



Spilleregler Dansk side 1

Opfinder: Arne Lauwers. Formgiver: Eugene

Spillet varighed: 15-40 minutter. Antal spillere: 2 til Fra 6 år.

Dåsens indhold: 9 spilleplader, 2 terninger, 100 opgavekort, spilleregler og en sandløber.

Spillet mål.

Spillerne modtager opgaver, der går ud på at finde genstande. Du får 1 point når du har fuldført en opgave. Den første spiller der har samlet 6 point* har vundet. (*Vi anbefaler at tilpasse dette antal mellem 4 og 10 i henhold til antallet af spillere og den tid man har til at spille. Jo flere spillere, jo færre point).

Forberedelse.

Tag spillepladerne ud af dåsen og lav et stort kvadrat (3 x 3 spilleplader). Spillepladerne danner tilsammen spillepladen. Lav 3 bunker med opgaver (i følge farve), og læg disse ved siden af spillepladen.

Spillet begynder

☞ Den yngste spiller må begynde. Der spilles med urets retning.


☞ Kast med farveterningerne. Tag et opgavekort der svarer til den farve (grøn, blå eller rød) du har kastet.

☞ Læg opgavekortet på bordet, så alle kan se det.

☞ Der findes tre forskellige slags opgaver:

Grøn: find selv! Disse opgaver må **kun** udføres af den spiller der har modtaget opgaven. Dette er altid en opgave mod tiden. Du skal finde mellem 1 og 6 af den slags genstande der er beskrevet på opgavekortet.

☞ Læs opgaven højt, og læg derefter kortet på bordet, så alle kan læse det. Nogle gange står det på opgavekortet,

at du skal flytte, vende eller dreje spillepladerne, efter at du har læst opgaven. 


☞ Kast nu den almindelige terning (det antal du slår angiver hvor mange genstande du skal finde før sandløberen er tom).

☞ Vend sandløberen og begynd at lede.

☞ Du har fuldført opgaven, hvis du har fundet det pågældende antal genstande før sandløberen er tom.

Rød: Byd! Alle spillere deltager i denne opgave. Alle spillere må byde. Den spiller der byder højest, må udføre opgaven.

Læs opgaven højt, og læg derefter kortet på bordet, så alle kan læse det. Nogle gange står det på opgavekortet, at

du skal flytte, vende eller dreje spillepladerne, efter at du har læst opgaven. 



Spilleregler dansk side 2

☞ Nu begynder spillerne en efter en at byde. Eksempel: spiller 1 siger, at han kan finde 4 genstande. Spiller 2 kan nu vælge mellem: enten at byde mere, eller at stoppe med at byde. Sådan fortsættes der, indtil ingen vil byde højere.

☞ Den spiller der har budt højest skal udføre opgaven.

☞ Vend sandløberen.

☞ Du har fuldført opgaven, hvis du har fundet det pågældende antal genstande inden sandløberen er tom.

Blå: kom først! Alle spillere deltager i de blå opgaver. Det gælder om at være hurtigst. Hvert af de blå kort viser en unik genstand. Denne genstand findes en gang på en af de ni plader. Eksempel: vær den første til at finde tennisjeren.

☞ De blå opgaver skal ikke læses højt, men vendes med det samme, så alle kan se hvilken genstand der skal findes. Nogle gange står det på opgavekortet, at du skal flytte, vende eller dreje spillepladerne, efter at du har læst



opgaven.

☞ Vær den første til at finde den unikke genstand. Råb højt, eller peg for at vise hvor den er.

☞ Til disse opgaver er der **ikke** brug for sandløberen.

☞ Når du har fuldført opgaven får du opgavekortet. Et opgavekort svarer til et point. Når du ikke har kunnet fuldføre en opgave skal kortet vendes og lægges tilbage i bunden af bunken.

Spillets slutning & Hvem har vundet.

Når du er færdig med at spille er det den næste spillers tur. Spillet varer indtil en af spillerne har samlet 6* point.

Bemærk

☞ *Når du spiller dette spil med mange spillere/eller hvis der er mange yngre spillere, kan antallet af point der skal indsamles tilpasses. Vi anbefaler at der indsamles mellem 4 og 10 point.

☞ Forsigtig! Nogle kort beder dig om at flytte, vende eller dreje spillepladerne. Dette skal gøres før du begynder på



din opgave.

☞ Spillepladen må ikke tildækkes med hænderne eller kroppen under spillet.