



5+ 3-6 30+
vuotta pelaajaa min.

Piirrä Arvaa Junior



Peliä voidaan pelata joko yksittäin tai joukkueina.

Sisältö:

Pelilauta, 150 korttia, tiimalasi, 6 pelinappulaa, arpakuutio, piirroslehtiö ja kynä.

Peli-idea

Piirtäkää sanoja vuorotellen, ja kaikki muut pelaajat yrittävät arvata mitä piirrokset esittävät. Lapset, jotka eivät osaa vielä lukea, piirtävät Kuva ja sana -aihealueen kuvien mukaan. Kun joku arvaa piirretyn sanan oikein, sekä piirtäjä että oikein arvannut pelaaja pääsevät eteenpäin pelilaudalla. Ensimmäisenä maaliruutuun saapuva pelaaja voittaa.

Kortit

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



Kuva ja sana



Asiat ja esineet



Eläimet ja luonto



Hahmot ja ammatit

Pelivalmistelut

Levitä pelilauta keskelle pöytää ja laita tiimalasi sen viereen. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja laittaa sen violettiiin lähtöruutuun, jossa on punainen nuoli. Sekoita kortit ja laita ne kuvapuoli alaspäin pinoon, niin että kaikki ylettyvät niihin. Jokainen pelaaja heittää arpakuutiota ja korkeimman luvun saanut aloittaa pelin. Aloittava pelaaja ottaa piirroslehtiön ja kynän.

Pelin kulku

Aloittava pelaaja ottaa pinosta päällimmäisen kortin ja katsoo sitä niin, että muut pelaajat eivät näe mitä siinä lukee. Pelaaja valitsee yhden aihealueen ja sanoo sen nimen (tai värin) ääneen. Pelaajat, jotka eivät osaa vielä lukea, valitsevat aina Kuva ja sana -aihealueen ja piirtävät kuvan pohjalta oman piirroksensa. Joku pelaajista kääntää tiimalasin ympäri ja pelivuorossa oleva pelaaja alkaa piirtää sanaa. Kaikki muut pelaajat yrittävät nyt arvata mitä piirros esittää, ennen

kuin tiimalasin hiekka on valunut. Kaikki saavat arvata samaan aikaan ja niin monta kertaa kuin haluavat.

Se pelaaja, joka ensimmäisenä arvaa oikein, saa siirtää pelinappulaansa 1 askeleen eteenpäin. Piirroksen tehnyt pelaaja heittää arpakuutiota ja siirtää pelinappulaansa eteenpäin sen mukaan, mitä arpakuutio osoittaa (1-3 askelta). Jos kukaan ei arvaa oikein ennen kuin tiimalasin hiekka on valunut, kukaan ei saa siirtää pelinappulaansa. Kortti palautetaan pinon alimmaiseksi. Vuoro vaihtuu myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Huom! Saat valita piirrettävän sanan aihealueen ainoastaan silloin, kun pelinappulasasi on lähtöruudussa. Kun pelinappulasasi on reitillä, piirrettävän sanan aihealue määräytyy sen mukaan, mihin ruutuun pelinappulasasi pysähtyy.

Jos pelaaja saa sanan, jota hän ei ymmärrä tai tunne, kortti palautetaan pinon alimmaiseksi ja pelaaja ottaa uuden kortin pinon päältä. Useampi kuin yksi pelinappula voi olla samassa ruudussa samaan aikaan.

Pelin päättyminen ja voittaja

Maaliruutuun pääsee vain tasaluvulla (eli jos askeleita on jäljellä kaksi ja heitit arpakuutiolla 3, et voi siirtyä maaliruutuun). Voit päästä maaliruutuun joko heittämällä arpakuutiota tai arvaamalla oikein ja siirtymällä sitten yhden askeleen eteenpäin. Ensimmäisenä maaliruutuun saapuva pelaaja voittaa.

Pelimuunnelmia

Jos kaikki pelaajat osaavat lukea, voitte käyttää seuraavaa sääntöä: Jos kukaan ei arvaa oikein ennen kuin tiimalasin hiekka on valunut, piirtäjä paljastaa sanan ensimmäisen kirjaimen. Muuten kaikki yllä luetellut säännöt ovat voimassa.

Jos haluatte pelata joukkueissa, jakakaa pelaajat kahteen joukkueeseen (niiden ei tarvitse olla tasalukuisia). Joukkueessa yksi pelaaja piirtää ja muut arvaavat, kaikki ovat vuorotellen piirtäjänä. Jos joukkue arvaa oikein ennen kuin tiimalasin hiekka on valunut, he saavat heittää arpakuutiota ja siirtää pelinappulaansa eteenpäin sen mukaan, mitä arpakuutio osoittaa. Jos joukkue ei arvaa oikein, he eivät saa heittää arpakuutiota. Molemmissa tapauksissa vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle. Ensimmäisenä maaliruutuun saapuva joukkue voittaa.

Onnea peliin!