



Lakserytterens

Tegn & Spjæt

Spilleregler

Hvem vinder?

Når den sidste fisk er fanget i søen, findes vinderen. Vinderen er den person eller det hold, der tilsammen har flest laksekort og laksepoint, når søen er tom for fisk.

Forberedelser

Spillepladen lægges ud på bordet med fiskesøen opad. Laksekortene blandes, og 20 laksekort placeres i søen på spillepladen med billedsiden nedad og laksekortets bagside opad. Ingen laksekort må ligge på spillepladens felter. Resten af laksekortene lægges tilbage i æsken.

Der findes 2 spilvariationer af Tegn & Spjæt: Alle mod alle og Holdspil. Vælg den version, som I vil spille, og om I eventuelt vil gøre brug af reglen om, at "laks svømmer mod strømmen".

Hver deltager/hold, tager en spillebrik og placerer den på det kviksand-felt (startfelt), hvis timeglasfarve matcher deltagerens/holdets spillebriks farve. Eksempelvis den røde spillebrik på det røde timeglas.

Hvem starter.

Den spiller/det hold, der slår det højeste antal øjne med terningen, skal starte spillet.

Selve spillet

Alle mod alle (spilvariation 1). Fra 3-4 deltagere.

Deltager 1 slår med terningen og rykker sin brik det antal felter til venstre, som øjnene på terningen viser.

Lander deltager 1 på et felt, hvor der **ikke** er en krog på, skal han/hun skal trække et laksekort fra søen, holde det skjult for de andre deltagere og udføre det på den måde, som feltet viser. I afsnittet Felter på spillepladen, kan du se, hvad felterne betyder.

Hej venner!

Velkommen til min eventyrlige fiskesø. Den er fyldt med alle mulige skøre og farverige laks, som skal tegnes eller spjættes (mimes) og så gættes.

Men det her er ikke en almindelig fisketur, for lander du på et "Challenge"-felt, bliver du udfordret til at tegne på skøre måder fx med den forkerte hånd, en gummiblyant eller med lukkede øjne.

Du skal også passe på krogen, for hvis du lander på det felt, ryger en af dine laks tilbage ud i søen!

Er du klar til at tegne og mime og grine?
Så er det tid til en omgang Tegn & Spjæt!

Deltager 1, skal nu enten tegne eller spjætte (mime) det billede, der er på laksekortet, og de andre deltagere i spillet skal prøve at gætte, hvad deltager 1 laver.

En af de andre deltagere vender timeglasset og deltager 1 begynder at tegne eller spjætte (mime) det, der er på laksekortet. Når timeglasset løber ud, vendes det igen af en af de andre deltagere.

Timeglasset skal som udgangspunkt vendes to gange i alt, men hvis deltageren står på et Kviksand-felt, skal det kun vendes én gang.

De andre deltagere må gætte, løs alt det de kan, så længe timeglasset løber. Når tiden er udløbet, skal deltager 1, der enten tegner eller spjætter (mimer), stoppe med det samme.

Gættes kortet, får deltageren, der tegnede eller spjættede (mimedede), laksekortet, og den, der gættede kortet, får et laksepoint.

Gættes laksekortet ikke, udgår det af spillet og lægges tilbage i spilæsken. Uanset om et kort er blevet vundet eller tabt, går turen videre til næste deltager, der sidder til venstre for deltager 1.

Hvis en deltager passerer sit eget startfelt, må deltageren tage et laksepoint.

Holdspil (spilvariation 2). Fra 4 - 8 deltagere

Hold 1 slår med terningen og rykker deres brik det antal felter til venstre, som øjnene på terningen viser. Holdet aftaler, hvem der er udøver, og hvem der gætter.

Lander hold 1 på et felt, hvor der ikke er en krog på, skal udøveren fra hold 1 trække et laksekort fra søen, holde det skjult for de andre deltagere og udføre det på den måde, som feltet viser.

I afsnittet Felter på spillepladen, kan du se, hvad felterne betyder.

