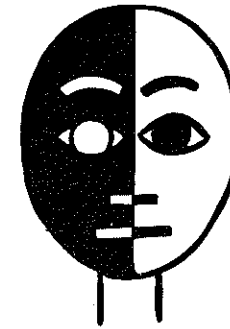


VERNISSAGE™



I VERNISSAGE är du både konstnär och konstkritiker.

Målet är att komma så långt som möjligt på *Den konstnärliga banan*. Innan du börjar, måste du som konstnär göra egna skulpturer i lera. Sedan ska du som konstkritiker gå runt i *Galleriet*, göra din tolkning och gissa vad de andra skulpturerna föreställer.

Gör du en skulptur så lätt att tolka, att den avslöjas först, får du flytta tillbaka din spelpjä. Blir skulpturen så svårlöst, att den listas ut sist eller rent av inte alls, får du också flytta bakåt. Gör du lagom svåra skulpturer, får du flytta din spelpjä framåt på *Den konstnärliga banan*.

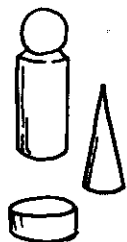
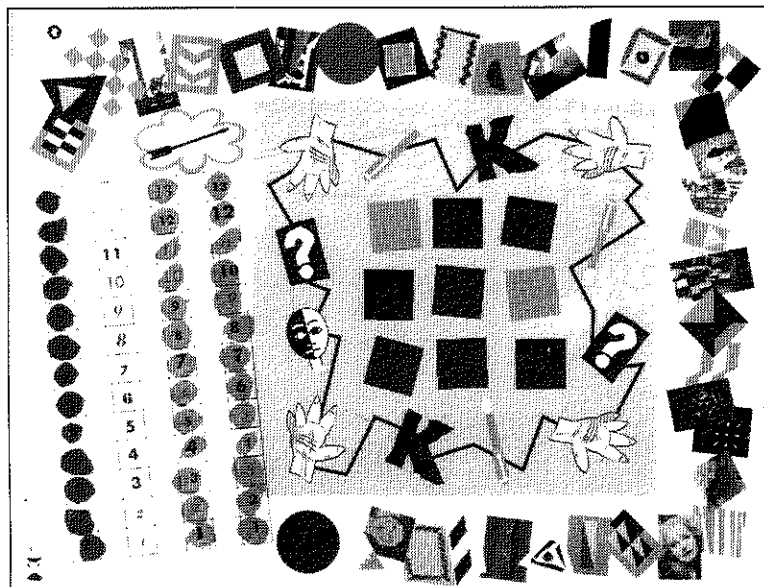
Inne i *Galleriet* går du runt och tittar på de andra konstnärernas skulpturer. Du skall i så många fall som möjligt försöka tolka, vad de föreställer. Varje gång du lyckas, får du flytta din spelpjä framåt på *Den konstnärliga banan*.

Lycka till!



Innehåll

- 1 spelplan med
 - Den konstnärliga banan
 - Galleriet med stora utställningssalen
 - Skalan



4 klot

4 koner

4 cylindrar

4 rullar lera

4 anteckningsblock med pennor



13 Ingivelser - små svarta cylindrar

13 vassa kritikerpennor - pilar

1 tärning

Spelförberedelser

VERNISSAGE kan spelas av tre eller fyra deltagare.

Varje deltagare väljer färg och får sina konstnärstillbehör:

- 1 klot - som du går runt med i Galleriet
- 1 kon - som du flyttar med på Den konstnärliga banan
- 1 cylinder - markerar läget på Skalan
- 1 rulle lera
- 3 små svarta cylindrar - Idéer
- 1 anteckningsblock

Lägg de 13 vassa kritikerpennorna - pilarna i fältet ovanför skalan.

Samtliga deltagare ställer sina pjäser på spelplanen:

- Konerna ställs på den blå cirkeln på *Den konstnärliga banan*.
- Kloten ställs på det övre K-et "Privat pratstund med konstnären" i *Galleriet*.
- Cylindrarna ställs på *Skalans* nummer 12. Detta betyder, att varje deltagare har en poängreserv, om man inte vill slå med tärningen. Mer om detta senare.

