

Heiti: Völundarhús gert af völu! – Amazing Labyrinth!

Fjölskylduspil

Aldur: 7+

Fjöldi leikmanna: 2 - 4

Leiktími: Ekki tekið fram

Innihald: 1 leikborð með 16 föstum flísum á stígnum, 34 ferhyrndar flísar fyrir stíginn, 24 fjársjóðsspil, 4 peð.

Hugmynd og markmið:

Í völundarhúsi ævintýranna er leitað að dularfullum hlutum og skepnum. Með því að renna eftir stígnum reyna leikmenn að finna fjársjóðina sem þeir ágirnast.

Undirbúningur:

Í fyrsta sinn sem spilað er þarf að losa allar flísarnar og spilin úr grindinni. Stokkið flísarnar. Leggið þær upp í loft á auðu reitina á leikborðinu, með því búið þið til tilviljanakenndan stíg í völundarhúsinu. Ein flís á að ganga af. Leggið hana við hliðina á leikborðinu, hún er notuð síðar í spilinu (kemur þá í staðinn fyrir flís sem hefur verið tekin af borðinu). Stokkið fjársjóðsspilin. Deilið þeim jafnt milli leikmanna. Allir leikmenn leggja fjársjóðsspilin á hvolf á borðið fyrir framan sig. Bannað að skoða hvaða spil það eru. Allir leikmenn velja peð og setja það í eitt af hornunum á leikborðinu. Litirnir segja til um hvaða horn það er. Nú eruð þið tilbúin!

Gangur spilsins:

Allir leikmenn líta á fyrsta spilið af fjársjóðsspilunum. Þið sýnið ekki hinum leikmönnum spilið. Nú reyna þeir að komast á reitinn sem er með sama fjársjóð og spilið.

Sá byrjar sem hefur áður leitað að fjársjóð. Spilað er réttisælis.

Umferð er alltaf í tveimur skrefum.

- 1. Færa völundarhúsið**
- 2. Færa peðið**

Sá sem á leik reynir að komast að fjársjóðnum í völundarhúsinu sem sýndur er á spili. **Fyrst** setur þú flísina sem liggur við hliðina á leikborðinu á stíginn og **svö** færir þú peðið.

1. Færa völundarhúsið

Það eru 12 örvar með hliðum leikborðsins. Þær eru við raðirnar þar sem þú getur sett flísina.

Sá sem á leik setur auka flísina þar á leikborðið sem ör er, og ýtir annarri flís af borðinu. Eina undantekningin er að ekki má setja flís á sama stað og henni var ýtt út.

Ábending: Það er auðveldara að muna hvert þú mátt ekki renna flís með því að láta hana vera þar til hún er notuð aftur.

Ef það er peð á flísinni sem þú ýttir út af þá setur þú þá flís við hlið flísarinnar sem ýtti henni út af. Það telur ekki sem þinn leikur.

Ábending: Þú verður að færa völundarhúsið áður en þú færir peðið þitt. Eins þó þú getir komist að fjársjóðnum án þess að færa völundarhúsið.

2. Færa peðið

Þegar þú hefur fært völundarhúsið má færa peðið. Þú getur aðeins setið á reit ef þú getur fært peðið þangað án hindrana. Það má færa peð eins langt og leikmann langar. Þú mátt líka láta það standa þar sem það er.

Þegar þú hefur fundið fjársjóðinn sem þú leitaðir að þá snýrð þú fjársjóðsspilinu upp við hliðina á stokknum fyrir framan þig. Líttu á næsta fjársjóðsspil. Þegar þú átt næst leik þá finnur þú leið að fjársjóðnum.

Ábending: Ef þú getur ekki náð í fjársjóðinn sem þú leitar að þá getur þú fært peðið á stað sem gefur þér forskot þegar þú átt næst leik.

Nú er komið að næsta leikmanni. Sá setur aukaflísina á stígin áður en hann færir peðið o.s.frv.

Leikslök:

Sá vinnur sem er fyrstur til að finna alla fjársjóðina og fara aftur á upphafsreit.

Tilbrigði við reglurnar:

Yngri börn

Gefið fjársjóðsspilin eins og vanalega. Síðan eru þau lögð á borðið, fyrir framan hvern leikmann, upp í loft (svo fjársjóðurinn sjáist).

Þegar þú átt leik þá reynir þú að ná einhverjum af fjársjóðunum sem þú átt á borðinu. Ef þér tekst það þá snýrð þú fjársjóðsspilinu við. Þegar búið er að snúa öllum spilunum við þarf að fara aftur á upphafsreit til að vinna.

Þýðing: Eirný Valsdóttir