

SPILLEREGLER

FANTASI

Innhold

Spilleplan, 332 kort med 1.660 oppgaver fordelt på 5 emner, 4 emnekort, 4 spillebrikker, terning, tipsbrikke for tipstavlen, timeglass (60 sekunder), tegneblokk og 2 blyanter.

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 (navn, ord og uttrykk) som skal tegnes eller mimes. En spiller tegner eller mimer på tid, og det gjelder for motspillerne (ved individuelt spill) eller medspillerne på ens eget lag å gjette løsningen før tiden er ute. Ved riktig svar, får man flytte mot mål.

Spillet vinner

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

Forberedelser

Spillerne/lagene får ett emnekort hver.

Oppgavekortene blandes og legges ved siden av spilleplanet.

Tipsbrikken settes på et av feltene på tipstavlen. Se ill. 2.

Timeglass, tegneblokk og blyanter legges ut.

Spillerne/lagene velger hver sin spillebrikke som settes på et av startfeltene. Kun to spillebrikker på hvert startfelt.

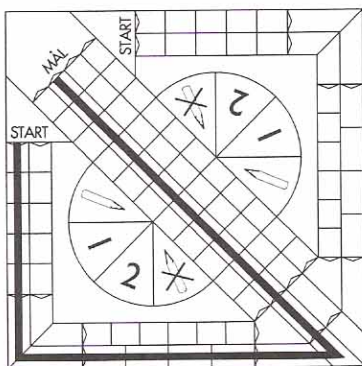
Kast terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren/laget som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren/laget til venstre.

Slik spiller man

Spillereglene for *tegning* forklares først. *Miming* forklares bakerst i spillereglene.

Spillerne/lagene flytter på hver sin bane fram til mål. Se ill. 1.
Den sorte stripen viser hvordan en av spillerne flytter.

Ill. 1



Individuelt spill: For 3-4 spillere.

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken ut fra start-feltet ifølge kastet. Spilleren trekker så et oppgavekort og skal nå tegne oppgaven som tilsvare fargen/emnet han landet på. Spilleren får 10 sekunders betenkningstid før han vender time-glasset og begynner å tegne.

Når spilleren kun tegner får han ikke snakke eller mime.
Han får heller ikke bruke bokstaver, tall eller tegn.

Alle motspillerne kan, mens det tegnes, høyt foreslå løsninger på oppgaven uten å måtte følge noen bestemt tur.

- Finner en motspiller løsningen før tiden er ute, kan både han og spilleren som tegnet flytte spillebrikken ifølge ett terningkast hver.
 - Finner ingen løsningen før tiden er ute, blir spilleren som tegnet stående på samme felt til neste gang det er hans tur.
- Spilleren trekker da et nytt oppgavekort og tegner en ny oppgave i samme emne.

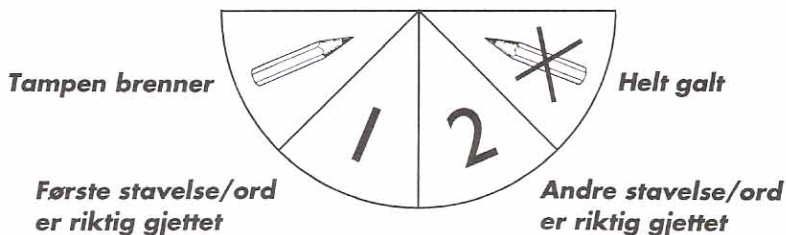
Det er kun fra start at spillerne flytter før de tegner. Ellers må man fullføre oppgaven på det feltet man befinner seg, før man kan flytte spillebrikken.

Husk at den neste til å tegne alltid er spilleren som sitter til venstre for den som tegnet sist.

Tipstavlen

Spilleren kan, mens han tegner, flytte tipsbrikken på tipstavlen for å hjelpe motspillerne hver gang de foreslår en løsning. Se ill. 2. Det er valgfritt om man ønsker å bruke tipstavlen eller ikke.

Ill. 2



Hvis oppgaven består av to stavelser eller ord, feks. "sykkelsti" og en spiller gjetter "sykkel", kan tegneren sette tipsbrikken på 1-tallet for å markere at første stavelse er riktig gjettet.

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 på ens eget lag som skal gjette løsningen. Gjetter medspillerne riktig før tiden er ute, får laget flytte spillebrikken ifølge ett terningkast. Spillerne tegner etter tur, så lagene må altså bytte tegner for hver omgang.

Miming

Det blir ekstra morsomt når man innfører miming *i tillegg til* tegning. Spilleren for tur kan da veksle mellom tegning og miming så ofte han ønsker det i løpet av den tiden han har til rådighet.

Ellers følges reglene som for tegning.

Ønsker man å mime *i stedet for* å tegne, legges blyantene og tegneblokken bort.

Lettere spill

Spillet kan gjøres lettere ved at spilleren som:

- tegner får bruke symboler som piler, pluss, minus etc.
- tegner/mimer kan sette markørbrikken på tipstavlens symbol for "Andre stavelse" *før* han begynner å tegne/mime for å vise at oppgaven består av to stavelser eller flere ord.



© 1994 A/S Litor, Oslo