

BOKSTAVS- BATALJEN

Snabba, smarta ordval
i dragkampen om bokstäverna

INNEHÅLL

- 23 bokstavsbrickor
- 100 temakort
- kortställ
- timglas (20 sekunder)
- spelplan, tre delar
- spelregler

SPELETS MÅL

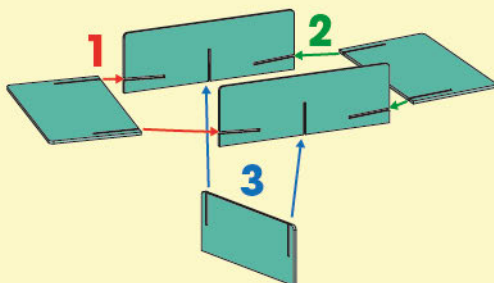
Genom att snabbt bilda lämpliga ord av bokstavsbrickorna försöker ni vinna dragkampen om bokstäverna, så att brickorna landar på er sida av spelplanen och inte hos motståndarlaget. Det lag som först kommit över åtta bokstavsbrickor vinner spelet.

SPELFÖRBEREDELSE

Dela upp er i två lag. Lägg spelplanen på bordet mittemellan lagen, med ett lag på vardera sidan om spelplanens långsidor. Lägg ut bokstavsbrickorna ovanpå de motsvarande bokstäverna på spelplanen.



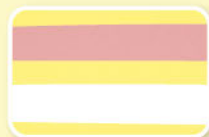
Bokstäverna C, Q, W, X, Z och Å ingår inte i spelet men de får användas i ord. Gör i ordning kortstället som bilden visar.



Korten är dubbelsidiga, med en lättare och en svårare sida. De har två frågor på var sida. Välj vilken färg ni spelar med och placera korten på den ena sidan av kortstället, med den valda färgen nedåt.



svårare



lättare

Placera kortstället och timglasen vid spelplanens kortsida, inom räckhåll för bägge lagen.

Det tar 20 sekunder för sanden att rinna genom timglasen. Om ni vill förlänga tiden (förslagsvis till 30 sekunder) för att göra

spelet lättare för de yngre spelarna, kan tiden mätas med till exempel telefonens timerfunktion.

SÅ SPELAR NI

Laget med den lägsta sammanräknade åldern börjar. En spelare i laget lyfter det översta temakortet ur högen i kortstället, läser högt det som står på den valda färgen och lägger kortet på bordet. Samtidigt som kortet lyfts, vänder en spelare ur motståndarlaget på timglasets för att starta tidtagningen.

Det spelande laget har tjugo sekunder på sig att komma på, välja och forma ett lämpligt ord till temakortet. Lagets medlemmar kan föreslå så många ord de vill, men innan tiden tar slut behöver de välja och forma ett lämpligt ord (se Tillåtna ord).

Innan tiden tar slut flyttar lagmedlemmarna bokstavsbrickorna i det valda ordet närmare laget (se Att flytta bokstäver).

När sanden i timglasets runnit ut, ropar någon ur motståndarlaget "Stopp!", varpå laget omedelbart slutar flytta på bokstavsbrickor. Lagets speltur är slut och temakortet läggs i kortställets andra, tomma fack med den använda sidan uppåt.

Turen går över till det andra laget. Den börjar så fort följande temakort lyfts ur högen och timglasets vänds.

ATT FLYTTA BOKSTÄVER

När det spelande laget valt sitt ord, flyttar lagmedlemmarna ordets bokstäver ruta för ruta i riktning mot laget. Varje bokstavsbricka flyttas lika många steg

som bokstaven förekommer i ordet (se exemplet).

Lagmedlemmarna stavar ordet högt och flyttar bokstavsbrickorna i den ordning som bokstäverna förekommer i ordet. Medlemmar i motståndarlaget får inte flytta på bokstavsbrickor under det andra lagets speltur.

När någon av bokstavsbrickorna flyttats över spelplanens långsida, har laget vunnit den. Erövrade bokstavsbrickor återgår inte till spelet.

Lagen får fortfarande välja ord som innehåller bokstäver som någotdera laget redan erövrat, men då låter man bara bli att flytta på de erövrade bokstäverna. De erövrade bokstavsbrickorna lämnas kvar bredvid spelplanen, så att alla kan se hur många brickor respektive lag redan vunnit.

