

junior PIIRRÄ JA ARVAA

Säännöt

Sisältö: Pelilauta, 150 korttia, tiimalasi, 6 pelinappulaa, noppa, piirtoalusta, taulutussi ja -sieni.

Peli-idea

Jokainen pelaaja piirtää vuorollaan, ja muut pelaajat yrittävät arvata mitä piirroksia esittävät. Kun joku arvaa piirretyn sanan oikein, sekä piirtäjä että oikein arvannut pelaaja pääsevät eteenpäin pelilaudalla. Ensimmäisenä maaliin saapuva pelaaja voittaa pelin.

Pikasäännöt

- Nosta kortti ja tarkista piirrettävä sana (aihealue = ruutu, jossa nappulasi on).
- Käännä tiimalasi ja aloita piirtäminen. Muut pelaajat yrittävät arvata mitä sanaa piirret.
- Ensimmäisenä sanan oikein arvannut pelaaja saa siirtää pelinappulaansa yhden askeleen eteenpäin, piirtäjä heittää noppaa ja siirtää nappulaansa sen mukaisesti.
- Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä tasaluvulla maaliin, on voittaja!

Kortit

Jokaisessa kortissa on 4 sanaa, jotka on jaettu neljään aihealueeseen:



Kuva ja sana



Asiat ja esineet



Eläimet ja luonto



Hahmot ja ammatit

Pelivalmistelut

Aseta pelilauta ja tiimalasi pöydälle. Sekoita kortit ja laita ne kuvapuoli alaspäin pinoon pelaajien ulottuville. Kukin pelaaja valitsee pelinappulan ja asettaa sen nuolella merkitylle lähtöalueelle.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin.



Pelin kulku

Pelireitin ruutu, jossa nappulasi on, määrää piirrettävän sanan. Kun nappulasi on lähtöalueella, saat itse valita haluamasi sanan. Ota pinosta päällimmäinen kortti ja katso sitä näyttämättä muille. Valitse yksi aihe ja sano

sen nimi ääneen.

Pelaajat, jotka eivät osaa lukea, valitsevat aina Kuva ja sana -aiheen.

Jos saat kortista sanan, jota et ymmärrä tai tunne, palauta kortti pinon alimmaiseksi ja ota uusi kortti.

Tiimalasi käännetään. Aloita piirtäminen. Muut arvaavat mitä piirroksia esittää ennen kuin tiimalasin hiekka on valunut loppuun. Kaikki arvaavat samaan aikaan.

Ensimmäisenä sanan oikein arvannut pelaaja saa siirtää pelinappulaansa yhden askeleen eteenpäin. Piirtäjä heittää noppaa ja siirtää pelinappulaansa eteenpäin niin monta askelta kuin noppa näyttää.

Jos kukaan ei arvaa oikein ennen kuin aika loppuu, kaikkien pelinappulat jäävät paikoilleen.

Laita käytetty kortti pinon alimmaiseksi. Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Useampi kuin yksi pelinappula voi olla samassa ruudussa samaan aikaan.

Peliä voi pelata myös joukkueissa. Yksi joukkueen jäsen piirtää ja muut jäsenet arvaavat. Oikein arvatessaan joukkue saa heittää noppaa ja liikkuu sen antaman määrän askeleita eteenpäin.

Pelin päättyminen ja voittaja

Pelaaja, joka ensimmäisenä saapuu maaliin, on voittaja! Maaliin pääsee vain tasaluvulla.

Onnea peliin!



Piirtoalusta ja tussi

Käytä piirtämiseen ainoastaan pelin mukana tullutta taulutussia. Muunlaiset kynät ja tussit saattavat jättää pysyviä jälkiä alustaan. Jos tarvitset uuden taulutussin, varmista, että se on valkotaluilla tarkoitettu taulutussi (whiteboard marker). Pyyhi piirtoalusta mukana tulleella sienellä. Muista pyyhkiä alusta puhtaaksi joka pelikerran jälkeen.

junior

PIIRRÄ ARVAA



Säännöt

Lisää hauskoja pelejä osoitteessa



tactic.net