

SPILLEREGLER

MELODI FANTASI

Innhold

Spillebrett, 100 oppgavekort med 300 oppgaver, 36 brikker i fire ulike farger, timeglass (30 sekunder) og gummistrikk til oppgavekortene.

Forberedelser

Oppgavekortene legges med billedsiden ned ved siden av spillebrettet.

Spillerne deles inn i lag med minst 2 personer på hvert lag. Lagene velger hver sin farge og får alle brikkene (9 i alt) i tilsvarende farge. Brikkene plasseres ved siden av spillebrettet. Timeglasset settes ut.

Spillet i korte trekk

Det finnes 4 ulike fargefelter på spillebrettet, en for hver oppgavetype. Lagene skal løse oppgavene ved å mime, lage lyder og synge. For hver oppgave laget løser, "vinner" de et felt på spillebrettet. En brikke settes på feltet, og laget som først får fire brikker på rad, vinner spillet.

Slik spiller man

Laget med den yngste deltakeren begynner spillet.

Laget begynner ved å velge et oppgavefelt på spillebrettet og plassere en av brikkene sine der. Et av lagmedlemmene trekker et oppgavekort uten å vise det til **noen** av de andre spillerne.

Spilleren ser på oppgavekortet og får kort betenkningstid til å finne ut hvilket av de tre bildene han velger som sin oppgave. Husk at feltet på spillebrettet bestemmer hva som skal gjøres - mime, lage lyder eller synge.

Motspillerne på et av de andre lagene passer tiden.

Når spilleren er klar til å sette i gang, snus timeglasset. Laget har nå 30 sekunder på å løse oppgaven.

De ulike oppgavene



Rødt felt - Vis det ved å MIME (uten å bruke lyder). Velg et av bildene på oppgavekortet og mim i vei. For at brikken skal bli stående på det valgte feltet, må lagmedlemmene gjette hva spilleren viser.



Grønt felt - Si det med LYDER (uten å vise med kroppen). Det er ikke lov å bruke ord. Velg et av bildene på oppgavekortet og herm lyden. For at brikken skal bli stående på det valgte feltet, må lagmedlemmene gjette hvilken lyd spilleren hermer.



Blått felt - Syng en SANG sammen.

Laget velger et av bildene på oppgavekortet. Laget skal synge en sang sammen der bildet, eller en assosiasjon til bildet inngår.

F.eks.: Viser bildet et juletre, kan man synge om julen. For at brikken skal bli stående på det valgte feltet, må det andre laget/ene godkjenne valg av sang i forhold til bildet.



Gult felt - VALGFRITT

Laget velger selv hva de vil gjøre - mime, lage lyder eller synge. Valget må gjøres før laget ser på kortet og velger bilde. For at brikken skal bli stående på det valgte feltet, gjelder reglene som beskrevet over.

Etter at en oppgave er utført, med eller uten suksess, går turen videre til neste lag til venstre. Spillerne på laget bytter på å utføre oppgavene.

Brukte kort legges i en egen bunke.

Lagene skal prøve å få fire brikker på rad på spillebrettet, på rett linje eller diagonalt. Se illustrert eksempel.



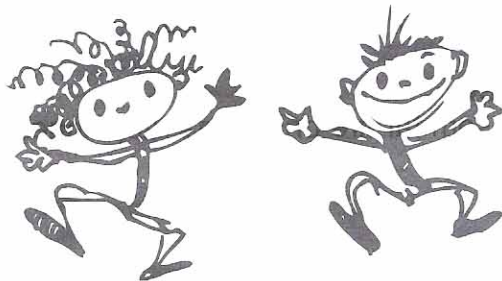
Husk at det er mulig å blokkere hverandre ved å sette en brikke slik at den hindrer et annet lag i å få fire brikker på rad.

Når alle lagets ni brikker er plassert ut på spillebrettet, må laget flytte en av disse brikkene til et annet valgfritt felt på spillebrettet når de skal løse en ny oppgave. Oppgaven løses på vanlig måte.

Hvis laget ikke klarer å løse oppgaven, må de flytte brikken tilbake til feltet der den opprinnelig stod.

Spilletts vinner

Det første laget som får fire brikker på rad, vinner spillet.



Spill fra Litor