

DARE DUEL

Observera att reglerna nedan gäller om du vill spela Dare Duel med 2 spelare. Om du vill spela med fler än 2 spelare är det ändå viktigt att du läser igenom reglerna för 2 spelare först, eftersom spelets grundidé är densamma även för fler spelare. Längst ner på sista sidan kan du sedan hitta information om ytterligare regler för 3 eller fler spelare.

ÖVERSIKT

I Dare Duel turas två spelare om att dra kort och välja olika ord eller fraser för att skapa sexiga utmaningar åt varandra. Spelarna får poäng när de skapar utmaningar och den spelare som först når 25 poäng vinner. Vinnaren får sen bestämma hur klimax ska nås genom att använda ord och fraser på speciella belöningskort.

INNAN NI BÖRJAR

Kom ihåg att alltid ha säker sex och att du aldrig behöver göra något du inte vill, oavsett vad instruktionerna på korten i spelet säger.

Det är INTE tillåtet för någon spelare att nå klimax förrän någon vunnit spelet. Därefter uppmuntras ni båda att nå klimax.

KOMPONENTER

91 spelkort (röd baksida), 15 belöningskort (svart baksida), 1 startkort (starting player card), 1 vanliga ord-kort (common words cards), 2 fega ur-kort (bail cards, 1 svart, 1 vit).

FÖRBEREDELSE

1. Se till att båda spelarna har lika många klädesplagg på sig; 4 eller 5 plagg var rekommenderas. Ett par strumpor eller skor räknas som ett enda klädesplagg.
2. Ni behöver en penna, ett skrivblock eller en liten hög med papper, och någon sorts timer. En äggklocka eller timern på telefonen fungerar jättebra.
3. Blanda alla belöningskort och lägg dem med baksidan upp på en säker plats så länge. Blanda alla spelkort och lägg dem med baksidan upp i mitten av spelytan. Placera vanliga ord-kortet bredvid.

4. Precis som i schack så är den ena spelaren vit och den andra svart. Bestäm vem som ska vara vilken färg och ge det vita fega ur-kortet till den som valt vitt och det svarta fega ur-kortet till den som valt svart. Båda spelarna placerar sitt fega ur-kort framför sig med siffran 2 uppåt.

5. Spela en omgång Sten-sax-påse. Vinnaren får startkortet och placerar det framför sig.

SÅ HÄR SPELAR MAN

Dare Duel spelas över flera spelomgångar. Varje omgång ska spelarna först skapa en utmaning genom att kombinera olika ord och fraser, och därefter utföra den.

ATT STARTA EN OMGÅNG

I början av varje omgång ska spelaren som har startkortet välja 1 av de tre fraserna på kortet och sedan skriva ned den valda frasen på ett papper så att båda kan se. Därefter är det nästa spelares tur.

NÄR DET ÄR DIN TUR

När det är din tur, dra det översta kortet från högen med spelkort och vänd upp det. Det finns två olika typer av spelkort: ordkort och hemliga kort. Majoriteten av spelkortet är ordkort som innehåller olika ord och fraser.

Om du drar ett ordkort, placera det med framsidan upp bredvid högen med spelkort. Om det redan ligger ett ordkort där, lägg det nya kortet ovanpå.

Ordkorten är indelade i ett antal fält som alla innehåller ett ord, en fras eller en punkt. När du dragit ett ordkort måste du alltid välja 1 fält på kortet och bygga vidare på meningen som din motspelare påbörjat.

För att göra det enklare att bygga meningar så har du även möjligheten att välja upp till 2 fält på vanliga ord-kortet.

Nu är det din motspelares tur att göra samma sak. Fortsätt att varannan gång dra kort och välja ord eller fraser, skriv ned dem, och bygg en mening.

EXEMPEL

Emma har valt vitt som sin färg och David har valt svart. Emma har startkortet.



Emma börjar omgången med att välja "**Your opponent will...**" från startkortet.

Nuvarande utmaning: **Your opponent will...**

Nu är det Davids tur. Han drar ett ordkort från högen och måste nu välja 1 ord eller 1 fras från kortet och bygga vidare på meningen. Om han vill kan han även välja upp till 2 fält på vanliga ord-kortet.

COMMON WORDS			
When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.			
+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	is	are
the	it	on	in
to	do	from	will use

make out	tie you up and
reveal a fetish	dominate
(lap) dance	while kissing
touch	like before
kiss	exposed body part
(your) tongue	play with



David väljer "**do**" och "**a**" från vanliga ord-kortet och "**(lap) dance**" från ordkortet.

Nuvarande utmaning: **Your opponent will do a lap dance...**

ATT VÄLJA ORD ELLER FRASER

När du dragit ett ordkort MÅSTE du välja exakt 1 fält på kortet. Om ett eller fler ord/bokstäver står inom parentes så betyder det att du själv kan bestämma om du vill använda de orden/bokstäverna eller inte. Så om du, som i exemplet med David här ovanför, väljer "(lap) dance", så är "lap" valfritt. Du kan alltså välja antingen "dance" eller "lap dance" som fortsättning på meningen.

