

SNERPUSPIL FYRIR ALLA - 2- 5 LEIKMENN - 4 ÁRA OG ELÐRI



# TVENNA KRAKKAR

## Leikreglur



## **Tvenna Krakkar - Hvað er það?**

*Tvenna Krakkar er með yfir 30 táknsþjöld með yfir 30 dýramyndum, 6 dýr á hverju spjaldi, og aðeins eitt dýr birtist á hverjum tveimur spjöldum. Þitt verk er að finna það!*

## **Áður en leikurinn hefst...**

*Dragðu tvö spjöld og leggðu þau á borðið með framhliðina upp. Finndu dýrið sem er á báðum spjöldunum (sama lögun, sami litur, aðeins stærðin getur verið mismunandi). Leikmaðurinn sem finnur dýrið 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 dýr sem er eins á hverjum tveimur spjöldum. Þannig er það!*

Nú kannt þú að spila  
Tvenna Krakkar!

## **Markmið leiksins**

*Hvaða afbrigði sem þú ert að spila, þarftu alltaf að finna dýrið sem er eins á tveimur spjöldum, kalla upphátt, taka spjaldið, snúa því eða staðsetja það samkvæmt reglum örspilsins sem þú ert að spila.*

## **Örspilin**

*Tvenna Krakkar er flokkur örspila sem gengur út á hraða og allir spila í einu. Til einföldunar eru örspilin flokkuð eftir erfðleikastigi. 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 nefnir dýrið fyrst, vinnur spjaldið! Ef leikmenn kalla upp nafn á dýri á sama tíma, 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 sitt hvort spjaldið og leggja það niður samtímis. Sá sem er fyrri til að finna og kalla upp nafnið á sameiginlega tákningu vinnur einvígið!*



# Dæmi um dýr



Björn



Fiskur



Mariubjalla



Köttur



Hestur



Kolkrabbi



Hani



Flóðhestur



Kengúra



Kanína



Ljón



Snákur



Ugla



Hundur



Hákarl



Górilla



Kameldýr

# ÖRSPIL #1

## Feluleikur

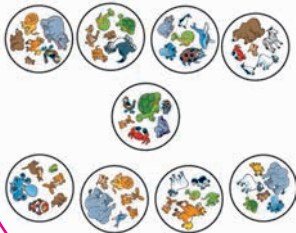
**1) Undirbúningur:** *Stokkaðu öll spjöldin, leggðu fjögur þeirra með framhliðina upp fyrir framan hvert barn og sex fyrir framan hvern fullorðinn. Leggðu eitt spjald á mitt borðið þannig að táknin snúi upp og*

*geymdu spjöldin sem eftir eru í dósinni.*

*Þú getur breytt fjölda spjalda fyrir börn með tilliti til alders þeirra.*

**2) Markmið spilsins:**

*Að vera fyrstur til að hafa aðeins falin spjöld fyrir framan sig.*



**Upphafsstaðan:**

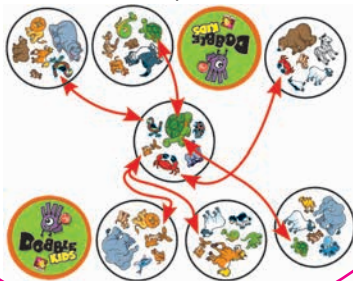
*Dæmi fyrir 2 leikmenn*

### 3) Að spila spilið

Allir spila samtímis. Leikmenn reyna samtímis að finna sameiginlegt dýr á einu af sínum spjöldum og miðjuspjaldinu. Þegar þeir finna það, verða þeir að kalla upp og snúa spjaldinu sínu við. Þá telst spjaldið falið.

### 4) Sigurvegarinn:

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

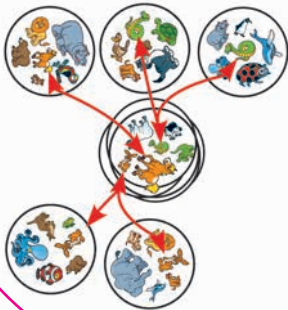






### 3) Að spila spilið

Allir spila samtímis. Leikmenn reyna samtímis að vera fyrstir til að losna við eitt að sínum spjöldum með því að leggja það á mitt borðið. Þú þarft bara að kalla upp nafnið á dýrinu sem er eins á spjaldinu þínu og miðjuspjaldinu. Passaðu þig – miðjuspjaldið breytist um leið og leikmaður leggur sitt spjald ofan á það.



