



KOKO PERHEEN
MITTAILUPELI

Sisältö

- 3 m mittanauha
- 60 kaksipuolista korttia
- 6 x 2 pelaajamerkkiä

Pelin tavoite

Arvaa lähimäksi oikeaa mittaa arvannut pelaaja kerätäksesi kortteja. Ensimmäisenä kolme korttia kerännyt on pelin voittaja.



Pelivalmistelut

Kysymyskortteissa on kaksi vaikeustasoa: turkoosinvärisen puolen tehtävät ovat helpompia ja liilat vaikeampia. Lasten kanssa pelatessa suositellaan helpomman tehtäväpuolen käyttämistä.

Kortit sekoitetaan hyvin ja laitetaan pinoon pöydälle valittu tehtäväpuoli alaspäin. Mittanauha asetetaan pöydälle. Jokainen pelaaja ottaa itselleen kaksi saman väristä pelaajamerkkiä.

Pelikierroksen kulku

Pisin pelaaja aloittaa pelin ja toimii ensimmäisellä kierroksella "mittaajana". Mittaja ottaa pinosta yhden kortin, käänää sen ja lukee mittatehtävän ääneen. Tehtävä voi olla esimerkiksi tämän kaltainen: "Kuinka pitkät hiukset Britney Spearsilla oli vuonna 2013?". Luettuaan tehtävän mittaja asettaa kortin pöydälle, juuri luettu tehtäväpuoli alaspäin.

Kaikki muut pelaajat ottavat nyt esiin pelaaja-merkkinsä ja asettavat ne pöydälle (tai lattialle) niin, että merkkien välinen etäisyys merkitsee kyseisen pelaajan arvausta kierroksen kysymykseen. Kun arvaukset on merkitty, mittaja valitsee sen pelaajan, jonka arvaus hänen mielestään on lähimpänä oikeaa vastausta. Mittaan valinta laitetaan muistiin pisteyystä varten.



Mittaja ottaa nyt mittanauhan esiin ja mittaa jokaisen pelaajan arvauksen eli merkkien väisen etäisyyden. Mittanauhasta voi lukea mitan kahdella tavalla: kirjaimen ja taustavärin yhdistelmänä tai numerona ilmaistuna tarkkana mittana. Mittaja kertoo mittaustulokset pelaajille; kunkin pelaajan tulee muistaa oman arvauksensa mittaustulos eli kirjain-taustaväri-yhdistelmä tai tarkka mitta. Muistamisen sijaan vastaukset voi kirjoittaa ylös.

Kun kaikki vastaukset on mitattu, verrataan saatuja mittaustuloksia korttiin. Kortissa oleva kirjaimen ja värin yhdistelmä (esim. kuvaan kortissa kirjain E punaista taustaa vasten) kertoo, missä kohdassa mittanauhaa oikea vastaus on. Kenen vastaus oli lähimpänä?

Pisteytys

Jos mittaja arvasi oikein, eli hänen valitsemansa pelaajan vastaus oli lähimpänä oikeaa, saa mittaja pitää kierroksen kortin palkintona. Jos mittaja valitsi väärin, käytetty kortti laitetaan sivuun.

Uusi kierros

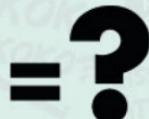
Seuraavaksi on lähimmäs oikeaa vastausta arvanneen pelaajan vuoro toimia mittajana. Vuoro siirtyy lähimmäs arvanneelle pelaajalle riippumatta siitä, kehen mittaja kohdisti oman arvauksensa.

Pelin voittaminen

Ensimmäisenä kolme korttia keränyt pelaaja voittaa pelin.



I	J	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	30	1



HELA FAMILJENS
GISSNINGSSPEL

Innehåll

- 3 m specialmåttband
- 60 dubbelsidiga kort
- 6 x 2 längdmarkörer

Spelets mål

Gissa vilken spelare som gissat rätt längd för att samla kort. Den första som samlat tre kort vinner!



Förberedelser

Gissningeskorten kommer med två svårighetsgrader, varav uppdraget på den turkosa sidan är lättare och de lila uppdraget är svårare. Välj gärna den lättare sidan av korten för spel med barn.

Korten blandas väl och läggs ned i en hög på bordet. Ställ måttbandet på bordet. Varje spelare tar två längdmarkörer i samma färg.

Så spelar ni

Den längsta spelaren inleder spelandet genom att fungera som spelomgångens "mätare". Mätaren tar det översta kortet från högen, vänder på det och läser högt upp gissningsuppdraget. Uppdraget kan låta till exempel så här: "Hur långt hår hade Britney Spears år 2013?". Därefter lägger mätaren kortet på bordet, med det nyss upplästa gissningsuppdraget nedåt.

De övriga spelarna tar nu fram sina markörer och placerar dem på bordet (eller golvet) så att avståndet mellan markörerna motsvarar respektive spelares svarsgissning för uppdraget. Mätaren väljer sedan ut den spelare, som hen tror kommit närmast det rätta svaret. Kom ihåg, eller skriv upp mätarens val för poängutdelning.



Därefter tar mätaren måttbandet och mäter varje spelares gissning, från markör till markör. Måttbandet anger måttet på två olika sätt: som en kombination av en bokstav och en bakgrundsfärg, eller som en siffra i ett exakt mått i centimeter. Mätaren utläser mätresultatet högt för varje spelare, som sedan behöver komma ihåg sin egen bokstavs-bakgrundsfärgskombination eller det exakta måttet. Det går också bra att skriva upp svaren.

När allas gissningar har mätts, jämförs mätten med svaret på kortet. Kortets kombination av bokstav och färg (se bilden för ett exempel med bokstaven E mot röd bakgrund) visar var det rätta svaret finns på måttbandets skala. Vems gissning kom närmast det rätta svaret?

Poängutdelning

Om mätaren gissade rätt, det vill säga om spelaren hen valde i början av spelomgången var den som kom närmast det rätta svaret, får mätaren behålla spelomgångens kort som belöning. Om mätaren hade valt fel spelare, läggs det använda kortet åt sidan.

En ny omgång

Rollen som mätare går därefter vidare till den spelare, vars gissning låg närmast det rätta svaret. Denna spelare blir den nya mätaren i följande spelomgång, oberoende av vem den föregående mätaren hade valt ut.

Vem vinner?

Den spelare som först lyckats samla tre kort vinner spelet!

