

SPILLEREGLER

Sånn kan det låte hjemme hos oss



Innhold

Spillebrett, 234 oppgavekort, kortholder, 36 spillebrikker (9 røde, 9 blå, 9 grønne og 9 gule), terning, tegneblokk og timeglass.

Antall spillere

2-4 lag med minst 2 spillere på hvert lag. OBS: Hvert lag bør ha minst én voksen deltaker.

Spillet i korte trekk

Hvert lag skal, ved å løse 4 ulike musikalske oppgaver et visst antall ganger, fylle boet sitt med 9 spillebrikker. Første lag med fullt bo vinner.

Forberedelser

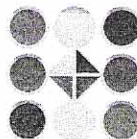
Bland kortene og plassér dem i kortholderen.

Legg ut spillebrettet. Ta fram tegneblokken, spillebrikker og timeglass og plassér disse ved siden av spillebrettet.

Finn også frem noe å tegne med.

I hvert hjørne av spillebrettet finnes et bo med 8 sirkler og 1 firkant.

Hvert lag velger farge på spillebrikken sin og plasserer den på startfeltet nærmest sitt bo.



BO

Startfeltene er markert med 4 triangler.

De resterende spillebrikkene legges ved siden av spillebrettet.



STARTFELT

Slik spiller man

Bestem hvilket lag som skal begynne. Terningen kastes og laget får flytte like mange felter som verdien på terningen viser. Man kan bare flytte vannrett og loddrett, **ikke** diagonalt.

Tegningen og fargen på feltet der laget lander avgjør hva slags oppgave laget må klare for å få en spillebrikke til sitt bo. Havner laget på et startfelt med alle 4 fargene, kan laget selv bestemme hva slags oppgave de skal løse.

Laget får bare avgi et svar / en sang for hver oppgave. Havner laget på en farge de allerede har i sitt bo, går turen videre til laget til venstre.

Slik vinner du spillebrikker til boet

For å vinne en spillebrikke må laget klare oppgaven som leses fra kortet.



For å vinne en **RØD** spillebrikke (rød penn på oppgavekortet):

Hvis det spillende laget havnet på et rødt felt, tar en av lagets spillere det første kortet i kortholderen og tegner ett eller flere av ordene som står i feltet markert med den røde pennen. De andre lagmedlemmene skal nå nevne en sangtittel eller nynne en strofe fra en sang der minst ett av ordene inngår. Laget som skal svare har 10 sekunders forsprang (bruk timeglasset) fra lagsmedlemmet begynner å tegne. Etter 10 sekunder kan også de andre lagene svare.

Klarer det spillende laget å svare på oppgaven først, får de en rød spillebrikke til boet sitt.

Svarer et av de andre lagene først, får de ingen spillebrikke, men turen går direkte videre til dette laget.

Hvis ingen av lagene klarer å nevne en sangtittel eller nynne en strofe går turen videre til laget til venstre.

Brukte kort settes alltid bakerst i kortholderen.

? For å vinne en **BLÅ** spillebrikke (blått spørsmålsteget på oppgavekortet): En av spillerne på laget til høyre for det spillende laget tar det første kortet i kortholderen og leser spørsmålet bak det blå spørsmålsteget. Laget som skal svare har 10 sekunders forsprang (bruk timeglasset) etter at spørsmålet er lest.


Etter 10 sekunder kan også de andre lagene svare.

Spilleren som leste spørsmålet får naturligvis ikke svare eller forsøke å hjelpe laget sitt.

Er det spillende laget først ute med svaret, vinner de en blå spillebrikke til boet sitt.

Svarer et av de andre lagene først får de ingen spillebrikke, men turen går direkte videre til dette laget.

Hvis ingen av lagene vet svaret, går turen videre til laget til venstre.

 For å vinne en **GRØNN** spillebrikke (grønt G-nøkkeltegn på oppgavekortet):

En av spillerne på laget til høyre for det spillende laget tar det første kortet i kortholderen. Oppgaven består av 6 ord fra en sang. Under ordene står tallene 1 til 6. Det spillende laget skal forsøke å finne ut hvilken sang ordene er hentet fra.

De sier høyt tre tall mellom 1 og 6 (spillerne kan bli enige om et annet antall) og spilleren med kortet leser høyt ordene som står over tallene.

Ordene står bak den grønne g-nøkkelen.

Laget som skal svare har 10 sekunders forsprang (bruk timeglasset) etter at ordene er lest opp. Etter 10 sekunder kan også de andre lagene svare. Spilleren som leste ordene får naturligvis ikke svare eller forsøke å hjelpe laget sitt.

Er det spillende laget først ute med svaret, vinner de en grønn spillebrikke til boet sitt. Svarer et av de andre lagene først, får de ingen spillebrikke, men turen går direkte videre til dette laget.

Hvis ingen av lagene vet svaret, går turen videre til laget til venstre.



For å vinne en **GUL** spillebrikke (gul note på oppgavekortet):

En av spillerne på det spillende laget tar det første kortet i kortholderen. Spilleren skal så tralle, nynne eller plystre melodien på sangen som står bak den gule noten på kortet. OBS: Man kan *ikke* synge ordene.

De andre lagmedlemmene skal nå gjette sangens tittel. Som alltid har det spillende laget 10 sekunders forsprang, nå fra trallingen, nynningen eller plystringen starter.

Er det spillende laget først ute med svaret, vinner de en gul spillebrikke til boet sitt.

Svarer et av de andre lagene først, får de ingen spillebrikke, men turen går direkte videre til dette laget.

Hvis ingen av lagene klarer oppgaven går turen videre til laget til venstre.

Vinner av spillet

Det laget som først fyller sitt bo med 2 røde, 2 blå, 2 grønne og 2 gule, samt en spillebrikke i en valgfri farge – totalt 9 spillebrikker - vinner spillet.

© Användbart Litet Företag AB, Sverige
Norsk utgave: 2001 Egmont Litor AS, Oslo



Spill fra Litor