

# Heiti: Áhrif – átök höfuðskepnanna! – Impact battle of elements!

## Fjölskylduspil

**Aldur:** 8+

**Fjöldi leikmanna:** 2 - 5

**Leiktími:** Ekki tekið fram

**Innihald:** 26 teningar með táknum, 1 box með suðupotti, 1 motta.

### Hugmynd og markmið:

Varpaðu teningum, breyttu frumefnum í suðupottinum og búðu til pör. Teningar með eins táknum fara í birgðirnar þínar. Hinir teningarnir eru áfram í pottinum, bíða næsta leikmanns. Sá vinnur sem á enn teninga í lok leiks.

### Undirbúningur:

Setjið boxið með suðupottinum á miðju borðsins, leggið mottuna í botn pottsins. Allir leikmenn fá jafnmarga teninga:

Fjöldi leikmanna	Teningar á leikmann
2	8
3	7
4	6
5	5

Setjið einn tening í suðupottinn, hann má sýna hvaða tákn sem er (ekki auða hlið).  
*Ef færri en 5 spila setjið þá teninga sem afgang eru til hliðar, þeir verða ekki notaðir.*

### Gangur spilsins:

Sá elsti byrjar, leikið er réttisælis.

Spilið er búíð þegar einungis 1 leikmaður er eftir með teninga. Sá vinnur og verður meistari höfuðskepnanna.

Sá sem á leik verður að varpa einum teningi í suðupottinn. Þið ráðið hvort þið gerið það varlega, látið teninginn rúlla í botninn, eða hvort þið kastið honum kæruleysislega.  
*Takið eftir:* Teningur sem lendir utan við suðupottinn eða hrekkur upp úr honum er **strax tekinn úr leik.**

Eftir að hafa varpað teningum þá er athugað hvað er í botni suðupottsins.

- Auð hlið upp? Ef einn eða fleiri teningar snúa auðri hlið upp þá eru þeir teknir strax úr suðupottinum. Þeir eru tapaðir, koma aldrei aftur í leikinn.
- Tákn sem parast? Ef það eru teningar með pörum í suðupottinum þá tekur leikmaður þá og bætir í birgðir sínar. Hann hefur lokið leik og næsti á leik.

*Ábending: Parið þarf ekki að vera með tening sem þú varpaðir. Þú vinnur alla teninga sem mynda par.*

- Engin pör? Ef það eru engin pör eftir að þú hefur varpað teningi þá getur þú hætt og næsti leikmaður tekið við. **En** þú mátt varpa öðrum teningi inn í suðupottinn. Ef það myndast par þá tekur þú það og næsti á leik. Ef, á hinn bóginn, aftur kemur upp staðan engin pör þá ákveður þú hvort þú hættir eða varpar í þriðja sinn o.s.frv.
- Engir teningar í birgðum? Þegar þú hefur notað alla teningana þína þá ert þú úr leik.

### **Stóri hvellur:**

Þú átt leik og suðupotturinn er gersamlega tómur, auður (vegna þess að sá sem átti leik á undan þér tók alla teningana). **Stóri hvellur!** Þú verður að varpa öllum teningunum þínum – öllum í einu – í suðupottinn. Svo tekur þú pör, eins og venjulega. Ef það myndast engin pör þá ert þú úr leik.

### **Umbreyting:**

Þegar þú varpar teningi þá gæti einhver teninganna í suðupottinum snúist og sýnt annað tákn. Það gæti aukið möguleika þínum á að fá par. Til að gera það þá mátt þú færa teninga til í suðupottinum. En þú mátt hvorki snúa þeim né stafla.

### **Halli:**

Ef einn eða fleiri teningar hallast svo það leikur vafi á hvaða tákn snýr upp þá má berja í borðið eða hrista suðupottinn varlega.

### **Birgðir af teningum:**

Aðrir leikmenn verða ávallt að sjá hvað þú átt í birgðum.

