

INNEHÅLL

- 1 spelplan • 125 barnkort • 100 vuxenkort
- 50 cirkusbiljetter • 1 ritplatta • 1 whiteboardpenna
- 6 spelpjäser • 6 plastfötter • 1 tärning • 1 regelhäfte
- 2 sandglas (15 och 45 sekunder)



NINJA PRINT

#ritjakten

Efter idé av familjen Österlund
Grafisk form och illustration: Frida Clerhage
Illustration barnkort: Clara-Cecilia Dias-Taguatinga

© 2016 Ninja Print
www.ninjabprint.se



45-60 min



5+



2-6 spelare

• RITJAKTEN •



Print colors:

C M Y K



RITJAKTEN

Välkommen till Ritjakten -
det första rita-och-gissa-spelet där
alla i familjen kan spela ihop,
oavsett ålder!

HUR MAN VINNER

Den som kommer först till mål vinner.

FÖRBEREDELSE

1. Placera spelplanen på bordet.
2. Blanda vardera korttyp var för sig.
3. Välj varsin spelpjäs och ställ den på kanonen.
4. Placera högar med vuxenkort, barnkort och biljetter nära till hands.

SPELETS GÅNG

Yngst börjar sedan fortsätter turen medsols. Dra ett kort, slå tärningen och se vilket ord du fått. Vänd det blå sandglaset och börja rita. Nu ska dina medspelare ropa ut gissningar om vad du ritar tills tiden är ute. Den som först lyckas gissa ordet du ritar vinner en cirkusbiljett och du får slå tärningen och gå framåt vad tärningen visar. Hinner ingen gissa rätt går turen vidare utan belöningar.

FÖRBUD

Att prata, gestikulera eller på annat sätt visa ordet med kroppen är inte tillåtet. Inte heller att rita siffror eller bokstäver.

SPECIALREGLER FÖR BARN

- Barn drar röda illustrerade barnkort istället för de vuxnas blå kort.
- Spelar barn och vuxna tillsammans så används båda sandglasen och barnen får en tjuvstart: Vänd båda sandglasen samtidigt. Bara barn och inga vuxna får gissa tills sanden runnit ur det röda timglasets. Sedan får alla gissa tills sanden runnit ur även det blå sandglaset.

CIRKUSDIREKTÖREN

För att passera cirkusdirektören eller hans hjälpredor behöver du betala samma antal cirkusbiljetter som de håller i handen. Om du har tillräckligt många när du når en stoppruta så går du färdigt hela ditt tärningslag och betalar med biljetter när du passerar.

FÖR FÅ CIRKUSBILJETTER? Har du för få cirkusbiljetter måste du alltid (oavsett tärningslag) stanna och stå kvar på stopprutan. Eftersom inga tärningslag hjälper dig vidare får du istället en cirkusbiljett varje gång någon gissar rätt när du ritar. När du samlat ihop till cirkusdirektörens avgift fortsätter spelet som vanligt.

PORTAL

Stannar du på en gul portalruta så skickas du genom portalen. Portalerna skickar dig antingen närmare eller längre från mål beroende på var du befinner dig.

SPECIALREGLER

2 spelare: Om ingen lyckas gissa rätt under tre turer i rad får båda ändå en belöning: Biljett eller tärningslag? Det är upp till er! Sedan går spelet vidare som vanligt.

TIPS: Om du misstänker att din motspelare avsiktligt gissar fel när du ritar kan du stoppa det genom att själv avstå från att gissa när det är din tur. För vill eller kan inte din motspelare gissa igen får ni ändå era belöningar. På så sätt kan du stoppa din motståndare från att strategiskt blocka dig.

3-6 spelare: När du står mellan tredje och fjärde stopprutan får du själv välja om du vill ha biljett eller tärningslag som belöning när du ritar eller gissar.



Print colors:

