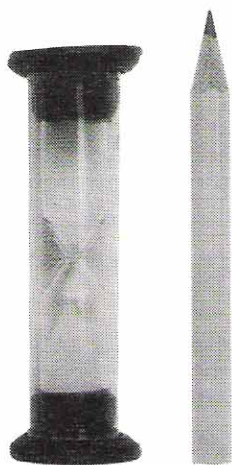


**SPILLEREGLER**

**JUNIOR**

FANTASI



For 3 eller flere deltakere fra 7-12 år.

## INNHold

Spilleplan, 165 kort med 990 oppgaver fordelt på 6 emner, 5 spillebrikker, terning, timeglass, (varer i 1 minutt), blyant og 2 tegneblokker.

## SPILLETS IDE

JUNIOR FANTASI består av oppgaver som skal tegnes uten hjelp av bokstaver, tall og tegn. En spiller tegner på tid, og det gjelder å tegne så raskt og tydelig at de andre spillerne finner løsningen før tiden er ute.

JUNIOR FANTASI kan spilles som individuelt spill hvor alle spiller mot alle, eller som lagspill hvor to eller flere lag spiller mot hverandre.

## SPILLETS VINNER

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

## FORBEREDELSE

Oppgavekortene blandes godt og legges i en bunke ved siden av spilleplanet. Timeglass, blyant og tegneblokker legges ut. Spillerne/lagene velger hver sin spillebrikke som settes på startfeltet. Man blir enige om hvilken spiller som skal begynne, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

### 1. Individuelt spill:

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken ut fra startfeltet til det første feltet med den fargen terningen viser. Spilleren trekker et oppgavekort og skal nå tegne oppgaven med samme farge.

Etter 10 sekunders betenkningstid vendes timeglasset, og spilleren begynner å tegne. Spilleren får **ikke** snakke eller mime/bruke kroppsbevegelser for å hjelpe motspillerne. Han/hun får heller ikke bruke bokstaver, tall eller tegn.

På spilleplanet finner spillerne en oversikt over hvilke farger som tilsvarer hvilke emner. Mens det blir tegnet, kan alle motspillerne høyt foreslå løsninger på oppgaven uten å måtte følge noen bestemt tur.

- **Finner en motspiller løsningen** før tiden er ute, kan både han/hun 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/hennes tur. Spilleren trekker da et nytt oppgavekort og tegner en ny oppgave i samme farge.

**NB!** Det er kun ut 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. Pass på å ikke tegne for nøyaktig, det tar for lang tid.

## **DOBBELT TERNINGKAST**

På felt merket med to terninger, får spilleren som tegnet og motspilleren som gjettet riktig, flytte **ifølge to terningkast hver**.

## **2. Lagspill:**

Samme regler gjelder for lagspill som for individuelt spill, med unntak av følgende:

- Det er medspillerne på ens eget lag som skal finne løsningen. Finner medspillerne løsningen før tiden er ute, får laget flytte spillebrikken ifølge ett terningkast.

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

## **ALTERNATIVE SPILLEREGLER**

Spillet kan gjøres lettere ved at spilleren som tegner:

1. får bruke fargeblyanter, tusj, eller lignende i stedet for blyanten.
2. får bruke symboler som piler, pluss, minus, etc.
3. får si første bokstaven i oppgaven før han/hun begynner å tegne.
4. får mime/bruke kroppsbevegelser i tillegg.

