



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

## IDETYPE:

Spil og regler

## ALDERSGRUPPE:

Fra 4 år

## REKVISITTER:

Troldestrategi (1 sæt).

## ANTAL:

4 el. flere

## VARIGHED:

Fra 30 minutter

## Troldestrategi:

Deltagerne deles ind på to hold; skovtrolde og bjergtrolde. Mindst 5 børn på hvert hold - et rødt og et blå hold. Hvert hold får 40 kort. Holdet udnævner en strateg, som tager sit hold med hen til deres base. Strategen uddeler et flag til hver person på holdet. De skal nu jage de andre på det modsatte hold. Et højere rangerende kort slår et lavere rangeret kort, og efter erobringen afleverer løberen det vundne flag til strategen. Man får udleveret et nyt flag hos strategen. Når to deltagere mødes med samme antal sten bytter man flag - en til hver. Man må ikke bytte flag med dem, man er på hold med. Man har "helle" hos strategen, der holder til i et afgrænset område (basen). Man kan ikke fanges i basen/det aftalte område fx. 5 meter fra strategen. Troldestragi-legen/spillet er slut, når et hold har mistet alle deres flag. Vigtige kort: Det første flag(bostedet) placeres hjemme i basen og er uden sten. Flaget er samtidig det sidste flag, der gives ud til en løber. Når holdet har mistet baseflaget, har de tabt spillet. Flaget med uret eller hanen angiver kraften til at håndtere tiden og dermed evnen til at overleve og magte lyset og modstanden. Flaget har en høj værdi i spillet. Den højeste værdi repræsenteret ved 8 sten er tildelt flaget med kraften til at forvandle sig. Hos skovtrolde er det en tryllesten, hvormed man kan trylle sig usynlig og hos bjergtrolde er det en hvid pind, der fungerer som tryllestav.

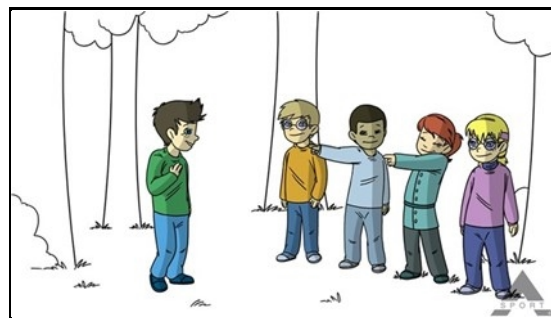
**Variation:** Legen/spillet kan afvikles på tid. Strategen/holdet tæller hvor mange "sten" de har erobret. Det hold med de fleste "sten" har vundet. Det kan tilføje spillet en anden dimension, hvis spilletiden annonceres på forhånd. Hvis tiden er kort, er det vigtigt at lægge en passende strategi. Fx. bruge de store kort, mens der endnu er tid til at bringe dem ind i spillet som effektfulde erobrere. Hvis holdet har længere tid, kan det være 'klogt' at bruge kort med færre sten som undersøgere - at sladre om, hvilken rang de andre trolde har. Når de er afsløret, kan man sætte det rigtige match på jagt efter modstandertrolde. Er der mange deltagere, vil det være en oplagt ide at inddrage en ny flok af trolde, fx pionertrolde, rumtrolde, sandtrolde eller bare oplagte bytrolde. Bytrolde bor og lever under broen eller i et gammelt pakhús. De lever af skrald og levninger og må på samme måde være passelig med tiden og lyset. Deres forvandlingskraft er knyttet til særlig magiske glasstykker, som de bærer i en snor.

## SÅDAN GØR DU:



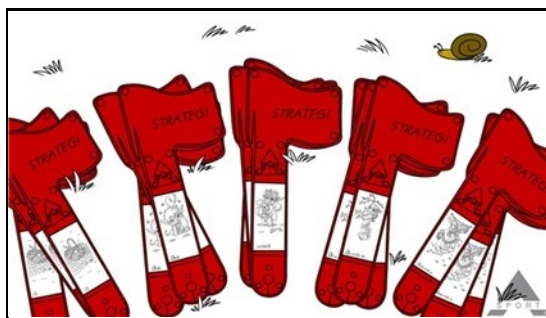
### Hold

I deler jer i to hold - bjergtrolde (blå) og skovtrolde (røde).