*Dæmi: Í suðupottinum er 1x eldur, 1x vatn og 1x steinn.*

*Þú varpar teningi, þá er 1x eldur, 1x vatn, 1x steinn og 1x loft í suðupottinum. Þú ákveður að varpa aftur teningi.*

*Nú er gæfan þér hliðholl. Í suðupottinum eru nú 5 teningar, 2x eldur, 2x vatn og 1x steinn. Þú tekur teningana fjóra sem mynda pör (2x vatn og 2x eldur) úr pottinum og bætir þeim í birgðirnar. Þú hefur lokið leik og skilur einn tening eftir handa næsta leikmanni.*

### **Leikslök:**

Leikmenn eru úr leik þegar þeir eiga enga teninga í birgðum. Sá sem er einn eftir með teninga vinnur.

### **Tilbrigði við reglurnar:**

#### **Keppni höfuðskepnanna:**

Áður en þið hefjið leik þá getið þið ákveðið að spila eins mörg spil og leikmenn eru. Í hvert skipti sem nýtt spil byrjar þá hefur nýr leikmaður spilið, gengur réttisælis.

Þegar þú ert úr leik þá tapar þú jafnmörgum punktum og leikmenn eru eftir (einn fellur

út, fjórir halda áfram, sá sem féll út tapar 4 punktum). Sá sem vinnur leik tapar hvorki eða fær punkta.

Sá vinnur sem hefur tapað fæstum punktum. Stundum er jafntefli.

### **Kraftur náttúruaflanna:**

Þegar þið þekkið grunnútgáfuna vel þá getið þið leyst kraft náttúruaflanna úr læðingi. Sá sem hefur leik varpar teningi í suðupottinn. Táknið sem kemur upp er virkt í þessu spili. Hvenær sem tveir eða fleiri teningar sýna virka táknið þá er það kallað fram.

Önnur tákn hafa ekki sérstakt hlutverk í þessu tilbrigði, þau eru eins og í grunnútgáfunni. Ef auð hlið snýr upp þá er teningnum varpað aftur, í upphafi.

**Eldingin** – Þegar það eru tvær eða fleiri eldingar í suðupottinum þá er óveður. Allir leikmenn verða að varpa teningi eins fljótt og þeir geta, helst samtímis. Sá sem átti leik fær svo öll pör sem hafa myndast.

**Fellibylur** – Þegar það eru tveir eða fleiri teningar með tákni lofts í suðupottinum þá myndast fellibylur. Sá sem átti leik tekur fyrst öll pör. Svo láta allir leikmenn þann sem situr vinstra megin við þá fá ALLA teningana sína (þeir sem eru úr leik eru ekki með).

**Skriða** – Þegar það eru tvö eða fleiri tákn með steini þá fær sá sem á leik pörin eins og vanalega. En, í stað þess að bæta teningunum við birgðirnar þá verður að hlaða þeim upp, ofan á hvern annan. Leikmaður ræður hvenær hann notar teningana en það verður að varpa þeim öllum í einu.

**Fen** – Vatnið er alltaf í suðupottinum, alveg sama hversu margir teningar sýna tákn fyrir vatn. Það er ekki hægt að taka vatn nema því hafi verið breytt í annað tákn.

**Eldur** – Þegar það eru tvö eða fleiri tákn elds í suðupottinum þá verða allir leikmenn að byggja turn úr teningum sínum. Þeir sem eiga fáa teninga eru augljóslega betur settir. Sá sem lýkur fyrst við turninn hrópar, stopp og fær öll pör úr suðupottinum.

**Athugið:** Ef eldur er virka táknið þá mega leikmenn ekki raða teningunum upp fyrr en tvö eða fleiri tákn elds eru í suðupottinum.

Sá sem situr vinstra megin við þann sem vinnur byrjar næst.

### **Avatar:**

*Varúð: Þið spilið á eigin ábyrgð!*

Áður en þið hefjið leik þá getið þið ákveðið að fleiri en eitt náttúruaflanna sé virkt. Jafnvel öll. Eftir að hafa varpað teningi, þegar fleiri en eitt aflanna er virkt, þá er mælt með eftirfarandi röð

1. Taka teninga sem snúa auðri hlið upp. 2. Eldingin. 3. Eldur. 4. Skriða. 5. Fellibylur.

**Athugið:** Það þarf ekki að hlaða steinum upp eftir eldinn.

*Þýðing: Eirný Valsdóttir*