

Pass the bomb junior

Tikk takk tikk takk Búmm



Aldur: 5 +

Þátttakendur: 2 og fleiri

Innihald :

1. *Spilastokkur* með 55 spilum. Hvert þeirra er skreytt með mynd af kunnuglegum aðstæðum.
2. *Sprengjan*. Kveikt er á henni með því að ýta á hnappinn að neðanverðu. Á sprengjunni er sérstakur tímastillir sem lætur hana springa á bilinu 10 til 60 sekúndur. AAA-raflöður (2 stk) fylgja ekki með.

Leikreglur

Markmið leiksins er að vera snöggur að finna orð sem passar við myndina á spilinu og láta sprengjuna ganga til næsta leikmanns áður en hún springur.

Sprengjan. Sjálf sprengjan er með rafknúnum og breytilegum tímastilli. Þegar kveikt hefur verið á henni veit enginn hversu langur tími líður áður en hún springur.

Spilin. Hvert spil er skreytt með mynd af kunnuglegum aðstæðum og er þeim lýst á ensku, frönsku og þýsku.

Það er sniðugt að fara í gegnum spilastokkinn og læra að þekkja myndirnar lítillga áður en spilið hefst, einkum þegar spilað er við yngstu börnin.

Hvernig á að spila?

Fyrst eru öll spilin stokkuð og tíu spil lögð í bunka á grúfu á mitt borðið. Yngsti leikmaðurinn fær sprengjuna afhenta og setur hana af stað með því að ýta á rauða hnappinn að neðanverðu. Á sama tíma dregur hann efsta spilið úr stokknum og leggur það upp á borðið. Þegar hann hefur séð myndina á spjaldinu verður leikmaðurinn sem heldur á sprengjunni að nefna hlut sem gæti passað inn í aðstæðurnar. Til dæmis: Ef myndin á spilinu sýnir strönd væri gott að nefna sandkastala, skeljar eða fötu og spaða o.s.frv.

Ef tillagan passar við myndina og sprengjan tifar enn er hún látin ganga á næsta leikmann á vinstri hönd. Hann verður einnig að finna upp á nýjum hlutum sem enginn hefur nefnt áður í umferðinni.

Ef tillagan passar aftur við myndina er hin tífandi sprengja látin ganga þar til hún springur. Leikmaðurinn sem heldur á sprengjunni þegar það gerist verður að taka spjaldið sem sneri upp og leggja það fyrir framan sig.

Ný umferð hefst með því að leikmaðurinn sem hélt á sprengjunni þegar hún sprakk snýr nýju spili úr stokknum upp og kveikir aftur á sprengjunni.

Leikmaður sem á leik getur hlotið áskorun frá leikmanni sér á vinstri hönd ef 1) hann nefnir hlut sem passar ekki inn í aðstæðurnar á spjaldinu eða 2) hann nefnir hlut sem þegar hefur verið nefndur í umferðinni. Þegar slíkar aðstæður koma upp verður leikmaðurinn að finna upp á öðrum hlut til að nefna áður en hann losar sig við sprengjuna.

Leikmaður verður að láta sprengjuna ganga um leið og hann hefur lokið leik í hverri umferð. Ef sprengjan er „á milli leikmanna“ þegar hún springur fellur sökin á leikmanninn sem er að taka við henni – að því gefnu að fyrri leikmaður hafi gefið fullnægjandi svar.

Leik lýkur

Um leið og öll tíu spilin hafa verið notuð er leiknum lokið. Sá leikmaður sem hefur fæst spjöldin vinnur. Ef leikmenn eru efstir og jafnir er gripið til bráðabana til að úrskurða um sigurvegarann.

