bestämma.

GRAMMATIK

När du lägger till ett ord eller en fras till en mening behöver det inte bli helt grammatiskt perfekt, men det är ditt ansvar att skapa en mening som andra kan läsa och förstå.

OM INGET ORD ELLER INGEN FRAS PASSAR

Om det visar sig vara helt omöjligt att lägga till varken ett ord, en fras, eller en punkt till en mening måste du skicka pappret vidare till nästa spelare utan att välja någonting.

SPELETS LÄNGD

Justera speltiden genom att ändra hur många ordkort varje spelare drar i början av spelet.

På nästa sida finns nio vanliga ord-kort för utskrift.

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			