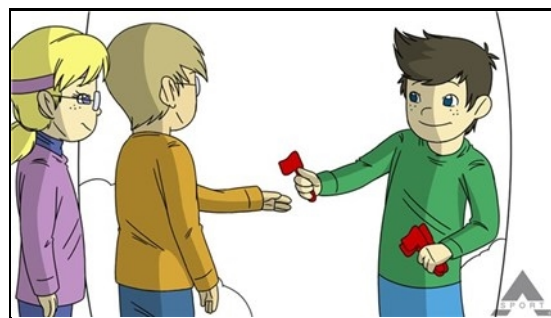
### Strateg

Hvert hold udnævner en strateg. Strategen tager sit hold med hen til basen (bosted).



### Flag lægges op

I lægger flagene op efter funktion og antal sten for at få overblik til holdets strategi.



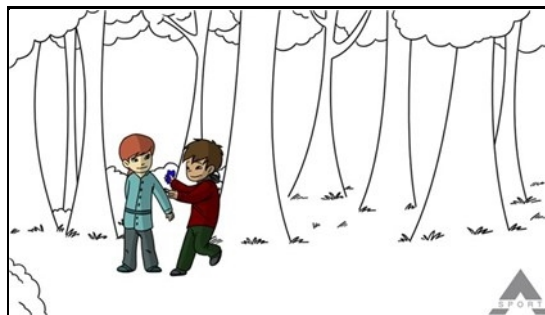
### Uddeler kort

Strategen uddeler et flag til hver person på holdet.



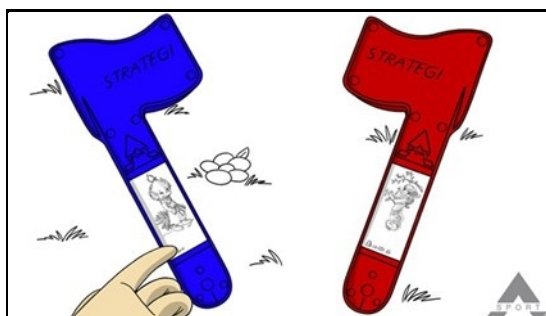
**Spillet sættes i gang.**

En fløjte lyder og legen/spillet er i gang. I jager de andre fra det modsatte hold.



**Røre/fange**

Når du rører/fanger en fra det modsatte hold skal I begge stå stille.



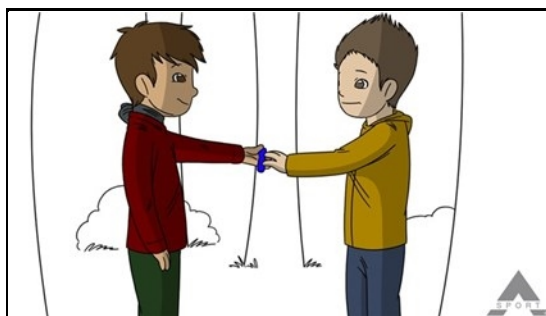
**Flag**

I viser hinanden flagene. Et højere rangerende kort slår et kort med lavere rang.



**Afløvere flag**

Efter erobringen afløvere løberen det vundne flag til strategen.



**Nyt flag**

Man får udleveret et nyt flag hos strategen.



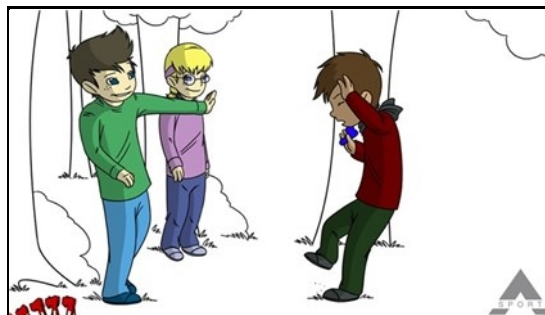
**Bytte flag**

Når en skovtrod og en bjergtrod møder hinanden med samme antal sten bytter man flag - en til hver.



**Obs!**

Man må ikke bytte flag med dem, man er på hold med.



**"helle"**

Man har "helle" hos strategen (ved basen/bostedet). Troldstrategilegen/spillet er slut, når et hold har mistet alle deres flag.