



7+ 3-6 20+
år spelare min.



Jag är, jag gör..



Tokroligt charadspel för hela familjen!

Innehåll:

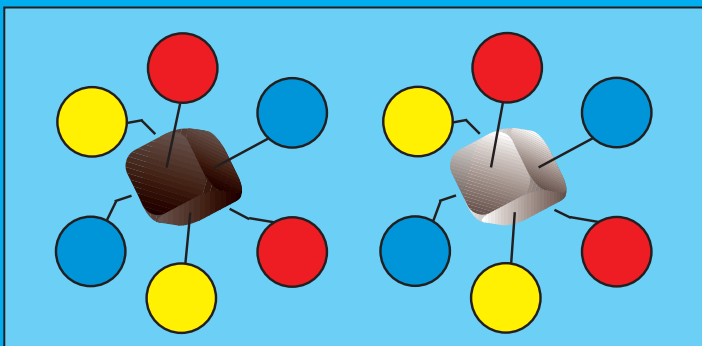
Spelplan, snurra, 100 kort (50 "Jag är", 50 "Jag gör"), 2 tärningar (1 svart och 1 vit), 1 ark med klistermärken, 6 spelpjäser och timglas.

Spelidé

Kan du föreställa Dracula som borstar tänderna eller en groda som lagar mat? I det här charadspelet för hela familjen kan det bli hur tokigt och roligt som helst! Kasta färgtärningarna för att bestämma vem du är och vad du gör. Det gäller att vara skådespelare och med hjälp av rörelser, gester och miner försöka få medspelarna att gissa vad du föreställer. Om någon gissar rätt får både du och den som gissat flytta framåt på spelplanen. Först i mål vinner.

Förberedelser

Innan spelet används första gången måste pilen sättas fast i snurran. Tryck hållaren underifrån genom hålet och tryck sedan fast pilen ovanifrån. Fäst klistermärkena på tärningarna så att det finns 2 röda, 2 blåa och 2 gula kistermärken på varje tärning.



Sortera korten i 2 högar så att "Jag är" och "Jag gör" hamnar i var sin hög. Lägg sedan högarna med bildsidan ner på de markerade platserna på spelplanen. Placera timglas och tärningarna intill spelplanen.

Varje spelare väljer en spelpjäs och ställer den på startfältet (se bild).

Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar. När det är din tur tar du det översta kortet från varje hög – utan att visa korten för någon – och gör ett kast med båda tärningarna. Den **vita** tärningen bestämmer alltid vad du **är**, och den **svarta** vad du **gör**. Titta på "Jag är"-kortet och hitta charaden som är markerad med samma färg som du fick på den vita tärningen. Titta sedan på "Jag gör"-kortet och hitta charaden som är markerad med samma färg som på den svarta tärningen. Försök att komma ihåg hela charaden (vad du är och vad du gör) och lägg korten framför dig med bildsidan nedåt. (Barn som ännu inte lärt sig läsa tittar bara på bilderna på korten och ska inte slå tärningarna.)

Vänd timglas och gör charaden på "Jag är"-kortet. När du uppträder får du inte prata eller göra några ljud, utan bara förklara med hjälp av rörelser, gester och miner. Alla andra spelare försöker nu gissa vad du föreställer och ropar ut sina gissningar. De får gissa hur många gånger som helst. Så fort någon gissar rätt nickar du med huvudet eller gör tummen upp (vilket betyder "ja"), och fortsätter genast att göra charaden på "Jag gör"-kortet. Nu gäller det för spelarna att vara extra uppmärksamma, för man måste ropa ut **hela** charaden, dvs både vad du är och vad du gör, för att vinna och få flytta framåt på spelplanen. Tänk på att ett svar inte måste vara exakt ordagrant som det står på kortet för att vara rätt – det viktigaste är att ha roligt när man spelar.

Exempel: Ditt "Jag är"-kort är "krokodil" och ditt "Jag gör"-kort "duschar". När du uppträder ropar en av spelarna "krokodil!". Du nickar och börjar förklara "duschar". En annan spelare ropar "du duschar!". Båda gissningarna är rätt, men ingen av spelarna vinner, eftersom ingen av dem sade hela charaden. Så den första spelaren som ropar "en krokodil som duschar!" vinner och får flytta sin spelpjäs framåt på spelplanen.



Att flytta

Den som först säger **hela** charaden rätt får snurra på pilen och flytta sin spelpjäs 1, 2 eller 3 steg framåt, beroende på vilket tal pilen pekar på. Därefter får skådespelaren (som utförde charaden) snurra på pilen och flytta sin spelpjäs det antal steg den visar. Om ingen gissar rätt innan tiden är ute, får ingen flytta sin spelpjäs. Turen går sedan till spelaren till vänster som blir ny skådespelare. Han/hon tar det översta kortet från de båda korthögarna, gör ett kast med tärningarna osv.

Spelfälten

När det är din tur ser du först efter var din spelpjäs står. Om den står på ett stjärnfält (★) tar du som vanligt två kort och gör charaden, men om den står på ett pilfält (🎯) ska du istället snurra pilen på snurran. Snurran har två symboler och den som pilen pekar på talar om vad du ska göra:



Vem ska gissa? Välj **en** av spelarna som ska gissa charaden. Övriga spelare måste vara tysta under charaden eftersom de inte får gissa. Om "gissaren" klarar hela charaden innan tiden är ute, får både du och "gissaren" snurra pilen och flytta era spelpjäser framåt på banan lika många steg som pilen anger. Om "gissaren" inte klarar hela charaden får ingen av er flytta och turen går vidare till spelaren som sitter till vänster om dig.



Ta inte några kort utan starta bara timglasets. Du har nu en minut på dig att försöka få någon av de andra spelarna att skratta. Du får göra roliga rörelser, miner, gester och grimaser, men inte prata. Om någon börjar skratta får du snurra på pilen och flytta din spelpjäs motsvarande antal steg. Spelaren som först började skratta måste flytta sin spelpjäs ett steg bakåt. Om du inte lyckas få någon att skratta måste du flytta din spelpjäs ett steg bakåt.

Kort som använts läggs alltid tillbaka underst i högen.



Vinnare

Den som först når fram till målfältet (se bild) har vunnit. Du måste gå i mål på jämnt antal steg (dvs använda alla steg snurran anger).

Enklare regler för yngre spelare

- De runda pilfälten räknas som vanliga stjärnfält, dvs du ska inte snurra på snurran utan göra en charad som vanligt.
- Du behöver inte gå i mål på jämnt antal steg.