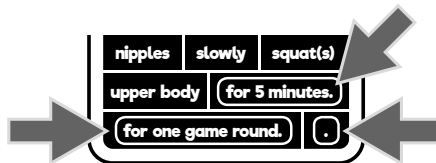
På vanliga ord-kortet kan du antingen välja korta ord/fraser eller ändelser. Ändelser är markerade med ett "+", vilket betyder att de kan läggas till i slutet av ett ord. Till exempel, om du väljer "touch" kan du också välja "+ing" från vanliga ord-kortet och bilda ordet "touching".

Varje gång det är din tur har du möjlighet att välja 1, 2 eller inget fält från vanliga ord-kortet. Alla ord som du väljer från vanliga ord-kortet kan placeras antingen framför eller bakom ordet/frasen du valt

på ordkortet. Ändelser kan endast placeras efter det sista ordet i en fras.

ATT AVSLUTA EN MENING

Längst ner på alla ordkort finns ett antal fält med innehållet inringat. Det som är inringat är antingen en ensam punkt eller en fras som avslutas med en punkt.



Om du väljer något av dessa fält när det är din tur så avslutas omgången, och utmaningen ni skapat är nu färdig.

Oavsett vilken spelare som avslutar meningen så är det alltid FÄRGEN på det sista kortet som bestämmer vilken spelare som ska läsa utmaningen.

EXEMPEL

Det är Emmas tur igen. Hon drar ett vitt kort och väljer att avsluta omgången genom att använda sig av punkten.

against a wall	play with
anywhere	for 3 minutes.
until you're satisfied.	.



Emma väljer "." på ordkortet och ingenting alls från vanliga ord-kortet.

Den färdiga utmaningen: **Your opponent will do a lap dance.**

ATT UTFÖRA EN UTMANING

Den spelare vars färg användes för att avsluta meningen ska nu läsa meningen högt och sedan ska båda spelarna följa instruktionerna. I exemplet ovan är Emma vit, så hon är den som läser utmaningen, vilket betyder att det är David som ska ge henne en lap dance.

Om ett svart kort hade använts för att avsluta meningen så hade istället David varit den som fått läsa den, och Emma hade fått ge honom en lap dance.

Om det saknas detaljer eller om någonting är oklart i en utmaning är det alltid den som läser utmaningen som fyller i detaljerna. Så, eftersom

det inte finns någon tidsgräns specificerad i exemplet ovan bestämmer Emma hur länge David ska dansa.

POÄNGRÄKNING

Efter att spelarna utfört en utmaning får den som LÄSTE utmaningen poäng. Antal poäng beräknas genom att räkna antalet ordkort som använts för att skapa utmaningen, exklusive startkortet. I exemplet ovan så användes två kort och därmed får Emma 2 poäng.

Skriv ner poängen på ett papper för att hålla reda på ställningen.

STRATEGITIPS: Ibland kan det vara värt att ge poäng till din motspelare för att skapa en utmaning som du verkligen vill att ni ska utföra.

SPELOMGÅNGENS SLUT

När en utmaning är antingen utförd, eller om någon använt ett fega ur-kort och vägrat att utföra utmaningen, (se nedan), så ska alla använda ordkort läggas tillbaka längst ner i högen med spelkort. Spelaren som har startkortet skickar sedan kortet till sin motspelare och därefter börjar nästa omgång.

SPECIALKORT

FEGA UR-KORT

Spelarna kan när som helst välja att vägra utföra en utmaning genom att använda sitt fega ur-kort. När någon vägrar så behöver ingen av spelarna utföra utmaningen, men spelaren som INTE fegade ur får poängen för utmaningen, oavsett vem som skulle fått poängen annars. Om båda spelarna vägrar får ingen några poäng.

Du kan fega ur två gånger per spel. Efter att du använt ditt fega ur-kort första gången ska du vända på det så siffran 1 hamnar uppåt. Andra gånger du använder det, släng kortet.

STRIPPKORT

Vissa ordkort har en tröjsymbol i det översta högra hörnet.



När en spelare drar ett kort som har en sådan symbol avgör färgen på kortet vilken spelare som ska klä av sig ett klädesplagg. Om den personen redan är naken så händer ingenting.

HEMLIGA KORT

De flesta spelkort är ordkort. Några kort ser dock annorlunda ut och är markerade med en hänglås-symbol, vilket betyder att de är hemliga kort.

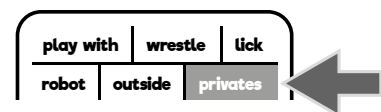


Om du drar ett hemligt kort, vänd INTE upp det så båda kan se, läs istället instruktionerna på kortet själv, och spara det sedan med baksidan upp framför dig till dess att du vill använda det. Hur man använder hemliga kort står beskrivet på korten.

