

SPASMAGER



God fornøjelse!





Spasmager kan spilles på to forskellige måder:

Spil 1:

Hver spiller vælger et farvet startfelt på spillepladen og sætter de tilsvarende tre spillebrikker på feltet.

Aktivitetskortene blandes og lægges med bagsiden opad på bordet. Det samme gøres med karakterkortene. Den yngste spiller starter, og der spilles i urets retning.

Spillerne slår på skift med terningen og flytter én af sine spillebrikker det antal felter, som øjenene på terningen viser. Spillebrikken må kun flyttes lige ud. Hvis en spiller lander på et grønt pilefelt , skal han/hun i næste runde flytte spillebrikken den vej, pilen viser. De hvide pilefelter  er kun en markering af, hvilken retning man skal gå på spillepladen!

Man må gerne passere modspillernes spillebrikker undervejs, men man må ikke passere sine egne spillebrikker. En spillebrik kan ikke lande på et felt, hvor der i forvejen står en spillebrik. Hvis man ikke kan benytte sit slag, må man slå igen.

Når en spiller lander på et aktivitetsfelt, skal han/hun trække et aktivitetskort, læse kortet højt og udføre den aktivitet, der står på kortet. Derefter trækker en modspiller det øverste karakterkort i bunken og læser det højt. Karakterkortet giver en bedømmelse af, hvordan spilleren udførte aktiviteten, f.eks. 'alle er stumme af beundring' – ryk 5 felter frem!'. Anvisningen på karakterkortet skal følges med den spillebrik, der landede på aktivitetsfeltet!

Når aktivitets- og karakterkortene har været i brug, lægges de i bunden af de respektive kortbunker.



Den spiller, der først får alle sine 3 spillebrikker i mål, dvs. ind i spasmagerfeltet midt på spillepladen, har vundet spillet.

Spil 2:

Hver spiller vælger et farvet startfelt på spillepladen og sætter de tilsvarende tre spillebrikker på feltet.

Aktivitetskortene blandes og lægges med bagsiden opad på bordet.

Karakterkortene blandes. Hver spiller får tre karakterkort. Resten lægges med bagsiden opad på karakterkortfeltet på spillepladen. Den yngste spiller starter, og der spilles i urets retning.

Spillerne slår på skift med terningerne og flytter én af sine spillebrikker det antal felter, som øjnene på terningen viser. Spillebrikken må kun flyttes lige ud. Hvis en spiller lander på et grønt pilefelt , skal han/hun i næste spillerunde flytte spillebrikken den vej, pilen viser. De hvide pilefelter  er kun en markering af, hvilken retning man skal gå på spillepladen!

Man må gerne passere modspillernes spillebrikker undervejs, men man må ikke passere sine egne spillebrikker. En spillebrik kan ikke lande på et felt, hvor der i forvejen står en spillebrik. Hvis man ikke kan benytte sit slag, må man slå igen.

Når en spiller lander på et aktivitetsfelt, skal han/hun trække et aktivitetskort, læse kortet højt og udføre den aktivitet, der står på kortet. Derefter skal den modspiller, der sidder til venstre for spilleren, give en bedømmelse af, hvordan aktiviteten er udført ved at vælge ét af sine tre karakterkort og læse det højt. Anvisningen på karakterkortet skal følges med den spillebrik, der landede på aktivitetsfeltet!

Når aktivitets- og karakterkortene har været i brug, lægges de i bunden af de respektive kortbunker. Man skal altid have tre karakterkort på hånden, dvs. at hver gang man har bedømt en modspillers aktivitet med et kort, skal man trække et nyt karakterkort.

Den spiller, der først får alle sine tre spillebrikker i mål, dvs. ind i spasmagerfeltet midt på spillepladen, har vundet spillet.