Den som har stiligast basker får börja spelet. Turordningen går sedan medsols.

Innan spelet börjar, måste skulpturerna skapas.

Gör skulpturer

Varje konstnär skall med hjälp av leran forma egna skulpturer.

Vid 3 deltagare skapar var och en 3 skulpturer.

Vid 4 deltagare skapar var och en 2 skulpturer.

Välj föremål

Titta i förteckningen över förslag till skulpturer. Här hittar du saker, varelser och växter.

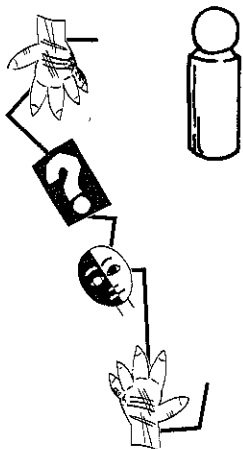
Alla deltagare får titta i förteckningen i den ordning de deltar i spelet.

Varje deltagare väljer (2 eller 3) föremål som sedan formas i modellen.

Varje konstnär noterar i hemlighet på ett anteckningsblad vad skulpturerna föreställer. Det räcker om koordinaterna noteras, så att föremålet kan identifieras. T.ex. a 1 = grävmaskin. Pappret stoppas in under spelplanen och får ligga där, tills spelet är över.

OBS! . Inget får hindra er från att göra egna förteckningar över föremål eller strunta i att använda förteckningar. Det bestämmer ni själva, bara ni enas, innan ni börjar spela.

Spelets gång



Vad som händer beror på var du hamnar med ditt Klot.

När du som kritiker går runt i *Galleriet*, råkar du ut för följande:

- Presskonferens
- Tappad penna
- Pinsamt möte
- En klapp på axeln
- Privat pratstund med konstnären

Klotet kan endast förflyttas medsols i *Galleriet*. Deltagarna kan förflytta klotet på två sätt:

- Genom att slå med tärningen och flytta klotet så många steg som tärningen visar.
- Gå ner på *Skalan* och flytta fram klotet lika många steg.

Skalan

13	13	13	13
12	12	12	12
11	11	11	11
10	10	10	10
9	9	9	9

Presskonferens



Den första frågeomgången

Varje deltagare har i spelets början ett bra läge (12). I stället för att slå med tärningen kan du förflytta ditt klot till önskat ställe i *Galleriet* genom att gå ner på *Skalan* och flytta motsvarande antal steg i *Galleriet*.

Under spelets gång kan läget förbättras, om du får en klapp på axeln.

Om du hamnar med ditt klot i den här rutan, har du rätt till två (2) frågeomgångar.

Första frågeomgången slutar, när du får ett NEJ på din fråga.

Efter ett NEJ (eller ett försök att tolka skulpturen) i den andra frågeomgången, är det nästa deltagares tur att flytta sitt klot.

I den första frågeomgången gäller det att samla så mycket information som möjligt.

Du får bara ställa frågor av ett visst slag.

Svaren sägs högt, så att alla deltagare kan ta del av informationen.

Du får fråga vem som helst och i vilken ordning som helst. Du kan också ställa så många frågor du vill angående skulpturerna.

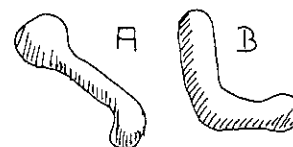
Arbeta med leran

Varje deltagare delar sin lerklump i två (eller tre) delar och formar de utvalda föremålen. De modellerade figurerna får endast antyda, vad de egentligen föreställer.

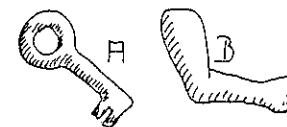
Om skulpturerna utformas alltför exakt, tolkas de förmodligen alltför snabbt av kritikerna.

Om den modellerade figuren är alltför otydlig eller alltför förvanskad, kan ingen gissa vad det föreställer.

