

SPILLEREGLER

Junior FANTASI

INNHold

Spillebrett, 200 oppgavekort med 1.000 oppgaver fordelt på 5 emner, 4 spillebrikker, 1 sort markør, terning, timeglass, blyant og tegneblokk.

SPILLET I KORTE TREKK

Junior 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 (ved lagspill) å gjette løsningen før tiden er ute. Ved riktig svar får man flytte mot mål.

FORBEREDELSE

Oppgavekortene blandes og legges med oppgavesiden ned ved siden av spillebrettet.

Timeglass, tegneblokk og blyant legges ut.

Spillerne/lagene velger hver sin spillebrikke som settes på startfeltet.

Den svarte spillebrikken (markøren) settes i midten av bokstavringen på spillebrettet.

Kast terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren/laget som får høyest verdi begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

EMNER PÅ KORTENE

RØD = Ting - Ting som man kan se eller berøre, GUL = Aktivitet - Noe man kan gjøre eller noe som hender, BLÅ = Dyr / Natur - Dyr, planter og annet i naturen, GRØNN = Person / Figur / Yrke - Personer og figurer, også tegnede, samt ulike yrker, ORANSJE = Sted / Fremkomstmiddel - Land, steder, bygninger, lokaler mm., fremkomstmidler eller ting som beveger seg.

SLIK SPILLER MAN

Spillereglerne for *tegning* forklares først, deretter *miming*.

INDIVIDUELT SPILL - For 3-4 spillere

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken ut fra startfeltet så mange felter 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 vender timeglasset og

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

- **Finner en motspiller løsningen før tiden er ute**, får både han og spilleren som tegnet, kaste terningen på nytt og flytte frem så mange felter terningen viser. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.
- **Finner ingen løsningen før tiden er ute**, blir alle spillerne stående. 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.

Bokstavringen

Spilleren som tegner kan om ønskelig, innen tiden er ute, avsløre den første bokstaven i ordet. Spilleren setter da den sorte markøren på den aktuelle bokstaven. Hvis en motspiller nå finner løsningen, får han og spilleren som tegnet flytte ETT felt fram på banen. De får altså ikke kaste terningen. Spillet fortsetter med spilleren venstre.

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 finne løsningen. Finner medspillerne løsningen før tiden er ute, får laget kaste terningen på nytt og flytte frem så mange felter som terningen viser.

Lagene må bytte tegner for hver omgang.

MIMING

Det blir ekstra morsomt når man lar spillerne/lagene mime *i tillegg til* å tegne. Spilleren/laget kan da veksle mellom tegning eller miming så ofte det er ønskelig i løpet av tiden de har til rådighet.

Forøvrig følges reglene som for tegning. Ønsker man å mime *i stedet for* å tegne, legges blyanten og tegneblokken bort.

SPILLETS VINNER

Spilleren/laget som kommer først i mål, vinner spillet. Man trenger ikke nøyaktig terningverdi for å gå i mål.

ALTERNATIVE SPILLEREGLER

Spillet kan gjøres lettere ved at spilleren som tegner:

- får bruke fargeblyanter, tusj e.l. i stedet for blyanten.
- får bruke symboler som piler, pluss, minus etc.

