



SPILLEREGLER

Tegn og Gæt Platinum er en udgave
af det velkendte og populære familiespil

– med i alt 480 opgavekort og næsten 2000 superkreative opgaver.
Man dyster med de modspillende hold om at være bedst til at tegne og gætte
en række af de mange sjove og udfordrende opgaver.

Kan du tegne en ørkenrotte eller 'frikadellens flugt over plankeværket'?
Det gælder om at bruge fantasien, og hvis holdet ikke gætter svaret,
inden tiden er løbet ud, får de andre hold chancen for at gætte!
Holdene får point for de opgaver, der løses korrekt inden for tidsfristen,
og det hold, der til sidst har flest point, har vundet spillet.

Indhold:

1 Spilleplade, 1 Minutglas, 480 Opgavekort med 1920 opgaver, 1 Farveterning, 4 Spillebrikker, 4 Tegneblokke, 4 Tegnetusser, 30 5-point kort, 20 2-point kort
For 4-12 spillere fra 8 år. Spilletid: ca. 30-45 minutter.

Forberedelse

Opgavekortene er inddelt i 4 forskellige opgavegrupper:



Levende væsener

Mennesker eller dyr



Ting eller sted

Noget håndgribeligt – eller et område som f.eks. Danmark



Alt muligt

Dækker også begreber



Junioropgaver

Lettere opgaver, der giver børn fra ca. 8 år en mulighed for at deltage på lige fod med de voksne. Medmindre andet er aftalt, løser børn kun junioropgaver.

Kortene blandes, inden spillet starter.

Spillets varighed kan aftales på 2 forskellige måder:

1. Spillet slutter, når samtlige deltagere har tegnet et bestemt antal gange – f.eks. 8 gange.
2. Spillet slutter på et i forvejen aftalt tidspunkt eller efter et bestemt tidsrum – f.eks. kl. 22 eller efter 45 minutter.

Deltagerne deler sig op i 2-4 hold, og hvert hold vælger sin første tegner.

Der skiftes tegner efter hvert terningkast.

Holdene vælger også hver sin spillebrik, som anbringes på startfeltet på spillepladen.

Man bliver enige om, hvilket hold der skal starte spillet, og der spilles efter tur i urets retning.

Selve spillet

Det startende hold kaster terningen, som ved farve og symbol angiver, hvor langt der skal flyttes, og hvor lang tid holdet får til sin rådighed.

Ved terningkast '1 x tid' flytter holdet sin spillebrik til det første felt med den farve, terningen viser.

Tegneren og holdet får i alt 1 x minutglassets tid til rådighed.

Ved terningkast '2 x tid' flyttes spillebrikken to gange frem til den farve, terningen viser.

Tegneren og holdet får i alt 2 x minutglassets tid til rådighed.

Der må gerne stå flere brikker på samme felt.

Det felt, holdet lander på, angiver ved farven og symbolet, hvilken opgavetype, der skal tegnes (medmindre juniorgruppen vælges).

Når holdets brik er flyttet, og man ved, hvilken opgavegruppe det drejer sig om, tager tegneren et kort fra æsken. Kun tegneren må se kortet. Når tegneren har forstået opgaven, lægger han/hun kortet ned foran sig med bagsiden opad. Minutglasset vendes, og tegneren går i gang.

HUSK:

Man må ikke bruge bogstaver eller tal.

Deltagerne på det tegnende hold må gætte ubegrænset inden for den tilladte tid, og tegneren må kun svare med et 'ja' eller 'nej'. Når tiden er udløbet, skal tegneren stoppe, og holdet må omgående komme med sit sidste gæt.

Hvis holdet svarer rigtigt på den tegnede opgave inden for den tilladte tid, får det 5 point.

Hvis holdet ikke svarer rigtigt på opgaven, får først modstanderholdet til venstre chancen for at gætte – men kun én gang, og svaret skal falde omgående.

Kan dette hold heller ikke svare, får næste hold til venstre chancen for at gætte, osv.

Hvis et modspillerhold svarer rigtigt, får det 2 point.

Hver gang et hold passerer mål, får det 5 point.

Når spillet er slut, tælles pointene op, og holdet med flest point har vundet spillet.

NB:

Hvis pointkortene mod forventning slipper op under spillet, afleverer hvert hold lige mange point til puljen.

God fornøjelse!