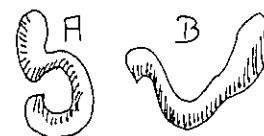
Här är två exempel:



Konstnären har antytt en nyckel (A) och en arm (B). Det är inte möjligt att omedelbart identifiera skulpturen.



Här är både nyckel och arm alltför exakt modellerade.

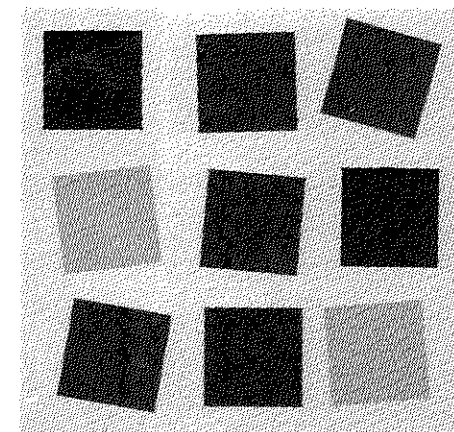


Med den här utformningen är det omöjligt att gissa vad skulpturerna föreställer.

Placera ut skulpturerna

När alla deltagare är klara med sina skulpturer, ställs de i *Stora utställningssalen* i mitten på spelplanen. Placera dem på kvadraterna.

Inga ändringar av skulpturerna får från och med nu göras.



Utfrågningen

Den första frågeomgången slutar, när svaret på en fråga är NEJ.

Frågeställaren pekar på en skulptur och ställer en fråga. Den deltagare som får frågor måste ge ärliga och tydliga svar.

Endast fyra olika svar är tillåtna:

- Ja
- Nej
- Eventuellt
- Det går inte att svara

Tillåtna frågor är t.ex.

- Motsvarar skulpturen en levande varelse?
- Kan skulpturen föreställa ett livsmedel?
- Föreställer skulpturen en kroppsdel?
- Består det framställda föremålet av metall?

Frågor om bokstäver, antalet bokstäver och direkta frågor om vad skulpturen föreställer, är inte tillåtna. T. ex:

- Är den första bokstaven A?
- Skrivs föremålet med 5 bokstäver?
- Föreställer skulpturen en nyckel?

Du kan ställa fråga efter fråga. Det är även tillåtet att växla mellan skulpturerna.

Din första frågeomgång slutar, när konstnären svarar NEJ.

Därefter följer genast din andra frågeomgång.

I den andra omgången har du tre möjligheter:

- Fortsätta ställa frågor och avstå från att försöka ge ett svar.
- Försöka ge ett svar på vad någon av skulpturerna föreställer.
- Ställa frågor och försöka ge ett svar. Får du ett NEJ på en fråga, förlorar du möjligheten att försöka ge ett svar.

Den andra frågeomgången slutar, när du:

- har fått NEJ
- har gjort ett försök att ge ett svar. Även om du svarar rätt, får du inte fortsätta att fråga.

Den andra frågeomgången

Hur man försöker ge ett svar på vad en av skulpturerna föreställer

När du har samlat tillräckligt med information och tror dig veta, vad en av skulpturerna föreställer, kanske du vågar dig på att ge ett svar.

- Ta fram ett anteckningsblad.
- Utan att visa övriga deltagare skriver du på ett papper vad skulpturen föreställer.
- Visa upp det för konstnären.
- Konstnären svarar, om det är RÄTT eller FEL.
- Konstnären skrynklar ihop pappret och lägger undan det.

Konstnären kan också svara FEL, men nära. Den lilla hjälpen är tillåten.

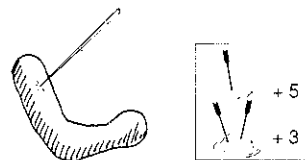
Har du gissat rätt, får du belöning.

- Stick en vass kritikerpenna i skulpturen
- Flytta din kon framåt på *Den konstnärliga banan*:
 - 5 steg, om du är först med att ge rätt svar.
 - 3 steg, om du är den andre deltagaren att ge rätt svar.

OBS! Varje skulptur får endast lösas 2 gånger (2 kritikerpennor). För ytterligare försök till lösning utdelas inga belöningar.

