

# Heiti Make'nBreak!

## Fjölskylduspil

**Aldur:** 8+

**Fjöldi leikmanna:** 2-5

**Leiktími:** 30 min

**Innihald:** 10 trékubbar, 80 spil með teikningum báðum megin, 1 skeiðklukka, teningur með tölunum 1, 2 og 3 (þessi teningur er **tímateningur**), teningur fyrir **athafnir** (þessi teningur er notaður með **athafna** tilbrigðinu af spilu), spilabakki.

### Hugmynd og markmið:

Í spilu Make'nBreak! notar þú kubba til að byggja það sem sýnt er á teikningunum á spilunum. Þeim mun fleiri teikningar sem þú nærð að byggja eftir innan tímamarka því fleiri punkta færð þú. Sá vinnur sem er með flesta punkta.

### Undirbúningur:

- Stokkið spilin með teikningunum. Þið veljið um hvort þið spilið bláu hliðina (auðveldari) eða rauðu hliðina (erfiðari).
- Setjið spilin í spilabakkann. Látið þá hlið sem þið spilið á vísa frá ykkur. Setjið svo skeiðklukkuna í hólfið fyrir aftan spilin.
- Setjið trékubbana og tímateninginn á mitt borðið. **Athafna** teningurinn er einungis notaður í **athafna** tilbrigðinu af spilu.

### Gangur spilsins:

2-5 leikmenn.

Reglur fyrir spil er 2 leika er aftast í þessum kafla.

Sá sem settist fyrst við borðið hefur leik. Hann og leikmaðurinn sem er á vinstri hönd honum mynda **fyrsta** byggingarteymið.

Dæmi: Það eru 4 leikmenn. Amy situr í norður, Betty í austur, Chris í suður og Daniel í

vestur. Amy settist fyrst. Betty er vinstri hönd hennar. Þær eru fyrsta byggingarteymið. Næst væru Betty og Chris saman í teymi. Þriðja teymið væri Chris og Daniel og svo áfram. Allar teikningar sem eru fullkláraðar eru settar á milli meðlima í teymi.

- **Hafið trékubbana klára og varpið tímateningnum** - Hvor meðlimur byggingarteymisins fær 5 trékubba og setur þá fyrir framan sig. Látið bakkann með spilunum snúa að teyminu. Leikmaðurinn sem situr hægra megin kastar teningnum.
- **Stillið skeiðklukkuna & hefjið leik** – Sá leikmaður sem situr hægra megin við teymið er **stjórnandinn**. Hann eða hún stillir **skeiðklukkuna** á töluna sem kom upp á teningnum. Til að gera það **ýtið fyrst á rauða** stopp hnappinn, snúið svo bláu skifunni á rétta tölu. Um leið og byggingarteymið er tilbúið þá ýtir stjórnandinn á **græna** start hnappinn. Leikurinn er hafinn!
- **Afhjúpið spilið** – Teymið tekur **aftasta** spilið úr stokknum, snýr því við og setur það upp í loft í bakkann.
- **Byggið!** – Nú notar teymið trékubbana til að byggja eftir teikningunni sem er á spilinu. Verið fljót. *Takið eftir:* Þegar þið kubbið megið þið aðeins nota kubbanda sem völduð. Samhæfið vinnuna!

*Ábending: Það eru 3 gerðir teikninga. Þið verðið að reisa nákvæmlega eins og sýnt er á teikninguni sem þið dróguð.*

- **Teikning að fullu í lit:** Allir kubbar verða að vera í réttum lit og á réttum stað.
- **Teikning að hluta í lit:** Allir kubbar sem sýndir eru í lit á teikningu verða að vera á sama stað. Ólituðu kubbar eru frjálst val.
- **Engir litir sýndir á teikningu:** Litir eru frjálst val.
- **Rífið!** Um leið og búið er að reisa og allt er rétt kallar stjórnandinn OK! Teymið rífur bygginguna niður. Hvor leikmaður tekur 5 kubba. **Eftir það** draga þeir annað spil, byggja og svo framvegis (svo lengi sem skeiðklukkan gengur).
- **Stopp!** Þegar tíminn er útrunninn kallar stjórnandinn **stopp!** Teymið verður að hætta að byggja. Ef ekki hefur verið lokið við að byggja er spilið sett fremst í spilastokkinn. **Teikningar** sem hafa verið fullkláraðar eru settar á borðið á milli meðlima teymisins. Teymið vinnur þessa umferð saman og skorar stigin sem er á spilinu.
- **Næst!** Þegar teymið hefur lokið umferðinni er nýtt teymi búið til. Í því er sá sem sat á vinstri hönd í fyrra teymi. Með honum er sá sem situr honum á vinstri hönd.

## 2 leikmenn

Þegar tveir spila þá keppa leikmenn hvor við annan. Hvor um sig notar **alla 10** trékubbana til að ljúka við eins margar teikningar og hægt er. Sá leikmaður með hæst skor eftir þrjár umferðir vinnur.

*Ábending: Prófið að nota regluna fyrir 2 leikmenn þegar 3 eða fleiri spila.*

## Leikslok:

Spilinu lýkur eftir fullar þrjár umferðir. Það er eftir að hvert teymi hefur lokið þremur umferðum. Hver leikmaður leggur saman stigin sem hann hefur skorað með þeim sem

situr honum á vinstri hönd. Svo leggur hann saman stigin sem hann hefur skorað með þeim sem situr honum á hægri hönd. Leggið stigin svo saman. Sá vinnur sem hefur hæsta skorið. Ef um jafntefli er að ræða þá eru fleiri en einn vinningshafi.

**Dæmi:** Amy og Betty (sem situr á vinstri hönd Amy) skoruðu 12 stig í 3 umferðum. Með Daniel (sem situr á hægri hönd Amy) skoraði Amy 9 stig. Alls er Amy með 21 stig.

