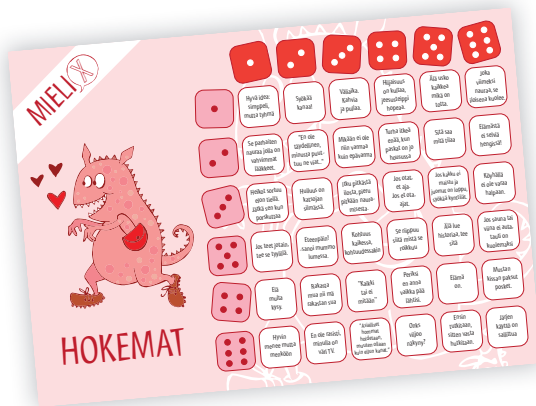


SÄVÄRIT

Vaihtelevia tunnesävyjä sekä hullunhauskoja hokemia.

Tarvittavat materiaalit:



Hokema-lauta



Tunnekortit



Nopat



Paperia ja kynä

Pelin tavoite:

Arvata millä tunnesävyllä kierroksen hokema on sanottu.

Valmistelut:

Pelilaudalle sijoitetaan kuusi tunnetilakorttia. Vuorossa oleva pelaaja valitsee itselleen tunnetilan, jolla hän lausuu arpakuutioiden valitseman aforismin/sananlaskun. Hän kirjoittaa tuon tunnetilan erilliselle paperille.

Pelivuoro:

Kun aforismi on lausuttu pelaajat laittavat pelisymbolinsa (nappi, rusina, kivi, kolikko tms.) sen tunnetilan kohdalle, jonka he arvioivat olevan oikea. Sävyttäjä paljastaa oikean sävyn. Käytetty tunnesävy vaihdetaan toiseen. Sanojan rooli vaihtuu myötäpäivään kierroksen jälkeen.

Pisteiden lasku:

Kukin oikean tunnesävyä arvannut saa pisteen. Mikäli kukaan ei arvaa tunnesävyä, sanoja menettää yhden pisteen.

Voittaminen:

Voittaja on se, joka kerää ensimmäisenä 6 pistettä.