När en skulptur har fått rätt tolkning, skall konstnären också flytta. Framåt eller bakåt på *Den konstnärliga banan*, beroende på hur många lösningar som hittills skett totalt. Detta är en belöning eller ett straff om konstnären har gjort skulpturen lagom svår, för svår eller för lätt.

När någon har kommit underfund vad en skulptur föreställer



Konsekvenser för konstnären

1 - 2	- 2
3 - 4	- 1
5 - 6	+ 1
7 - 9	+ 2
10	+ 1
11 - 12	- 1
13	- 2

Det totala antalet instuckna vassa kritikerpennor

1 - 2
3 - 4
5 - 6
7 - 9
10
11 - 12
13

Konstnären flyttar sin kon

2 steg bakåt
1 steg bakåt
1 steg framåt
2 steg framåt
1 steg framåt
1 steg bakåt
2 steg bakåt

Exempel: Det finns sammanlagt 4 vassa kritikerpennor i de skulpturer, som finns utställda i stora utställningssalen. Nu listar en deltagare ut, vad en skulptur föreställer och får sätta en vass kritikerpenna i den. Konstnären, som har gjort den skulpturen, får nu flytta sin kon 1 steg framåt.

Nu är andra frågeomgången avslutad, och det är nästa deltagares tur att fråga.

Tappad penna



Hamnar du med ditt klot här, då tappar du pennan och förlorar tid, när du letar efter den.

De andra deltagarna får flytta fram sina koner 1 steg på *Den konstnärliga banan*.

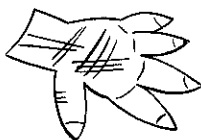
Pinsamt möte



Du ser en person i *Galleriet* som du absolut inte vill träffa och gömmer dig därför bakom en pelare. Det tar en stund innan personen försvinner.

De andra deltagarna får under tiden flytta fram sina koner 2 steg på *Den konstnärliga banan*.

En klapp på axeln



Din aktning som konstkritiker höjs.

Du får nu flytta upp ett steg på *Skalan*.

Ingen deltagare kan komma högre än 13 på *Skalan*.

Privat pratstund med konstnären



Hamnar du här, får du möjlighet till ett privat samtal med konstnären.

Du får fråga någon av de andra deltagarna om en bokstav i det föremål, som någon av deras skulpturer föreställer.

Konstnären skriver en bokstav på ett anteckningsblad och lämnar över det till dig, så att de andra deltagarna inte kan se vad det står.

Idé



Du kan när som helst, bortsett från ett enda undantag, avbryta spelet, när du får en Idé. Du lämnar då ifrån dig en liten svart cylinder och får då antingen:

- precis som på Privat pratstund med konstnären, fråga valfri deltagare om en bokstav i det föremål, som någon av hans skulpturer föreställer.

eller

- försöka ge ett svar på vad en skulptur föreställer (enligt tidigare beskrivning)

Efter en Idé fortsätter spelet som tidigare.

Undantag

Du kan inte få en Idé så länge någon deltagare håller på med sin andra frågeomgång.

Om två deltagare får en Idé samtidigt, avgör tärningen turordningen.

Utän små svarta cylindrar kan du inte få någon Idé.

Så här avslutas spelet

Spelet slutar på två sätt:

1. Spelet avslutas, när den trettonde vassa kritikerpennan har stuckits i någon av skulpturerna.
2. Spelet avslutas, när någon deltagare når målfältet (den lila cirkeln) på *Den konstnärliga banan*.

För variant 1 gäller följande:

Om ingen lyckas gissa vad en skulptur föreställer (ingen kritikerpenna i skulpturen), måste konstnären, som har gjort den skulpturen, gå tillbaka 5 steg.

Om en skulptur bara har fått en rätt tolkning (en kritikerpenna i skulpturen), får konstnären gå tillbaka 2 steg.

Spelets segerherre blir den som har kommit längst på *Den konstnärliga banan*.

