



## SPIlareglur:

### INNIHALD:

- 55 spil
- 36 töluspil (með tölunum 1-6, sex af hverju)
- 4 loðnir apar (apajókerar)
- 4 spil með áletruninni „Halló, ég heiti Skip“ („Hello My Name is Skip“)
- 3 fílar
- 3 giraffar
- 3 þvottabirnir
- 2 skilti með áletruninni „Ónáðið ekki“ („Do not disturb“)

### MARKMIÐ

Apinn Prímó er að reyna að sofna þegar vinir hans ryðjast inn til að halda hávært náttfatapartý. Hjálpaðu Prímó að komast aftur í bólið með því að snúa við og skipta út spilum í réttri talnaröð í nokkrum umferðum. Sá sem er fyrst(ur) til að snúa við öllum spilunum sínum í réttri talnaröð, fær einu spili færri í næstu umferð. Sá sem er fyrstur til að komast niður í eitt spil, og snúa því við, vinnur.

### UNDIRBÚNINGUR

- Stokkið spilin og gefið hverjum leikmanni 6 spil á hvolfi í röð fyrir framan sig (bannað að kíkja!). Ef ekki er pláss fyrir eina röð með sex spilum má líka raða þeim í tvær raðir með þremur spilum í hvorri.
- Setjið afganginn af spilunum í bunka á hvolf á mitt borðið. Þegar spilið byrjar myndast svo kastbunki við hlið bunkans sem látinn er snúa upp.

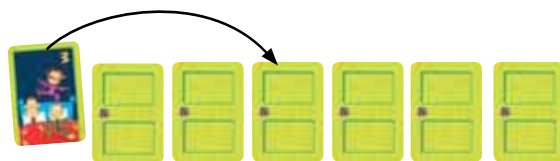
### GANGUR SPILSINS

Spilið er spilað í nokkrum umferðum. Sá sem best getur hermt eftir apa byrjar fyrstu umferðina og ef spilað er norðan miðbaugs er farið réttisælis í kringum borðið. Ef spilað er sunnan miðbaugs er farið rangsælis í kringum borðið.\*

Byrjið hverja umferð annað hvort á því að:

- draga efsta spilið í bunkanum á hvolfi  
**eða**
- taka efsta spilið úr kastbunkanum ef þar er töluspil sem þú hefur enn ekki snúið við í röðinni þinni (aldrei má taka önnur spil úr kastbunkanum).

Ef þú færð töluspil, sem þú hefur ekki þegar snúið við í röðinni þinni, seturðu það niður í staðinn fyrir viðkomandi spil og lætur það snúa upp (ef þú dregur þrist tekurðu upp þriðja spil frá vinstri í röðinni þinni og setur þristinn niður í staðinn og lætur hann snúa upp).



Skóðuðu því næst spilið sem þú tókst úr röðinni. Ef það er töluspil sem þú hefur ekki snúið upp í röðinni þinni skiptirðu á þeim á sama hátt. Haltu áfram að snúa við spilum og skipta út uns eitt af eftirtöldu gerist:

- þú dregur eða snýrð við töluspili sem þú hefur þegar snúið upp í röðinni þinni. Þá hendirðu spilinu í kastbunkann og lætur það snúa upp og næsti leikmaður til vinstri á leik.
- þú dregur eða snýrð við töluspili sem er hærra en fjöldi spilanna í röðinni þinni. Þá hendirðu spilinu í kastbunkann og lætur það snúa upp og næsti leikmaður til vinstri á leik.
- þú dregur eða snýrð við einu af sérspilunum. Sjá „sérspil“ hér á eftir.

ATHS: Reglurnar þrjár hér að ofan gilda einnig um spilið sem leikmaður dregur þegar hann byrjar að gera.

### SÉRSPIL



#### LOÐNI APINN (VILLTI VILLI)

Villti Villi gildir eins og hvaða töluspil sem er og hann má nota fyrir **hvaða spil** sem er í röðinni! Sá sem dregur eða snýr við Villta Villa má skipta á honum og hvaða spili á hvolfi í röðinni sinni sem er.

**Bónus:** Ef leikmaður dregur seinna í umferðinni töluspilið, sem á að vera þar sem apajókerinn er er, má skipta á töluspilinu og honum og halda svo áfram með því að skipta á loðna apanum og einhverju öðru spili sem er á hvolfi í röðinni.

\* Aths. ritstjóra: Þetta er ekki rétt. Það er alltaf farið réttisælis í kringum borðið alveg sama hvar þú býrð. Þessar spilareglur voru skrifaðar af apa með lélegt skopskyn. Eftir á að hyggja hefðum við átt að prófarkalesa þær betur og við biðjumst velvirðingar á þessum lélega brandara.



