

DK



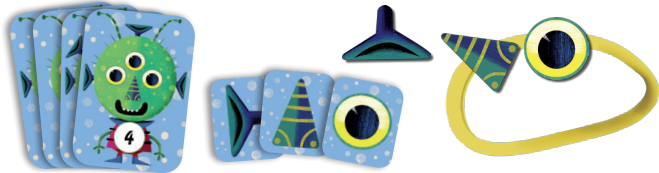
Fra 6 år



Fra 2 til 4 deltagere



Indhold: 4 identitetskort, 18 kort, 30 elementer til at fastgøre på 4 bånd



Spillets mål: at slutte spillet med mindst muligt elementer på sit bånd.



Forberedelse af spillet:

Hver spiller vælger et marsboer-identitetskort, og lægger det med billedsiden opad på bordet foran sig. Han tager et bånd, som han sætter på hovedet. Kortene lægges midt på bordet i en bunke med billedsiden nedad. De 30 elementer lægges til side.

Spillets gang:

Efter tur skal marsmændene præsentere sig og kalde på en anden marsmand, samtidig med at de ordret skal gentage "Skitskit-præsentationssætningen". Hvis de tager fejl af et ord eller rækkefølgen i sætningen, bliver spilleren straffet og skal sætte et element på sit hovedbånd.

Skitskit-præsentationssætningen:

Jeg, marsmand Skanskan fra planeten Skitskit nr. A; med "x" øjne, "y" ører eller "z" næse, jeg kalder på marsmand Skanskan fra planeten skitskit nr. B med "x" øjne, "y" ører eller "z" næse!

Den yngste deltager starter. Han trækker et kort og lægger det med billedsiden opad ved siden af bunken. Dette kort bestemmer elementet, som skal bruges til at præsentere sig (øje, næse, øre).

Feks.: Det er marsmand nr. 2's tur til at spille. Han trækker et ørekort og vil kalde marsmand nr. 4: hans Skitskit-præsentationssætning skal helt nøjagtigt være følgende:

"Jeg, marsmand Skanskan fra planeten Skitskit nr. 2 med 1 øre, jeg kalder marsmand Skanskan fra planeten Skitskit nr. 4 med 3 ører."



Hvert ord skal siges i den rigtige rækkefølge. Antallet af ører er forskelligt på marsmændene. Han må ikke lave fejl i tallet på sine egne ører eller i antallet for den marsmand, han kalder på. Hvis han ikke laver nogen fejl, så er det den marsmands tur, som han kaldte på. Han trækker så sit kort, som bestemmer et nyt element, der skal bruges i den nye omgang. Og så videre... Hvis han laver fejl i den sætning han siger, skal han tage det samme element, som det trukne kort viste, og sætte det fast på sit hovedbånd. Ved næste præsentation skal dette element tælles med.

Feks.: marsmand nr. 2 vender et «øjekort». Han vil kalde marsmand nr. 4. Skitskit-præsentationssætningen skal nøjagtigt være:

"Jeg Marsmand Skanskan fra planeten Skitskit nr. 2 med 5 øjne (4 på identitetskortet + 1 på hovedbåndet), jeg kalder Marsmand Skanskan fra planeten Skitskit nr. 4 med 5 øjne (3 på identitetskortet + 2 på båndet)."



Spillet stopper, når en af spillerne har fået 5 elementer på sit hovedbånd. Vinderen er den, som har færrest.