För variant 2 gäller:

Kommer en deltagare med sin kon på eller förbi målfältet tidigare eller samtidigt som den 13:e Kritikerpennan sticks i en skulptur, har han vunnit.

Det gäller även, om bara någon eller rent av ingen av hans skulpturer blivit tolkade.

En spelvariant

Spelet kan förenklas med följande variant:

I andra frågeomgången kan deltagarna begära valfri bokstav från valfri skulptur. Detta utesluter i så fall alla andra möjligheter i andra frågeomgången.

Skulpturförslag

På följande sidor finns en lista på ting och varelser.

Uteslutet är:

1. abstrakta begrepp som liv, död, födselse, hat o.s.v.
2. materialbeteckningar som is, vin, blod, trä o.s.v.

När spelet har börjat, får ingen titta i listan.

Givetvis behöver ni inte använda den här listan. Ni kan göra egna listor eller hitta på fritt. Tänk bara på att begränsa urvalet som ovan.

a	b	c	d	e	f	g	h
1. grävmaskin	tak	krans	lokomotiv	1. lödkolv	stjälk	spackel	stock
2. duva	lamm	hotell	kalsonger	2. pokal	gevär	harkrank	pensel
3. paket	får	räv	puckel	3. gaffel	föl	spjut	brosch
4. haj	grind	ryttare	jordgubbe	4. ox	balja	lök	vas
5. kamin	krok	ekorre	pralin	5. sandal	kringla	tulpan	mussla
6. garage	balkong	flicka	krokodil	6. kalv	skelett	näve	flygel
7. vete	mage	dörr	såg	7. träd	paddel	städ	snigel
8. gungbräda	nål	rädisa	klocka	8. container	korv	kranium	gitarr
9. trappa	kruka	fyr	sjal	9. mandarin	kajak	bäver	pannkaka
10. pelare	våg	barometer	nacke	10. gryta	kamel	gran	roddbåt
11. säng	skottkärra	batteri	galge	11. traktor	täcke	huva	klocka
12. klubba	öra	kanin	banan	12. kassett	hacka	höna	kräfta
13. blad	galler	satellit	känguru	13. mantel	palm	tupp	lodjur
14. bomb	sopkvast	trumpet	gardin	14. blus	kastanj	tand	fena
15. ko	anka	fläkt	gunga	15. tavla	lans	kaktus	korg
16. paprika	blomma	karusell	vimpel	16. päls	kiosk	fackla	ballong
17. skinka	tumme	marionett	kapuschong	17. näsa	piano	öga	rede
18. orm	kyckling	grodyngel	kort	18. linjal	trumma	kanna	fläta
19. stämpel	puka	räka	segel	19. hjälm	fisk	panter	piska
20. pil	sil	fjäder	nagel	20. stjärna	spegel	kanot	gädda
21. matta	slang	bänk	ormbunke	21. ros	brev	kärra	spindel
22. gris	val	gren	kärna	22. dolk	mejsel	vagn	vitiör
23. fluga	knä	klarinet	fönster	23. bröst	stege	skicka	rådjur
24. kostym	pärla	lanterna	harpun	24. makaron	cigarr	kedja	tall
25. lejon	krona	schimpans	mask	25. tomat	plommon	hals	skallra
26. byxor	fiol	slöja	centrifug	26. pistol	kompass	altare	igelkott
27. sebra	boj	vägg	badkar	27. flöjt	stork	kyrka	lampa
28. kristall	ögonbryn	revolver	däck	28. orgel	citron	pilbåge	flagga
29. tarm	sko	peruk	medalj	29. draperi	pingvin	finger	kanon
30. staket	katt	spade	snabel	30. dunk	apelsin	indian	radio
31. stekjärn	häst	stövel	lift	31. tunga	glasögon	mast	ficka
32. gam	bandage	skorsten	riddare	32. pall	pincett	ren	kapell
33. knopp	tjur	väska	väst	33. tunna	flygplan	klänning	uniform
34. låda	dricksglas	skjorta	robot	34. ljus	krabba	tiger	skepp
35. skuldra	rock	ko	pojke	35. bula	abborre	slips	hamster
36. buske	fågel	undertröja	hårlock	36. fikon	buss	pendel	ask
37. sked	bro	tvättmaskin	rör	37. häl	toalett	snäcka	örn
38. napp	mun	läpp	korall	38. hare	spinnrock	ärta	åсна
39. rep	stol	termometer	spis	39. räcke	madrass	mus	körsbär
40. tagg	hyvel	fjäril	brunn	40. klo	borste	svan	mur
41. klädhängare	borg	kylskåp	mynt	41. sparv	bärstol	nät	druva
42. groda	muskel	kotlett	girlang	42. hackspett	lår	spik	hus

