

MIMING:

Det blir ekstra morsomt når man innfører miming *i tillegg til* tegning. Spilleren/laget kan da veksle mellom tegning eller miming så ofte det er ønskelig i løpet av tiden som er til rådighet.

Ellers følges reglene som for tegning.

Ønsker man å mime *i stedet for* å tegne, legges tusjtaflen, pennen og svampen bort.

SPILLETS VINNER

Spilleren/laget som kommer først i mål, vinner spillet.

© 2007 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo
Design: Karianne Tørum/GRID
www.dammspill.no



SPILLEREGLER

FANTASI

Tegn, mim, gjett og vinn

INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, mekanisk timer, tusjtafle, spesialpenn, svamp til å tørke av tavlen, 300 kort med 1.500 oppgaver.

SPILLET I KORTE TREKK

Fantasi kan spilles som *individuell* spill hvor alle spiller mot alle, eller som *lagspill* hvor to eller flere lag spiller mot hverandre.

Spillet består av oppgaver, fordelt på 5 emner, som skal tegnes eller mimes.

En spiller tegner eller mimer på tid, og det gjelder for motspillerne (ved individuelt spill) eller medspillerne å gjette løsningen før tiden renner ut.

Ved riktig svar, får man flytte mot mål.

FORBEREDELSE

Oppgavekortene blandes og legges ved siden av spillebrettet. Timeren, tusjtaflen, pennen og svampen legges ut.

Spillerne/lagene velger hver sin spillebrikke som settes på startfeltene utenfor hver sin bane. Kast terningen om hvem som skal begynne spillet. Spilleren/laget som får høyest verdi begynner, og spillet fortsetter så med spilleren/laget til venstre.

SLIK SPILLER MAN

(Spillereglene for *tegning* forklares først, deretter *miming*.) Spillerne/lagene flytter på hver sin bane fram til mål.

INDIVIDUELT SPILL:

For 3-4 spillere.

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken ut fra start så mange ruter som terningen viser.

Spilleren trekker så et oppgavekort og skal nå tegne oppgaven som tilsvarer fargen/emnet han landet på.

Spilleren får 10 sekunders betenkningstid, før han vrir bryteren på timeren til enden og begynner å tegne.

Når spilleren tegner, får han ikke snakke eller mime. Han får heller ikke bruke bokstaver, tall eller tegn. Alle motspillerne kan, uavhengig om det er dennes tur eller ikke, foreslå løsninger på oppgaven.

- ***Finner en motspiller løsningen før tiden er ute***, skal både han og spilleren som tegnet, kaste terningen på nytt og flytte frem så mange ruter som terningen viser. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

- ***Finner ingen løsningen før tiden er ute***, blir spilleren som tegnet stående på samme felt. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Det er kun fra start at spillerne flytter før de tegner. Senere må man fullføre oppgaven på det feltet man befinner seg, før man kan flytte spillebrikken.

LAGSPILL:

Så få lag som mulig bør delta. Det ideelle er to lag med to eller flere spillere på hvert lag. Samme regler gjelder for lagspill som for individuelt spill, med unntak av følgende:

Det er nå *medspillerne* som skal gjette løsningen. Gjetter medspillerne riktig før tiden er ute, får laget kaste terningen på nytt, og flytte frem så mange ruter som terningen viser. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Spillerne tegner etter tur. Lagene må altså bytte tegner for hver omgang.