När du drar ett hemligt kort är din tur över, såvida du inte bestämmer dig för att använda det på en gång. Du ska alltså INTE dra ett ordkort också.

RÖDMARKERADE ORD

Många ordkort innehåller ord eller fraser som är rödmarkerade.



För att man inte ska behöva utföra allt för heta utmaningar i början av spelet får spelarna INTE använda de rödmarkerade orden förrän 1 spelare har kommit upp i 10 eller fler poäng. När 1 spelare nått 10 eller fler poäng så får BÅDA spelarna börja använda de rödmarkerade orden och fraserna.

VEM VINNEN?

Spelaren som först når 25 poäng vinner.

Efter att den sista utmaningen är utförd drar spelaren som VANN spelet de två översta korten från högen av belöningskort, och väljer sedan exakt 1 ord eller 1 fras från varje kort. Det är nu upp till den FÖRLORANDE spelaren att se till att båda två når klimax, och att de ord/fraser som valts blir använda, antingen innan, eller medan spelarna når klimax. Hur orden/fraserna används bestäms av den förlorande spelaren.

Vinnaren kan också bestämma att spelarna ska byta roller, och istället låta förloraren vara den som väljer ord/fraser, och själv välja hur de ska användas.

EXEMPEL

David vinner spelet och drar 2 kort från högen med belöningskort.

sexy clo	phone sex
an athletic	n a suit
something edible	love slave
wet	as quick as possible

candlelight	69 position
copy an	short story
talk a	a police officer
role-play	doggy style



David väljer "love slave" från det första kortet och "69 position" från det andra.

Vad som händer från och med nu är upp till Emma, så länge någon är den andras sexslav och 69:an används vid något tillfälle.

ÖVRIGA REGLER

HÅLL TEMPOT

Om du tycker att din motspelare tar för lång tid på sig när de ska välja ord eller fraser är det fritt fram att kittla eller smiska dem för att skynda på dem lite.

KLÄDER

När du förlorar kläder, antingen 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

I några utmaningar som skapas kommer inte varje detalj vara specificerad. Till exempel kan du bli instruerad att göra "something", använda "an object", eller utföra en utmaning som inte har någon specifik tidsangivelse. När det finns valmöjligheter, eller om något i utmaningen är oklart, är det alltid LÄSAREN som bestämmer detaljerna. Läsaren kan

Om ni har några frågor, eller om ni är osäkra på någon specifik regel, maila oss på info@tingletouch.com. Glöm inte att vi även gör andra sexspel samt sexiga appar för iOS och Android. Gå in på www.tingletouch.com om ni vill veta mer. Ni kan också följa @_tingletouch_ på Twitter och @tingletouch på Instagram.

förstås också välja att låta motståndaren bestämma, om det känns roligare.

GRAMMATIK

Båda spelarna bestämmer tillsammans hur grammatiskt korrekt en mening måste vara. Huvudregeln är att båda spelarna ska vara överens om att ordet/frasen som läggs till meningen också skapar en förståelig mening. Om en spelare inte håller med så måste något annat väljas från ordkortet.

OM INGET ORD ELLER INGEN FRAS PASSAR

Om båda spelarna kommer överens om att det INTE går att lägga till varken ett ord, en fras, eller en punkt till den nuvarande meningen kan ni lägga kortet underst i högen och dra ett nytt.

REGELVARIANTER

Ni kan justera speltiden genom att ändra antalet poäng som krävs för att vinna. 10 poäng är ungefär en timmes effektiv speltid.

Om ni bestämmer er för ett kortare spel så är det smart att börja med mindre kläder, eller inga alls.

Ni kan också justera hur många poäng som behövs för att få använda de rödmarkerade orden, eller om ni vill strunta i förspelet helt, låta de rödmarkerade orden vara valbara redan från den första spelomgången.

REGLER FÖR 3+ SPELARE

Reglerna ovan är för 2-spelarversionen av Dare Duel, men det är också möjligt att spela med fler spelare om man vill det. Spelets grundidé är densamma, men några ändringar och regeltillägg har gjorts för att spelet ska vara lika roligt när man är fler än två.

Ni hittar reglerna för 3 eller fler spelare här:

www.tingletouch.com/dareduel/rules

Om ni inte har för avsikt att spela med fler än 2 spelare behöver ni inte ladda ner någonting mer.

Speldesign av Magnus Holmgren & Elin Holmgren. Illustrationer av David Camacho. Korrektur av Karin Kohlmeier. Speltestat av Donna Hart & Joshua Hart, Tracy & Andrew, Michael & Esther, A + K Richter, Eva S, Jimmy W. Ett stort tack till alla som backat oss på Kickstarter. Copyright 2016 Tingletouch Games.