

Kielipeli Bla bla bla 50212

7 – 99 vuotta

3 – 5 pelaajaa

**Sisältö:** 240 korttia, yksi noppa

**Pelin tarkoitus:** Voittaa niin monta korttia kuin mahdollista.

**Valmistelut:** Ennen koko pelin ja jokaisen pelin osan alkua pitää päättää:

- Kuinka kauan yksi pelin osa kestää (kun peliaika on mennyt umpeen, pelaaja jolla on eniten kortteja, on voittanut kyseisen pelin osan)
- Kuinka monta pistettä pitää saada, jotta voittaa yhden pelin osan.

Jokainen pelaaja saa viisi korttia. Loput kortit jäävät korttipakkaan.

**Pelin säännöt:** Vanhin pelaaja aloittaa. Hän on tuomari tällä kierroksella. Hän heittää noppaa. Riippuen siitä, mikä kuva noppaa heittäessä tulee esille, osallistuvat muut pelaajat yhteen seuraavista kolmesta pelistä:

**Kuva-assosiaatio:** Tuomari kääntää korttipakan ensimmäisen kortin. Pelaajien pitää assosoida yhtä korttia kädessään siihen korttiin, jonka tuomari on kääntänyt ympäri. Esimerkiksi jos tuomarin kääntämä kortti on lehmä: Pelaajien voivat yhdistää lehmän maitoon (maito tuotetaan lehmästä), ankkiaan (ankka on kotieläin) tai maaseutumaisemaan. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet kortin, laittavat he kortin eteensä ja kertovat myötä päivään vuorotellen pelin johtajalle omasta assosiaatiostaan.

Aina ei tietenkään ole niin helppoa keksiä yhteyttä ja mielikuvia kädessä olevien korttien avulla! Tuomari päättää mikä assosiaatioista oli paras. Hän antaa ympärikäännetyn kortin voittajalle, joka laittaa kortin sivuun. Tämä tarkoittaa sitä, että voittaja on saanut pisteen. Jokainen pelaaja laittaa käytetyn kortin korttipakan alle ja ottaa uuden kortin, jotta kädessä on aina viisi korttia. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa. Hänestä tulee tuomari.

**Tarina:** Tuomari kääntää ympäri korttipakan ensimmäisen kortin. Pelaajat valitsevat kädessä olevista korteistaan kaksi korttia. Näistä kahdesta kortista ja tuomarin kääntämästä kortista keksitään tarina. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet kortit, laittavat he kortit eteensä ja kertovat vuorotellen tarinansa. Esimerkiksi: Teen kuplan hedelmäsalaatin makuisesta purukumista, ja kun se puhkeaa, kuulostaa se siltä kuin anka sanoisi ”kvaak kvaak”. Tuomari päättää, mikä tarinoista on paras. Hän antaa ympäri käännetyt kortit voittajalle, joka laittaa kortin sivuun. Tämä tarkoittaa sitä, että voittaja on saanut pisteen. Jokainen pelaaja laittaa käytetyn kortin korttipakan alle ja ottaa uuden kortin, jotta kädessä on aina viisi korttia. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa. Hänestä tulee tuomari.

**Kiinalainen muotokuva:**

Jokainen pelaaja valitsee kädessään olevista korteista sellaisen kortin, joka esittää parhaiten häntä itseään. Sen jälkeen pelaaja laittaa kortin eteensä kortin kuvapuoli alaspäin. Kun kaikki ovat laittaneet kortit eteensä, sekoitetaan kortit. Tuomari ottaa kortit ja katsoo niitä. Tuomarin pitää arvata, minkä kortin jokainen pelaaja on valinnut ja perustella valintansa selittämällä, miksi juuri kyseinen kortti on kyseisen pelaajan valitsema. Tuomari voittaa jokaisen oikein arvaamansa kortin. Pelaajat, joiden kortit tuomari on arvannut oikein, voittavat myös yhden kortin (kortin voi ottaa korttipakan alta, jos tuomari on arvannut oikein kaikki kortit). Kortit, joita tuomari ei arvannut oikein, laitetaan korttipakan alle. Sitten pelaajat ottava

uusia kortteja, jotta kädessä on aina viisi korttia. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa. Hän on seuraavaksi tuomari.

**Kuka voittaa?** Pelaaja, joka on voittanut eniten kortteja.