



Spill fra Litor

© 2002 Användbart Liten Företag AB, Sverige
All rights reserved.
Spillidé: Joel Sevelin, Maria Jörnågen
Norsk utgave: 2002 Egmont Litor AS, Oslo

SPILLEREGLER

TA SJANSEN!

INNHold

Spillebrett, 312 oppgavekort, timeglass, tegneblokk og fire spillebrikker.

SPILLET I KORTE TREKK

Man spiller på lag, 2 og 2.

Lagene flytter sin spillebrikke rundt spillebrettet fra Start til Mål. Underveis havner man på felter med 4 ulike konkurransemomenter.

Lagene må hele tiden Ta Sjansen! og satse på hvor mange av oppgavene de tror de vil klare – alt fra én til syv.

Fargene på feltene avgjør hvilket konkurransemoment man skal prøve seg i. Laget har kun 30 sekunder på seg til å løse oppgavene.

På vei mot mål kan lagene også havne på felter med instruksjoner som må følges, som å flytte bakover, ta sjanser eller utfordre et annet av lagene.

FORBEREDELSE

Før spillet starter plasseres kortbunkene med de ulike konkurransemomentene i sine respektive lommer i eskens plastinnlegg. Tegneblokken og timeglasset plasseres ved siden av spillebrettet. Spillebrikkene settes på startfeltet. Ta også frem noe å skrive med.

SLIK SPILLER MAN

På startfeltet får laget velge hvilket moment de skal prøve seg i. Senere avgjør fargen på feltet. Laget satser deretter på hvor mange oppgaver de skal klare. Plasser timeglasset på det tilsvarende tallet i sirkelen midt på spillebrettet (1-7).

Nå skal laget prøve å gjennomføre det antall oppgaver de har satset på. Vend timeglasset og sett i gang!

Klarer laget det antall oppgaver de satset på, flyttes spillebrikken fremover tilsvarende antall felter. Laget får ingen bonus – satset man på å klare tre oppgaver, men klarer fem, får man likevel bare flytte tre felter fremover. Klarer ikke laget det antall oppgaver man satset på, flyttes spillebrikken et felt tilbake (gjelder ikke fra Startfeltet).



Moment 1 – Kropp mot kropp (røde felter)

Laget begynner med å satse på det antall oppgaver de tror de klarer. En spiller fra motstanderlaget til venstre trekker et "Kropp mot kropp"-kort, hvor det for eksempel står hånd – øre. Laget må nå utføre oppgaven. Den ene av spillerne plasserer hånden på medspillerens øre. Deretter trekkes det et nytt kort. Den første posisjonen må holdes, mens laget nå forsøker å løse neste oppgave. Slik fortsetter man til laget ikke klarer å løse flere oppgaver.

OBS! Dette konkurransemomentet utføres ikke på tid - timeglasset brukes kun som markør.



Moment 2 – Snakk baklengs (gule felter)

Laget begynner med å satse på det antall ord de tror de klarer. En av spillerne på laget trekker et "Snakk baklengs"-kort. Han snur timeglasset og leser det første baklengsordet. Medspilleren skal nå finne ut hvilket ordentlige ord som ble lest. Når medspilleren har avgitt rett svar, leses neste ord. Slik fortsetter man til sanden i timeglasset har rent ut. Hvis man står fast på et ord, kan man si "pass", og gå videre til neste ord.



Moment 3 – Fellesnevner (blå felter)

Laget begynner med å satse på det antall ord de tror de klarer. En spiller fra motstanderlaget til venstre trekker et "Fellesnevner"-kort, og viser frem kortet med de 14 ordene. Spillerne sier i fra når de er klare for å høre spørsmålet (man enes på forhånd om hva som er rimelig tid for å studere de 14 ordene). Ordene dekkes så til, og motspilleren leser det tilhørende spørsmålet nederst på motsatt side av kortet. Laget ramser opp svar helt til sanden i timeglasset har rent ut.



Moment 4 – Ord-pyttipanne (grønne felter)

Laget begynner med å satse på det antall bokstaver de tror de klarer å danne et ord på. En spiller fra motstanderlaget til venstre trekker "Ord-pyttipanne"-kort, og gir dette til laget samtidig som snur timeglasset. Laget skal nå lage et ord bestående av antall bokstaver de satset på. Når sanden i timeglasset ut må ordet være skrevet ned på blokken.

UTFORDRE VALGFRIIT LAG

Hvis et lag lander på feltet der det står "Utfordring", må utfordre et valgfritt motstanderlag. Fargen på feltet avgjør hvilket moment det skal utfordres i.

Utfordrerlaget begynner med å løse oppgaven. Deretter trekkes et nytt kort som det andre laget skal

Hvis utfordreren vinner:

Flytt frem like mange felter som løste oppgaver. Det andre laget flytter et felt tilbake.

Hvis det andre laget vinner:

Flytt frem like mange felter som løste oppgaver. Utfordrerlaget flytter like mange felter tilbake.

Uavgjort:

Utfordrerlaget vinner, og flytter frem like mange felter som løste oppgaver. Det andre laget flytter et felt tilbake.

BONUSFELT

Hvis laget havner på et bonusfelt kan de satse som vanlig eller Ta sjansen! og prøve å klare 4 oppgaver. Klarer de alle 4 oppgaver for de flytte 7 felter frem. Hvis laget ikke klarer alle oppgavene flytter laget en plass tilbake.

VINNEREN AV SPILLET

Laget som kommer først i mål vinner spillet.