### GÍRAFFI

Því miður gíraffi en þetta náttfatapartý er bara fyrir apa (þú kemst ekki inn um dyrnar). Sá sem dregur eða snýr við gíraffaspili hendir því beint í kastbunkann og næsti maður á leik.



### FÍLL

Heyrðirðu ekki hvað við vorum að enda við að segja við gíraffann? Bara fyrir apa! Sá sem dregur eða snýr við filaspili hendir því beint í kastbunkann og næsti maður á leik.



### ÞVOTTABJÖRN

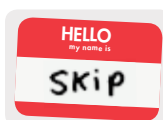
Sá sem dregur eða snýr við þvottabjarnarspili má leita í kastbunkanum að töluspili sem hann vantar. Leikmaður setur þá þvottabjarnarspilið efst í kastbunkann og leitar síðan í honum. Ef hann finnur töluspil, sem hann getur notað, má hann taka það og skipta því fyrir viðkomandi spil á hvolfi í röðinni sinni. Hann heldur svo áfram að gera ef hann getur notað spilið sem hann sneri við. Ef hann finnur ekki töluspil sem hann vantar á næsti maður til vinstri leik. **ATH:** það má bara taka töluspil úr kastbunkanum!



### ÓNÁÐIÐ EKKI (DO NOT DISTURB)

Gott spil fyrir þann sem á leik en slæmt fyrir mótspilara hans. Sá sem dregur eða snýr við þessu spili má velja hvaða spil sem er, sem einhver mótspilara hans hefur snúið við í röðinni sinni, og snúa því aftur á hvolf. Því næst er spilinu kastað í kastbunkann og næsti maður til vinstri á leik. Heillarád: Veljið spil frá þeim mótspilara sem snúið hefur flestum spilum við.

### HALLÓ, ÉG HEITI SKIP (HELLO MY NAME IS SKIP)



Skip var að mæta í náttfatapartýið og vill ekki að það fari framhjá neinum! Sá sem dregur eða snýr við þessu spili getur látið einhvern mótspilara sinna sitja hjá eina umferð. Hann setur þá spilið fyrir fram an einhvern leikmanna og segir: Halló, ég heiti Skip! Spilið er látið liggja fyrir fram viðkomandi uns hann hefur setið hjá eina umferð og aftur er komið að honum að gera. Þá er spilinu hent í kastbunkann. **ATH:** Ekki má spila út fleiri en einu svona spili í einu fyrir fram sama mótspilara.



## AÐ VINNA FYRSTU UMFERÐ

Sá sem nær að snúa við öllum spilunum í röðinni sinni þannig að þar séu bara töluspil í réttri talnaröð (að jókerum meðtöldum) vinnur umferðina!

**ATH:** Fari svo ólíklega að bunkinn á hvolfi klárast er kastbunkinn stokkaður og honum snúið á hvolf til að hægt sé að draga úr honum.

## NÝ UMFERÐ HEFST

Stokkið nú öll spilin og gefið í nýja röð fyrir framan hvern leikmann. Sá sem vann síðustu umferð fær nú einu spili færra en hann hafði síðast. Allir aðrir fá sama fjölda spila og í umferðinni á undan (sá sem vann fyrstu umferð fær 5 spil í næstu umferð. Þá þarf hann að reyna að fá bara töluspil frá 1 upp í 5 í rétta röð en aðrir leikmenn þurfa að reyna að fá spil frá 1 upp í 6). Spilið heldur áfram eins og áður en spilum leikmanna fækkar smám saman með hverri umferð.

## SIGURVEGARI

Spiluð er hver umferðin af annarri uns einhver leikmanna á bara eitt spil eftir og dregur töluspilið 1. Þegar það gerist hefur viðkomandi loksins tekist að koma apanum Prímó aftur í bólið og vinnur spilið! Til að stytta spilatímann má gefa hverjum leikmanni færra spil í fyrstu umferð (t.d. 4 eða 5).

## ORDSENDING FRÁ ~~GAMEWRIGHT~~ <sup>Skip</sup>

Ooooo aaaaa oooo aaaa eee eee eee? Ooo aa aa ee aa aa! Ah! Ah! Ah! Eee ooo eee ee eee aaa Gamewright aaa aaa ooo aaa aaa. Eee aaa eee ooo ooo aaa. Eee eee eee eee. Ooo ooo ooo ooo.

Eeeeeeeee!

Aths. ritstjóra: Ef þú vilt vita hvað þetta þýðir farðu þá með þessa setningu í næsta dýragarð og spurðu næsta íslenskumælandi apa.

Spil eftir Matthew A. Cohen Myndskreytingar eftir Mike Moran.

