

SNARPT SAMKVÆMISSPIL - 1- 5 LEIKMENN - 3 ÁRA OG ELÐRI



TVENNA

1, 2, 3

Leikreglur



Tvenna 1, 2, 3 - Hvað er það?

Tvenna 1, 2, 3 er með yfir 30 tákni (tölur og rúmfræðileg form), 30 spjöld, 6 myndir á hverju spjaldi, og ávallt eitt (og aðeins eitt) tákni sem er eins á hverjum tveimur spjöldum.

Pitt verk er að finna það!

Áður en leikurinn hefst...

Hefurðu aldrei spilað Tvennu áður? Dragðu tvö spjöld og leggðu þau á borðið með framhliðina upp. Finndu táknið sem er eins á báðum spjöldunum (sama form, sami litur – aðeins stærðin getur verið mismunandi). Leikmaðurinn sem finnur táknið fyrst kallar upp og dregur tvö ný spjöld til að spila aftur.

Þú getur endurtekið leikinn eins oft og þú vilt, en það verður alltaf aðeins eitt tákni eins á hverjum tveimur spjöldum.

*Pannig er það! Nú kannt
þú að spila **Tvenna 1, 2, 3!***

Markmið leiksins

*Hvaða afbrigði sem þú ert að spila, þarftu alltaf að finna
sameiginlega táknið, kalla upphátt, taka spjaldið, snúa því eða
staðsetja það samkvæmt reglum örspilsins sem þú ert að spila.*

Örspilin

***Tvenna: 1, 2, 3** er flokkur örspila sem gengur út á hraða og allir spila í
einu. Til einföldunar eru örspilin flokkuð eftir erfiðleikastigi. Hægt er
að spila örspilin í fyrirfram ákveðinni röð, á handahófskenndan hátt,
eða sama spilið aftur og aftur. Mikilvægast er að allir skemmti
sér! Lestu reglur örspilanna vel áður en þú byrjar. Ekki hika
við að æfa þig svo allir skilji örugglega reglurnar.*

Leikslök

Leikmaðurinn, sem hefur unnið flest örspilin, er sigurvegarinn en í hverju örspili gilda mismunandi reglur um hvernig á að vinna.

Ef vafaatriði kemur upp

Leikmaðurinn, sem kallar upp nafnið á táknuinu, vinnur spjaldið! Ef leikmenn kalla upp á sama tíma nafn á tákni vinnur sá sem er fyrstur að taka spjaldið, leggja niður spjald eða kasta frá sér spjaldinu sínu.

Jafntefli

Ef leikmenn eru jafnir í lok örspils er sigurvegarinn fundinn með einvígi. Þá draga leikmenn upp hvor sitt spjaldið og leggja það niður samtímis. Sá sem er fyrri til að finna og kalla upp nafnið á sameiginlega táknuinu vinnur einvígið.

Daemi um tákni...

1

Einn/Blár

2

Tveir/
Rauður

3

Þrjár/
Appelsínugulur



Réttihyrningur/
Rauður



Ferningur/
Fjólublár



Hringur/
Grænn



Þríhyrningur/
Gulur



ÖRSPIL 1

Tumi Þumall

(fyrir einn leikmann)

1) Undirbúningur: Leggðu sex spjöld í röð á mitt borðið og gefðu barninu jafnmörg spjöld til að stafla fyrir framan sig á hvolfi.

Þú getur breytt fjölda spilana með tilliti til aldurs barnsins og tíma.

2) Markmið leiksins:

Að barnið finni sameiginlega táknið og leggi sín spil yfir spilin á borðinu.



3) Að spila spilið:

Barnið finnur sameiginlega táknið á fyrsta spjaldinu í bunkanum sínum og fyrsta spjaldinu í röðinni. Þegar það finnur táknið, leggur það spjaldið sitt á hvolf á spjaldið í röðinni. Svö endurtekur það leikinn með næsta spjald í röðinni þar til röðin er búin.

4) Afbrigði:

Þegar röðin er búin, kallar barnið á einhvern fullorðin til að sýna spjöldin og nefnir þær tölur/form/liti sem það fann (dæmi: blár þríhyrningur, rauður tveir o.s.fr.). Ef barnið gerir mistök, útskýrir sá fullorðni fyrir Tuma Þumli og leiðréttir mistökin.



ÖRSPIL 2

Lirfan

1) Undirbúningur: skiptu spjöldunum jafnt á milli leikmanna og leggðu eitt spjald á hvolf á mitt borðið. Hver leikmaður setur sín spjöld á hvolf í bunka fyrir framan sig.

2) Markmið spilsins: að vera fyrstur til að losna við öll spjöldin.

Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir tvo leikmenn



3) Að spila spilið:

Pegar merki er gefið verður hver leikmaður að finna táknið sem er eins á spjaldinu á borðinu og efsta spjaldinu í buncanum sínum. Þegar það er fundið, kallar leikmaðurinn upp nafnið á táknið og leggur spjaldið sitt við hliðina á spjaldinu á borðinu. Lirfan fer að taka á sig mynd! Næsti leikur miðast síðan við það spjald sem leikmaður lagði síðast niður og þannig gengur það á meðan lirfan myndast.



4) Sigurvegarinn :

Sigurvegurinn er sá sem fyrstur losnar við öll spjöld af hendi. Hinir leikmennirnir halda áfram að spila um næstu sæti.

ÖRSPIL 3

Tværkistur

1) Undirbúningur: Leggðu tvo jafnstóra spilabunka á borðið þannig að táknið snúi upp. Þetta eru kisturnar tvær.

2) Markmið spilsins: að ná eins mörgum spjöldum og þú getur.

Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir tvo leikmenn



3) Að spila spilið:

Leikmenn leita samtímis að sameiginlega táknu á fyrstu tveim spjöldunum í bunkunum og sá sem sér það fyrst kallar upp og fær annað spjaldanna, þannig gengur það þar til bunkinn klárast. Ef annar bunkinn klárast er hinum skipt í tvennt og leiknum haldið áfram þar til eitt eða ekkert spjald er eftir.

4) Sigurvegarinn:

Sigurvegurinn er sá sem er með flest spjöldin í leikslok.

Leikmaður
2



Leikmaður
1



ÖRSPIL 4

Brunnurinn

1) Undirbúningur: Skiptið spjöldunum einu í einu á milli leikmanna. Látið síðasta spjaldið á mitt borðið þannig að táknin snúi upp. Allir leikmenn stokka spjöldin sín og láta þau á hvolf í bunka fyrir framan sig.

2) Markmið spilsins: að vera fljótastur að losna við öll spilin og alls ekki vera síðastur!

Upphafstaðan:
Dæmi fyrir fjóra leikmenn.

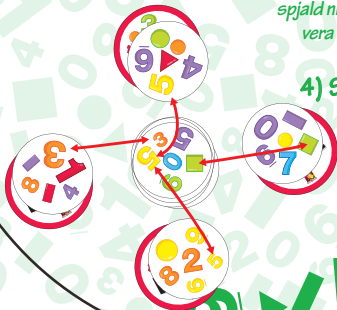


3) Að spila spilið:

Á sama tíma snúa allir leikmenn bankanum sínum við þannig að táknin snúi upp. Leikmenn reyna að vera á undan hinum að losna við spjöldin úr bankanum sínum með því að láta þau efst í kastbunkann í miðjunni. Leikmaðurinn, sem er fyrstur til að finna tákn sem er eins á spjaldinu í miðjunni og efsta spjaldinu í bankanum sínum, kallar upp nafnið á því og lætur það efst í kastbunkann. Þar sem spjaldið í miðjunni breytist um leið og leikmaður leggur spjald niður verða leikmenn að vera snarir í snúningum.

4) Sigurvegarinn:

Leikmaðurinn sem er síðastur að losna við öll spjöldin sín tapar spiliinu.



ÖRSPIL 5

Feluleikur

1) Undirbúningur: Stokkaðu öll spjöldin, leggðu fjögur þeirra með framhliðina upp fyrir framan hvert barn og sex fyrir framan hvern fullorðinn. Leggðu eitt spjald á mitt borðið þannig að tákinn snúi upp og geymdu spjöldin sem eftir eru í dósinni. Þú getur breytt fjölda spjalda fyrir börn með tilliti til aldurs þeirra.

2) Markmið spilsins: að vera fyrstur til að hafa aðeins falin spjöld fyrir framan sig.

Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir tvo leikmenn



3) Að spila spilið:

Allir spila samtímis.

Leikmenn reyna samtímis að finna sameiginlegt tákni á einu af sínum spjöldum og miðjuspjaldinu.

Þegar þeir finna það, verða þeir að kalla upp og snúa spilinu sínu við. Þá telst spjaldið falið.

4) Sigurvegarinn:

Sigurvegarinn er sá sem fyrstur nær að snúa við öllum spilunum sínum.



DOCF01-IS

Pakkir

**Spil eftir Denis Blanchot, Jacques Cottureau,
og Play Factory, með aðstoð Play Factory teymisins,
m.a.: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves og Igor Polouchine.**

Útgefandi og dreifing:

NORDIC GAMES