Udøveren på hold 1 skal nu enten tegne eller spjætte (mime) det, der er vist på laksekortet, og gætteren på hold 1 skal prøve at gætte, hvad udøveren laver.

Et af de andre hold vender timeglasset, og udøveren fra hold 1 begynder at tegne eller spjætte (mime) det, der er på laksekortet. Når timeglasset er løbet ud, vendes det igen med det samme af et af de andre hold.

Timeglasset skal som udgangspunkt vendes to gange i alt, men hvis deltageren står på et Kviksand-felt, skal det kun vendes én gang.

Gætteren på hold 1 må nu gætte, alt det han/hun kan, så længe timeglasset løber. Når tiden er udløbet, skal udøveren stoppe med det samme.

Har hold 1 gættet laksekortet inden for tiden, vinder holdet laksekortet.

Gættes laksekortet ikke, lægges kortet tilbage i søen, og uanset om et kort er blevet vundet eller tabt, går turen videre til næste hold, der sidder til venstre for hold 1.

Hvis et hold passerer sit eget startfelt, må holdet tage et laksepoint.

Forklaringer af spilleplade, tilbehør og Challenge-terning.

Felterne på pladen



Kviksand/Startfelt

- I hvert hjørne af spillepladen findes der et Kviksand-felt med en tegning af et timeglas.
- Lander en deltager på dette felt, skal deltageren trække et laksekort og tegne det.
- Timeglasset vendes kun én gang, når man står på et Kviksand-felt
- Kviksand-feltet fungerer også som startfelt. Se mere i afsnittet Forberedelser.



Blyant

- Tag et laksekort fra søen, og tegn et billede.
- Den, der tegner, må ikke bruge bogstaver.



Spjæt

- Tag et laksekort fra søen, og spjæt (mim), hvad der er på det.
- Den, der mimer, må ikke sige noget.



Krog-felt

- Vups, fisken røg af krogen. Lander I på dette felt, skal I lægge et af jeres vundne laksekort ud i søen igen. I må ikke trække et kort på dette felt, og turen går videre til næste deltager/hold til venstre. Hvis I kun har vundet ét laksekort, må I beholde det.



Challenge-felt

- Challenge! Hvis I lander på dette felt, skal I udfordres! Udøveren skal trække et laksekort fra søen, slå med Challenge-terningen og herefter udføre udfordringen, når han/hun tegner eller spjætter (mimer).
- Laksekortet gættes på samme måde som de andre kort.

Når Challenge-terningen viser:



Lukkede øjne

- Udøveren skal se på laksekortet og herefter tegne med lukkede øjne.



Forkert hånd

- Udøveren skal tegne med den hånd, han/hun normalt ikke tegner med.



Begge hænder

- holde ved tuschen med begge hænder og tegne laksekortet.



Tyk Blyant

- Udøveren skal tegne laksekortet med den tykke blyant.



Gummiblyant

- Udøveren skal tegne laksekortet med den bløde gummiblyant (Hold ca 10 cm oppe på blyanten).



Spjæt

- Udøveren skal mime laksekortet,

Tegn jeres egne kort

Jeg - Lakse - har lagt 20 blanke kort med laksebagside i spilæsken. I kan selv tegne jeres egne sjove ideer på de blanke kort og blande dem med mine. På den måde får I jeres eget helt unikke spil, som giver ekstra sjov og grin derhjemme.

Valgfri ekstra-regel: Laks svømmer mod strømmen

Laks svømmer mod strømmen, og det gør en lakserytter også nogle gange.

Med denne ekstra regel kan du også gøre det i Tegn & Spjæt. I stedet for at flytte brikkerne i urets retning, kan I vælge at spille med, at I selv må bestemme, hvilken vej I flytter jeres brik, når I slår med terningen, og det er jeres tur. Det giver jer flere strategiske muligheder.

Hvis I vælger at spille med denne ekstra-regel, får I selvfølgelig ikke et laksepunkt, hver gang I kommer forbi jeres startfelt.

God fornøjelse og mange hilsener

Lakse

