

SPILLEREGLER

MUNNRAPP

*DET
MYSTISKE
ORDSPILLET*

INNHold

Spilleplan

420 oppgavekort med 1680 oppgaver

4 spillebrikker

Terning

Timeglass (60 sekunder)

FORBEREDELSE

Oppgavekortene blandes godt og legges i én bunke med baksiden opp ved siden av spilleplanet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke. I tillegg trenger de blyant og papir.

SPILLETS HENSIKT

Munnrapp kan spilles både som individuelt spill med inntil 4 spillere og som lagspill med 2 eller flere spillere på hvert lag.

Spilleren eller laget som først løser en oppgave riktig på hver av de 6 tall-feltene, vinner spillet.

SLIK SPILLER MAN

Spillerne kaster terningen en gang hver. Terningverdien avgjør hvilket tall-felt de skal starte fra, og hvem som begynner.

Spilleren med høyest verdi begynner. Dersom 2 spillere får samme verdi, begynner man på samme felt, men kaster terningen på nytt for å avgjøre hvem som skal begynne. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre. Første spiller kaster terningen igjen og flytter spillebrikken det antall felter som tallet tilsier.

Spilleren kan flytte i hvilken som helst retning på spilleplanet, men ikke mot "Pekefingeren" eller diagonalt.

Spillebrikken kan ikke være innom samme felt mer én gang i samme trekk.

Spilleplanet har felt med følgende symboler:

Bokstav-suppe, Humle, Nøkkel og Hestesko.

Disse symbolene representerer de 4 kategoriene med oppgaver.

Når en spiller lander på et av de 4 symbolene, trekker motspilleren til venstre et oppgavekort og leser høyt oppgaven utfør riktig kategori.

Oppgaven skal løses før sanden i timeglasset har rent ned. Enkelte oppgaver kan det være en fordel å notere på papiret før man begynner å løse dem.



BOKSTAV-SUPPE

Spilleren får oppgitt 5-7 bokstaver huler til bulter og skal finne fram til det riktige ordet. (Dersom spilleren finner et annet ord enn det som er oppgitt som svar, må også dette godkjennes).



NØKKEL

Spilleren får oppgitt et fremmedord og skal forklare hva ordet betyr.



HUMLE

Spilleren får oppgitt et ord og skal nevne 5 nye ord som *inneholder* det første ordet.

Eks.: NATT - nattmat, midnatt, nattkjole, nattergal, nattlampe.



HESTESKO

Spilleren får 1 av følgende 3 typer oppgaver:

1. Fyll inn manglende ord i et oppgitt ordtak eller uttrykk. (Andre svar enn det oppgitte må godtas, så lenge de passer.)
2. Finn ord som rimer på ordet som er oppgitt.
3. Nevn ord/navn som begynner på bokstaven som er oppgitt.

Andre symboler på spilleplanet:



PEKEFINGEREN

Pekefingeren viser hvilken loddrett retning på spilleplanet spillerne kan flytte. Dersom en spiller lander direkte på dette feltet, kan han velge mellom å stoppe her, eller flytte til en hvilken som helst annen pekefinger.

Pekefingeren er til stor hjelp dersom man vil flytte raskt til den andre siden av spilleplanet. Spillerne slipper dessuten å løse oppgaver på dette feltet.



DEN SYKLENDE FROSKEN

Frosken gir spilleren et ekstra terningkast uten å løse en oppgave først.

SPILLET FORTSETTER

Dersom svaret er riktig, kaster spilleren terningen på nytt, og fortsetter spillet.

Dersom svaret er feil, er trekket over, og neste spiller overtar.

Det er om å gjøre å flytte så raskt som mulig til et tallfelt. Tallfeltet nås kun med nøyaktig antall flytt.

Når spilleren lander på tallfelt, må han løse en oppgave fra en kategori etter eget valg.

Dersom svaret er riktig, noterer spilleren tallfeltets nummer på papiret og trekket er over.

Dersom svaret er feil, er trekket over. Spilleren blir stående og løser en ny oppgave neste gang det er hans tur.

Spillerne kan flytte til hvilket som helst tallfelt de vil, og i hvilken rekkefølge de selv ønsker.

VINNER AV SPILLET

Spilleren eller laget som først har løst en oppgave riktig på hvert av de 6 tallfeltene, vinner spillet.

LITT OM SPILLEPLANET

Spilleplanet er laget slik at det gir spilleren mange valgmuligheter for hvor han vil flytte. Dette medfører at strategi kan være en avgjørende faktor i

spillet. Det gjelder å lande på et tallfelt så raskt som mulig, og pekefingeren og frosken gjør at man kan komme fortere fram.

ALTERNATIVE SPILL

For raske omganger

Del spillerne i to lag, uavhengig av hvor mange det blir på hvert lag.

For tøffere konkurranse

Det er ikke tillatt å lande på samme kategori 2 ganger etter hverandre.

"Utfordring" - kun ved lagspill

Når et lag lander på frosken, kan det utfordre de andre lagene til å løse en oppgave. Det første laget velger kategorien og en spiller på et av de andre lagene til å lese oppgaven høyt. Denne spilleren får ikke være med på selve oppgaveløsningen. Alle lagene deltar, også det som utfordrer. Det laget som først roper riktig svar, vinner utfordringen.

Hvis laget som landet på frosken vinner, kan de straks flytte til et hvilket som helst tallfelt. Laget må så løse en oppgave som velges av spilleren som leste oppgaven høyt. Løser laget oppgaven riktig, noterer de tallfeltets nummer som vanlig.

Hvis derimot et av de utfordrede lagene vinner, "stjeler" dette laget trekket og fortsetter spillet som vanlig.



© 1989 The Huggermugger Company
1992 A/S Litor, Oslo