EXEMPEL

Lag A har redan vunnit bokstäverna R och V

Lag B har redan bokstäverna I och K

Lag B väljer ordet OREGANO

1. O flyttas en ruta mot lag B
2. R finns redan hos lag A och flyttas inte
3. E flyttas över spelplanens kant och lag B vinner brickan
4. G, A, N flyttas alla en ruta närmare lag B
5. O flyttas en ruta till mot lag B

TILLÅTNA ORD

Alla svenska ord är tillåtna, även (riktiga...) sammansatta ord och namn (personer och platser).

Det valda ordet ska vara i grundform och i ental. Ord i flertal godkänns när

EXEMPEL

En krydda eller en ört

En blomma

Lag A

Lag B



ordet vanligtvis eller endast förekommer i flertal, såsom glasögon och byxor. Förkortningar godkänns inte.

ATT UTMANA ORD

När ett ord väljs, får lagmedlemmarna fritt föreslå så många ord de vill. När bokstavsbrickorna flyttats och tiden tagit slut, kan motståndarlaget välja att utmana ordet. Som ett resultat av utmaningen kan det spelande laget bli tvunget att flytta tillbaka bokstavsbrickorna till sina platser, eller så förlorar utmanarna (motståndarlaget) sin kommande speltur. Se till att noggrant överväga läget, innan ni väljer att utmana ordet!

ATT UTMANA RÄTTSTAVNINGEN

Alla spelare reder gemensamt ut, om ordet stavats rätt eller om det är ett godkänt sammansatt ord. Vid behov används ordbok eller annan motsvarande källa. Om ordet är rätt stavat, förlorar det utmanande laget sin kommande speltur. Om ordet stavats fel och laget därför flyttat för många bokstäver, returneras alla felaktigt flyttade bokstäver till de rutor som de låg på, innan spelturen påbörjades. Om laget flyttat för få bokstäver, fortsätter spelet som vanligt. Om ordet inte är ett riktigt sammansatt ord, returneras ordets alla bokstavsbrickor till rutorna de låg på, innan spelturen påbörjades. Turen går över till det utmanande laget.

ATT UTMANA ORDVALET

Om motståndarlaget väljer att utmana det valda ordet, får det spelande laget

motivera sitt val och förklara varför de anser att ordet hör ihop med spelurens tema.

Om majoriteten av motståndarlagets spelare godkänner motiveringen, lämnas bokstavsbrickorna på sina platser och spelet fortsätter normalt.

Om majoriteten av motståndarlagets spelare förkastar förklaringen, returneras ordets bokstavsbrickor till rutorna de låg på, innan spelturen påbörjades. Spelturen går över till det utmanande laget.

Vid oavgjort returneras ordets bokstavsbrickor till rutorna de låg på, innan spelturen påbörjades. Det spelande laget får ta ett nytt temakort och börja om.

ATT VINNA

Det lag som först erövrat åtta bokstavsbrickor vinner spelet.

FLER SÄTT ATT SPELA

SNABBPEL

Har ni begränsat med tid, kan ni spela en snabbare variant av spelet. Kom överens om en lämplig tidsgräns och spela normalt tills tidsgränsen är nådd. Säkerställ att lagen fått lika många spelturner var. Det lag som vunnit flest bokstavsbrickor vinner spelet.

Vid oavgjort vinner det lag som har flest bokstavsbrickor på sin spelplanshalva.

DET KAN GÅ FÖR LÅNGT

Retar ni er på lag som inte hinner flytta alla bokstäver i sina långa ordval? Spela då med detta tillägg till reglerna: Laget straffas om det väljer ett för långt ord och inte lyckas skriva det i sin helhet innan tiden tar slut. Då flyttas varje oskriven bokstav ett steg mot motståndarlaget istället.

Exempel: Temat är En hushållsapparat. Laget väljer ordet ångstrykjärn istället för att välja den kortare varianten strykjärn. Under 20 sekunder hinner laget stava ångstrykjä men inte hela ordet. Laget måste då flytta bokstäverna R och N en ruta mot motståndarlaget. Obs! I denna spelvariant måste laget alltid säga det valda ordet högt innan bokstäverna flyttas.

FAMILJESPEL FÖR UNGA SPELARE

Spelet kan också spelas med yngre barn som inte lärt sig skriva än, så länge det ingår minst en vuxen i laget. Lagets yngsta spelare kan lyfta temakort, sköta tidtagningen och föreslå ord. På detta sätt deltar de i spelet och lär sig samtidigt bokstäver, ord och allmänna kunskaper i hur man spelar brädspel.

