

Heiti! Ævintýraskógurinn - Enchanted Forest!

Fjölskylduspil

Aldur: 4+

Fjöldi leikmanna: 2 - 6

Leiktími: 15 – 20 mínútur

Innihald: 13 tré, 13 tákn fyrir fjársjóð, 13 fjársjóðsspil, 2 teningar, 6 peð, 1 leikborð

Hugmynd og markmið:


Þegar mínir, þið sem eruð mér svo hjartfólgir.

Þar sem ég á engin börn sjálfur þá leita ég arftaka krúnunnar sem er verðugur að ríkja yfir konungdæminu.

Ég leita meðal ykkar að vitrum og snjölum einstaklingi. Ég skora á ykkur öll að taka þátt í ævintýralegru leit í skóginum þar sem fjársjóðir eru faldir. Sannaðu og sýndu að þú sért þess verð/ur að vera arftaki minn. Gangi ykkur vel, konungurinn.

Sá sem er fyrstur að finna þrjá fjársjóði vinnur!

Undirbúningur:

1. Áður en byrjað er að spila þarf að losa 13 fjársjóðsspil og 13 tákn fyrir fjársjóði af pappírnum. Setjið táknin í botn trjáanna, eins og sýnt er á blöðunum. Þegar búið er að festa táknin í botninn þá á ekki að hreyfa við þeim aftur.
2. Færið trén til svo þið vitið ekki hvar hvert tákn er. Setjið þau svo á bláu reitina leikborðinu. Enginn á að vita hvar hver fjársjóður er.
3. Hver leikmaður velur peð og lætur það nærri stjörnunni  í þorpinu. Þar er upphafsreitir fyrir öll peðin.
4. Stokkið spilin og setjið þau á hvolf í forgarð kastalans. Látið efsta spilið snúa upp svo fjársjóðurinn sjáist.

Gangur spilsins:


Sá sem er yngstur leikur fyrst. Leikið er réttisælis.

1. Varpið báðum teningum og færið peðið um jafnmarga reiti og tölurnar sem komu upp segja til um. Tvö eða fleiri peð mega ekki standa á sama reit. Það má fara framhjá peði. Reiturinn sem það stendur á telst með.
2. Ef peðið þitt lendir á bláum reit þá skoðar þú undir tréð sem er næst reitnum til að sjá hvaða fjársjóður er falinn þar. Reyndu að muna hvaða fjársjóð þú sást. Hinir leikmennirnir mega ekki sjá.

3. Ef þú heldur að þú vitir hvar fjársjóðurinn er sem lýst er eftir af tröppum kastalans þá getur þú reynt að vinna til hans/fjársjóðsspilsins á eftirfarandi hátt:

Vertu fyrst/ur til að komast á reitinn með lyklinum  sem er við kastalann.

Gáðu gætilega undir tréð sem þú heldur að fjársjóðurinn er falinn undir. Aðrir mega ekki sjá. Er fjársjóðurinn undir trénu sá sami og er á fjársjóðsspilinu sem snýr upp í loft við kastalann?

- Já! Til hamingju! Sýnið hinum leikmönnum undir tréð og setjið það svo niður. Takið fjársjóðsspilið sem viðurkenningu. Snúið næsta spili upp í loft. Næsti á leik. Þegar það kemur aftur að þér þá má þessi þitt vera áfram á reitnum með lyklinum. Þú mátt reyna að finna fjársjóðinn sem svarar til spilsins sem nú er upp í loft. Þú mátt líka fara frá kastalanum og leita fleiri fjársjóða.
- Nei! Þú setur tréð niður og segir hinum leikmönnum að þú hafir haft rangt fyrir þér. Sem refsing þá ferð þú aftur á upphafsreit í þorpinu . Næsti á leik.

Leikslök:

Sá vinnur sem er fyrstur til að safna þremur fjársjóðsspilum og tilkynna kónginum hvar fjársjóðirnir voru faldir.

Ábendingar:

Gleymið ekki að fylgjast með hreyfingum annarra þessa um leið og þið leitið að fjársjóðum. Það má ekki vera of auðvelt fyrir þau að komast að kastalanum með vitneskju um það sem gæti verið rétti fjársjóðurinn.

Hafið ekki áhyggjur af því að finna ekki fjársjóðinn sem lýst er eftir af tröppum kastalans hverju sinni. Það er mikilvægara að muna hvar fjársjóðirnir sem þú finnur eru.


Á meðan leik stendur má enginn breyta niðurröðun trjáanna.

Hér er listi yfir fjársjóðina sem eru faldir í Ævintýraskóginum:

- Snælda Þyrnirósar.
- Múrsteinshús sem þrír litlir grísir búa í.
- Stóru stígvélin sem Stígvélaði kötturinn gengur í.
- Belti hugrakka skradarans.
- Töfrabaunin úr Jóa og baunagrasinu.
- Sleikipinni frá kofa nornarinnar í Hans og Grétu.
- Rokkurinn sem Rumputuski spann á.
- Töfraspjallinn úr Mjallhvíti.
- Rauða hettan hennar Rauðhettu.
- Lokkur úr hári Gullveigar.
- Annar af glerskónum hennar Öskubusku.
- Kórónan úr Nýju fötin keisarans.
- Gyllti boltinn sem froskaprinsinn endurheimtir fyrir prinsessuna.

Tilbrigði við reglurnar:

Ef ykkur langar að spila lengri útgáfu með meiri keppni og skipulagi þá er hægt að bæta þessum reglum við:

1. HREYFING: Þegar þú færir peðið notar þú báða teninga en aldrei báða í einu. Byrjaðu á að varpa öðrum teningnum og færa peðið um jafnmarga reiti og tölurnar sem komu upp segja til um. Svo varpar þú hinum teningnum og færir peðið. Þessi regla gildir um allar færslur/hreyfingu. Einnig þegar þú reynir að lenda á reitnum með lyklinum.
2. SENDA MÓTHERJA HEIM: Ef peðið þitt lendir á reit þar sem annað peð er fyrir þá fer peðið þitt á upphafsreit í þorpinu (reitur með stjörnu). Þetta gerist líka eftir að peð hefur verið fært þegar fyrri teningnum af tveimur hefur verið varpað– sjá reglu 1. HREYFING.
3. TÖFRAR NOTAÐIR: Ef þú færð tvo eins upp – sömu tölur á báða teninga – þá mátt þú, ef þú vilt, nota töfra og virkja einn af kröftunum:
 - Peðið hoppar að hvaða bláa reit sem er, þú gáir undir tréð.
 - Peðið hoppar að reitnum með skeifuna  fyrir framan kastalann.
 - Þú stokkar fjársjóðsspilin og leggur aftur spil upp í loft (afgangurinn er á hvolfi). Ef sama spil og áður (fjársjóður) snýr upp þá er það svo (þú mátt einungis stokka og velja nýtt spil einu sinni).

Þýðing: Eirný Valsdóttir