

Hr. Skæg



Motor Mille



Onkel Reje



Sprinter Galore



Kristian



DR Ramasjang



I Ramasjang Dysten skal I beskrive og gætte så mange ting og sager fra Ramasjang som muligt. Det I skal gætte, er enten skrevet eller tegnet på bagsiden af spillekortene, så både små og store kan spille med. Men skynd jer – sandet i timeglasset løber allerede!



Spilleregler



Spilinfo

Antal deltagere: 4+

År: 5+

Spilletid: 30-45 min

Kategorier:

1. Hr. Skæg – beskriv begreber eller ting, der relaterer til Hr. Skæg
2. Sprinter Galore – beskriv begreber eller ting, der relaterer til Sprinter Galore
3. Motor Mille – beskriv begreber eller ting, der relaterer til Motor Mille
4. Onkel Reje – beskriv begreber eller ting, der relaterer til Onkel Reje
5. Kristian – beskriv begreber eller ting, der relaterer til Kristian og Ramasjang Mysteriet
6. DR Ramasjang – beskriv begreber eller ting, der relaterer til andre figurer i Ramasjang universet, fx Bamselægen og Oda Omvendt eller Cirkus Summarum.



Indhold

- Spilleplade med Ramasjang-øen og 28 felter (4 til hver kategori)
- Ark med Ramasjang-figurer samt tilhørende plastfodder (4 stk.)
- Timeglas med 45 sekunder
- 150 kort med beskrivelser
- 150 kort med tegninger + beskrivelser



Spilregler

Kom først rundt på Ramasjang-øen ved at gætte og beskrive alt det, du kender fra Ramasjang.

I skiftes på jeres hold til at være "beskriver" og "gætter". Yngste spiller på holdet starter med at være "gætter". Der er kun en "beskriver" i hver spillerunde, uanset hvor mange I er på hvert hold.

Det hold der har den yngste deltager, starter. Vælg kategorien "Ramasjang" som den første. Når timeglasset vendes, starter spillerunden. "Beskriveren" tager det øverste kort fra bunken, og beskriver det ord, som passer med den figur, som holdets spillebrik står på.



Hvis ordet gættes korrekt af gætteren, skal beskriveren HURTIGT tage et nyt kort fra samme kategori og beskrive dette. Sådan bliver I ved, indtil timeglasset løber ud. Når timeglasset er løbet ud, er turen slut. Nu må holdet flytte så mange felter, som der var rigtige svar. Og så er det næste holds tur.

Vigtigt:

- Beskriveren må IKKE sige, hvilket bogstav ordet starter med eller sige hvor mange bogstaver, der er i ordet.
- Beskriveren må IKKE sige selve ordet eller et andet ord, som indeholder det rigtige ord. Hvis det rigtige ord fx er "slange", må man ikke sige "vandslange" eller andre ord, der indeholder "slange".
- Beskriveren må IKKE nynne ordet eller sige, at ordet "lyder som ...".
- Beskriveren må GERNE sige pas og vælge et nyt kort.
- Beskriveren må GERNE gestikulere, lave skuespil og mime.



Det første hold, der lander på "slut" har vundet.

Før spillet starter

Bred spillepladen ud, og placér den midt på bordet. Inddel jer i hold af to personer eller flere. Jo flere spillere pr. hold, des bedre. Er I fx otte spillere, er det bedre at lave to hold med fire på hver, end fire hold med to på hver, for så er I mange flere til at gætte det rigtige ord. Lad hvert hold vælge en Ramasjang-figur som spillebrik, sæt hver figur i en plastfod, og stil dem ved "start".

Bland kortene, og læg dem i en stor bunke med bagsiden opad. Placér timeglasset på brættet, og I er nu klar til at spille Ramasjang Dysten.