	i	j	k	l		m	n	o	p
1.	ägg	kista	tallrik	byst	1.	_____	_____	_____	_____
2.	snöre	soffa	hjärta	bubbla	2.	_____	_____	_____	_____
3.	häck	bastuba	roder	kvast	3.	_____	_____	_____	_____
4.	svans	slott	buffel	trasa	4.	_____	_____	_____	_____
5.	melon	arm	amulett	hink	5.	_____	_____	_____	_____
6.	plog	stall	bumerang	rulle	6.	_____	_____	_____	_____
7.	tunnel	flaska	ankare	hängmatta	7.	_____	_____	_____	_____
8.	nöt	glas	krokus	cykelstyre	8.	_____	_____	_____	_____
9.	kork	byrå	anörak	motor	9.	_____	_____	_____	_____
10.	ål	glasruta	bröd	mås	10.	_____	_____	_____	_____
11.	ring	fladdermus	flöte	potatis	11.	_____	_____	_____	_____
12.	varg	hallon	fot	morot	12.	_____	_____	_____	_____
13.	lunga	symaskin	glödlampa	svamp	13.	_____	_____	_____	_____
14.	bägare	jägare	huvud	pizza	14.	_____	_____	_____	_____
15.	tv-apparat	elefant	lysmask	hamburgare	15.	_____	_____	_____	_____
16.	skivspelare	apa	mikroskop	rullskridsko	16.	_____	_____	_____	_____
17.	telefon	horn	mammot	sparkcykel	17.	_____	_____	_____	_____
18.	timglas	spruta	markis	strumpa	18.	_____	_____	_____	_____
19.	vårta	suddgummi	propeller	staffli	19.	_____	_____	_____	_____
20.	skyffel	kabel	pullover	väggkontakt	20.	_____	_____	_____	_____
21.	sax	säck	puppa	tuba		_____	_____	_____	_____
22.	tråd	iglo	pyramid	turban		_____	_____	_____	_____
23.	fagott	kam	russin	cylinder		_____	_____	_____	_____
24.	haka	kamera	rutschkana	xylophon		_____	_____	_____	_____
25.	tunga	björn	stigbygel	brödrost		_____	_____	_____	_____
26.	räkneapparat	bär	toupé	ponny		_____	_____	_____	_____
27.	linjal	cowboy	cigarett	sallad		_____	_____	_____	_____
28.	lie	böna	cirkel	pumpa		_____	_____	_____	_____
29.	spagetti	hjärna	antenn	gurka		_____	_____	_____	_____
30.	sabel	oliv	aprikos	jordglob		_____	_____	_____	_____
31.	svärd	skärm	boll	akvarium		_____	_____	_____	_____
32.	jacka	soldat	bikini	bil		_____	_____	_____	_____
33.	skägg	nyckel	brännnäscla	fil		_____	_____	_____	_____
34.	falk	dator	moped	ananas		_____	_____	_____	_____
35.	lapp	äpple	cykel	färja		_____	_____	_____	_____
36.	raket	staty	gondol	kostym		_____	_____	_____	_____
37.	kappa	sten	grill	fotografi		_____	_____	_____	_____
38.	skylt	pipa	frack	ryggsäck		_____	_____	_____	_____
39.	ratt	bord	stuga	strut		_____	_____	_____	_____
40.	kind	tempel	hammare	kudde		_____	_____	_____	_____
41.	delfin	kung	vattenpass	bok		_____	_____	_____	_____