## Tilbrigði við reglurnar:

### Athafna tilbrigði

3-5 leikmenn. Allar breytingar á grunnreglum eru sýndar að neðar. Reglur fyrir 2 leikmenn eru aftast í þessum kafla.

### Sérstakar reglur

Í athafna tilbrigðinu þá kastar þú tening fyrir athafnir auk tenings fyrir tíma.

Athafnateningur sýnir á hvaða hátt þú átt að spila í þessari umferð. Lestu yfir reglurnar þegar þú hefur kastað teningnum.

- **Lýstu því**

Annar liðsmaður er arkitekt og hinn er sá sem byggir (þið ráðið hvor er í hvoru hlutverki).

**Arkitektinn** gefur þeim er byggir munnleg fyrirmæli, hvar hver kubbur á að vera. Haldið spilinu þannig að sá sem byggir getur ekki séð á það. Arkitektinn má einungis tala. Bannað að benda eða nota hendurnar á annan hátt.

**Sá sem byggir** reisir kubbana og má hvorki spyrja spurninga eða nota tákn svo dæmi sé tekið.

- **Fingrafimi**

Hvor meðlimur teymis má einungis nota **visifingur annarrar handar**. Þetta tilbrigði krefst mikillar samhæfingar, sérstaklega þegar kubbum er lyft.

*Ábending: Það er auðveldara ef leikmenn mega nota visifingur beggja handa.*

- **Áhættusöm viðskipti**

Teymið ákveður hversu margar teikningar það ætlar að klára í þessari umferð. Þá er skeiðklukkan ræst og byggt saman.

**Allar teikningarnar kláraðar?** Þú skorar öll stigin sem eru á spilunum. Umferðinni lýkur þegar seinasta teikningin er full kláruð. Tími sem eftir er skiptir engu máli.

**Þú laukst ekki við allar teikningarnar!** Þú færð engin stig í þessari umferð. Setjið allar teikningarnar/spil í stokkinn.

- **Lóðrétt/lárétt**

Þetta tilbrigði er snúið. Annar leikmanna má einungis leggja lárétt og hinn einungis lóðrétt.

- **5 plús 5**

Byggið eins og lýst er í grunnreglum. Það þýðir að hvor meðlimur teymis fær 5 trékubba og má aðeins nota þá.

- **Sprengjubónus**

Ef sprengja kemur upp þegar teningi er kastað þá er leikin sérstök sprengjubónus umferð.

Leikmenn láta alla kubba ganga hratt á milli sín. Þú vilt ekki að tíminn renni út á meðan þú byggir.

1. **Settu skeiðklukkuna svo enginn sjái** – Sá sem kastaði teningnum og fékk sprengjuna setur skeiðklukkuna (enginn má sjá) á 1, 2 eða 3). Það skiptir engu hvaða tala kom upp á tímateningnum.
2. **Ákveðið hver byrjar** – Sá sem situr vinstra megin við þann sem kastaði teningnum ákveður hver byrjar. Sá sem byrjar fær alla 10 kubbana og setur þá fyrir framan sig.
3. **Byggja** – Leikmaðurinn með skeiðklukkuna ræsir hana og setur á hvolf í bakkann. Nú veit enginn hvað langur tími er eftir! Um leið og klukkan byrjar að ganga þá byggir fyrsti leikmaðurinn eftir teikningu. Þegar hann er búinn að byggja og brjóta þá tekur næst leikmaður kubbana, dregur spil, byggir, brýtur o.s.frv.

**Tíminn er útrunninn!** Sá sem er að byggja þegar tíminn er búinn tapar umferðinni. Teikningin sem hann er að byggja eftir er sett fyrir framan leikmanninn sem **sektar spil**. Í lok spilsins eru stigin á sektar spilinu **dregin frá** heildar stikum. Öll önnur spil eru sett í stokkinn aftur.

#### **Áríðandi:**

Eftir bónus umferðina þá á **sami leikmaður** leik – kastar teningnum aftur o.s.frv.

*Ábending: Ef þú dregur spil með sprengju þá mátt þú sitja hjá í þessari umferð. Sá sem situr þér á vinstri hönd tekur við og verður að ljúka við teikninguna.*

#### **2 leikmenn**

Hægt er að spila flesta möguleika í athafna tilbrigðinu með tveimur leikmönnum.

**Áhættusöm viðskipti** og **sprengjubónus** eru alveg eins. Í **fingrafimi** er best að leikmaður noti vísifingur beggja handa. Fyrir **lóðrétt/lárétt** ætti að nota vinstri hönd fyrir lóðrétt kubba og hægri hönd fyrir lárétt kubba. Í **5+5** er leikmaður með alla 10 kubbana. Ef þú færð **lýstu því** þá kastar þú teningnum aftur.

#### **Leikslök:**

Spilinu lýkur eftir fullar þrjár umferðir. Það er eftir að hvert teymi hefur lokið þremur umferðum. Hver leikmaður leggur saman stigin sem hann hefur skorað með þeim sem situr honum á vinstri hönd. Svo leggur hann saman stigin sem hann hefur skorað með þeim sem situr honum á hægri hönd. Leggið stigin svo saman. Ef þú tapaðir í **sprengjubónus** þá dregur þú þau stig frá. Sá vinnur sem hefur hæsta skorið.

**Jafntefli í fyrsta sæti?** Takið nokkrar umferðir í **sprengjubónus**. Með útsláttarfyrirkomulagi. Yngsti leikmaður stillir skeiðklukkuna og sá elsti ákveður hver hefur leik. Leikmaður sem er að byggja þegar tíminn rennur út er úr leik. Svo er önnur umferð leikin. Sá sem er einn eftir er sigurvegari.