### 4) Sigurvegarinn:

Sigurvegurinn er sá sem fyrstur losnar við öll spjöldin sín.

## ÖRSPIL #3

# Dómsturninn

- 1) Undirbúningur:** *Stokkaðu spjöldin, leggðu eitt á hvolf fyrir framan hvern leikmann og settu svo bunkann með hinum spjöldunum á mitt borðið með framhliðina upp.*
- 2) Markmið spilsins:** *Að ná eins mörgum spjöldum og þú getur úr bunkanum.*

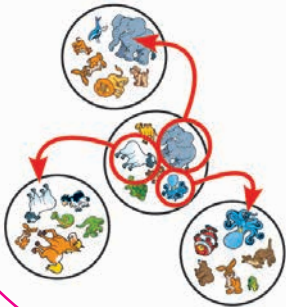
### Upphafsstaðan:

*Dæmi fyrir 3 leikmenn*



### 3) Að spila spilið

Leikmenn snúa samtímis spjöldunum sínum við og reyna að vera fyrstir til að finna dýrið sem er eins á spjaldinu þeirra og á efsta spjaldinu í bункanum. Sá sem finnur það fyrst nefnir dýrið, tekur spjaldið úr bункanum og leggur það ofan á spjaldið sitt. Þá breytist efsta spjaldið í bункanum.



### 4) Sigurvegarinn:

Leiknum lýkur þegar bunninn klárast. Sigurvegarinn er sá sem er með flest spjöldin í leikslok.

# ÖRSPIL #4

## Brunnurinn

**1) Undirbúningur:** Skiptið spjöldunum einu í einu á milli leikmanna. Látið síðasta spjaldið á mitt borðið með framhliðina 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 spjöldin og alls ekki vera síðastur!

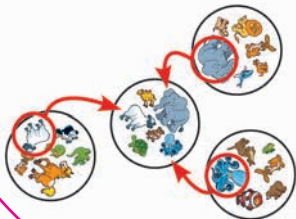
### Upphafsstaðan:

Dæmi fyrir 3 leikmenn



### 3) Að spila spilið:

Á sama tíma snúa allir leikmenn bunkanum sínum við þannig að dýratáknin snúi upp. Leikmenn reyna að vera á undan hinum að losna við spjöldin úr bunkanum sínum með því að láta þau efst í kastbunkann í miðjunni. Leikmaðurinn, sem er fyrstur til að finna dýr sem er eins á spjaldinu í miðjunni og efsta spjaldinu í bunkanum 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 fyrstur losnar við öll spjöldin sín vinnur.

## ÖRSPIL #5

### Óvelkomna gjöfin

**1) Undirbúningur:** *Stokkaðu spjöldin, leggðu eitt spjald á hvolf fyrir framan hvern leikmann og settu bunkann með hinum spjöldunum á mitt borðið með framhliðina upp.*

**2) Markmið spilsins:** *Að fá sem fæst spjöld úr bunkanum.*

#### Upphafsstaðan:

*Dæmi fyrir 4 leikmenn*

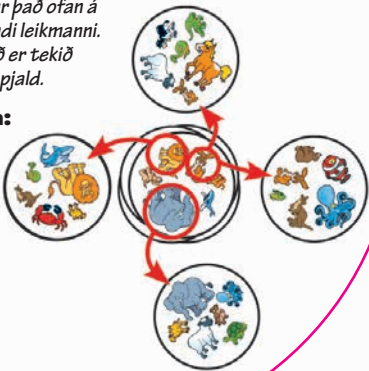


### 3) Að spila spilið

Leikmenn snúa spjöldum sínum samtímis við. Leikmenn verða að finna dýr sem er eins á spjaldi einhvers annars leikmanns og spjaldinu efst í buncanum. Sá sem fyrstur finnur dýrið sem er eins, tekur efsta spjaldið úr buncanum og leggur það ofan á spjaldið hjá viðkomandi leikmanni. Þegar efsta spjaldið er tekið birtist nýtt miðjuspjald.

### 4) Sigurvegarinn:

Leiknum lýkur þegar bunkinn klárast. Sigurvegarinn er sá sem er með fæst spjöld.



DOKI01-15

# **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.

*Prófaðu líka hina  
klassísku Tvennu:*



Útgefandi og dreifing:

NORDIC GAMES

