

SPILLEREGLER

Form & Gjett!



Mimespillet med leire



SPILLET INNEHOLDER

6 tidsplater, 54 figurkort (24 par + 6 jokere) og 2 bokser med modellérleire.

SPILLET I KORTE TREKK

Man spiller to og to på lag. Hvert lag skal fylle tidsplaten sin med 6 figurkort. Vinneren er det laget som har flest par med figurkort når en hvilken som helst tidsplate er fylt.

FORBEREDELSE

Spillerne danner lag med to personer. Figurkort og jokere spres utover på bordet med billedsiden ned. For å beholde en viss intensitet i spillet bør man kun bruke 9 par med figurkort og to jokere i hver runde. Legg deretter de 6 tidsplatene med baksiden opp på bordet. Hvert av lagene velger seg så en tidsplate. Modellérleiren gis til laget med den yngste deltageren, som også starter spillet. Fjern til slutt tidsplater og figurkort som ikke skal være med i denne spilleomgangen.

SLIK SPILLER MAN

Deltagerne på laget bestemmer seg imellom hvem som skal utføre én av de seks tidsbestemmende oppgavene og hvem som skal forme i leire. Spilleren som skal utføre den tidsbestemmende oppgaven, velger en av de seks oppgavene som er illustrert på tidsplaten. Når spilleren har bestemt seg, trekker lagspilleren et av figurkortene.

Spilleren skal nå forme i leire det som er avbildet på figurkortet, mens den andre spilleren utfører oppgaven han har valgt.

Spillerne begynner å utføre sine respektive oppgaver samtidig. Når spilleren som utfører tidsoppgaven ikke greier mer, må lagspilleren som former i leire øyeblikkelig stoppe.

Nå har spilleren som utførte den tidsbestemmende oppgaven ett forsøk på å gjette hva lagkameraten har forsøkt å forme.

Hvis spilleren gjetter riktig, altså det som er avbildet på figurkortet, plasseres figurkortet på lagets tidsplate på oppgaven som ble utført. Hvis spilleren ikke klarer å gjette hva lagspilleren har formet, får de andre lagene ett forsøk på å gjette hva som er formet.

Laget til venstre begynner. Lykkes det et av de andre lagene å gjette riktig, mottar de figurkortet og plasserer det på valgfri rute på egen tidsplate. Hvis ingen av lagene gjetter riktig, legges figurkortet tilbake på bordet. Turen går videre til laget til venstre.



TIDSPLATER

På hver tidsplate er det 6 tidsbestemmende oppgaver. Er en stol markert, kan oppgaven utføres sittende.

FIGURKORT

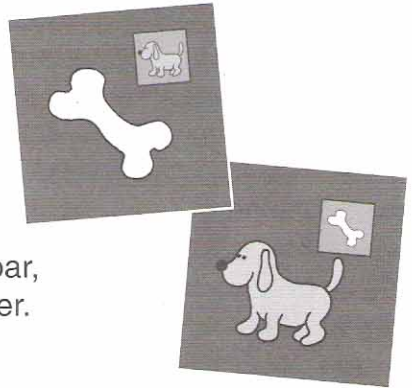
På figurkortene er det én stor figur, samt en mindre figur med en firkant rundt.

Det er den store figuren som skal formes i leire, mens den

lille figuren er "makkeren" til den store.

Eksempel: Det er en stor illustrasjon av et bein, mens det i den lille firkanten er et bilde av en hund.

På et annet figurkort er det en stor illustrasjon av en hund, og et bein i den lille firkanten. Disse to kortene utgjør et par. Har et lag samlet et slikt par, er kortene låst og kan ikke tas med joker.



JOKER

Jokerne ligger sammen med de andre figurkortene. Laget som trekker en joker, skal verken forme eller utføre en av de tidsbestemmende oppgavene. Laget får lov til å ta et hvilket som helst figurkort fra et av de andre lagene, med

unntak av låste par. Det er også tillatt å gjemme på jokeren og ta et figurkort senere. Laget sier da i fra at de vil benytte seg av jokeren når det er deres tur.

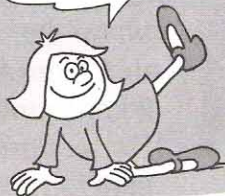
Tidsplate

Gjør vindmølla!

Sving med armene!



Foten i luften!



Hendene på hodet og bena i kors!



Stå på hender og hæler!



Hopp som en kanin på alle fire!



Lek fly mens du står på ett ben!



GÆT OG FØRM MED STORM er utviklet av
Freddy Andersen og Kristian Dreinø/Four Esses, DK
© Egmont Kärnan AB, 2004

Norsk utg.: 2004 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

