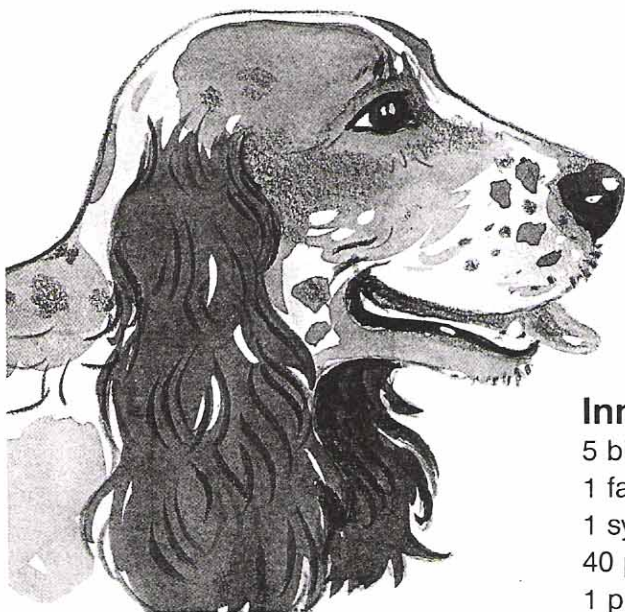


NØFF KVEKK MJAU

SPILLEREGLER



For 3–7 deltakere fra 4 år og oppover.



Innhold

- 5 bildebrett
- 1 fargeterning
- 1 symbolterning
- 40 pappbrikker
- 1 pilbrikke

Spillets formål

«Kvakk-kvakk-kvakk» – hvem kvækket først?

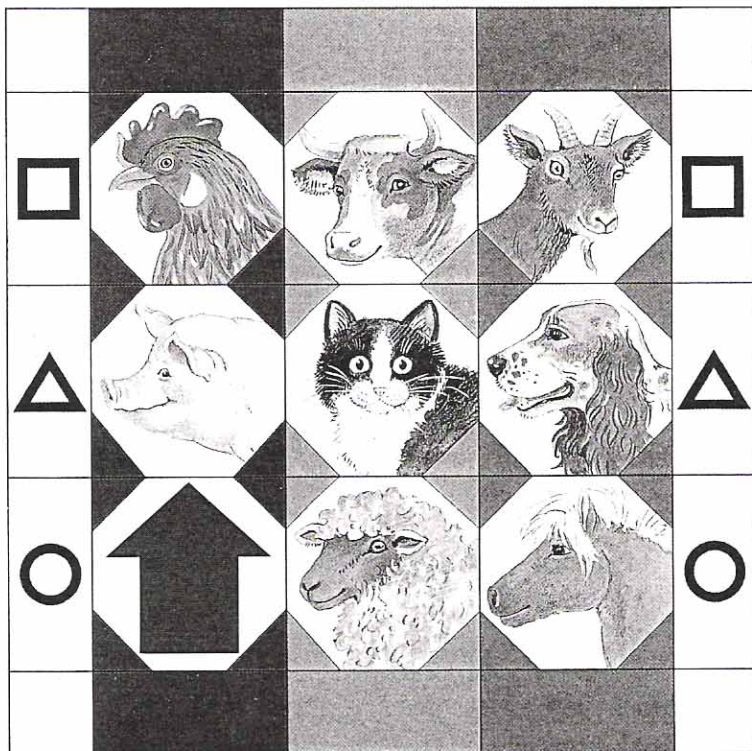
To terninger bestemmer hvilket dyr som deltakerne skal etterligne stemmen til. Den som først breker, mjauer eller knegger osv., får en pappbrikke. Den som først har 6 pappbrikker vinner dette morsomme spillet.

Slik spiller man

Yngste spiller begynner, og han/hun velger ett av de fem spillebrettene. Brettet legges slik at de andre spillerne ser dyrene tydelig. Så plasserer spilleren pilbrikken på et av dyrene slik at pilen peker rett på et dyr i en av naborutene. Pilen kan også peke på et dyr i et tilgrensende hjørne. Spilleren kaster så begge terningene. De andre spillerne må skynde seg å finne ut hvilket dyr som terningene viser, og så herme etter den lyden dyret lager. Den som kaster terningene skal ikke være med å herme dyrelyder, men er dommer dersom det er tvil om hvem som var først.

Eksempel:

Terningene viser «blå» og dette bildebrettet er i bruk.



De to terningene angir at det er hunden. (Hunden på det valgte bildebrettet er markert med blått og Δ .) Deltakerne må derfor bjeffe så fort de kan. Den som bjeffer først, får en rød pappbrikke og overtar terningene. Før han/hun kaster terningene, flyttes bildebrettet slik at alle ser dyrene. Dessuten kan pilbrikken plasseres annerledes.

Pilbrikken

Hvis de to terningene peker ut feltet med pilbrikken, må deltakerne finne ut hvilket dyr pila peker på og etterligne lyden til det dyret. I eksempelet på bildet er terningkastet «rødt» og pila peker på grisen.

Vinner av spillet

Den som først har 6 pappbrikker har vunnet spillet. Men det går jo an å ta en omgang til, kanskje med et annet bildebrett?

