



Leiðbeiningar

Spin-a-roo™

FLOKKUNAR- OG TALNINGARLEIKUR



 **VARUÐ:**

KÖFNUNARHÆTTA – Inniheldur
smáhluti. Ekki ætlað börnunum yngri en 3 ára

ALDUR
4+

2-6 LEIKMENN

Spin-a-roo

FLOKKUNAR- OG TALNINGARLEIKUR

Sjáið hvernig litríkar skífur birtast eins og fyrir töfra í þessum hraða leik sem hægt er að spila í tvenns konar afbrigðum. Keppist um að safna sem flestum skífum á meðan þið flokkið **tölur og liti** eða **teljið upp og niður** frá einum til tíu.



Undirbúningur

1. Takið lokin af skífuskammtaranum, hellið skífunum úr og blandið þeim vel saman.
2. Setjið mjórri endann á skammtaranum í holuna á snúningsarm bakkans.
3. Setjið skífurnar í skammtarann og setjið annað lokið á. Setjið hitt aftur í kassann.
4. Leggið snúningsapparatið á mitt borðið svo allir leikmenn sjái það og ná til þess.
5. Hver leikmaður velur spjald.
6. Veljið leikmót (græna hliðin fyrir flokkun, fjólubláa fyrir talningu). Allir leikmenn eiga að láta sömu litahliðina snúa upp.

Flokkunarleikur (græn hlið)

Markmið leikmanns: Að safna sem flestum skífum með því að para saman liti og tölur á spjaldinu sínu.

Leikreglur

SKREF 1: Veljið leikmann til að snúa skammtaranum og fylla allar sjö raufarnar á bakkanum. Leikmaðurinn snýr skammtaranum í hring þar til hann er kominn aftur á upphafsreitinn.

SKREF 2: Þegar einhver leikmanna sér skífu sem er með sama lit eða tölu og á spjaldinu sínu, kallar hann upp litinn eða töluna, tekur skífuna og leggur á samsvarandi reit á spjaldinu sínu.

ATH. Skífurnar sem bætt var við spjald leikmanns sýna nú tölurnar og litina sem þarf að finna samsvörun við.

DÆMI:

PARA TÖLUR:



Rauða nían (9) á skifunni myndar tölusamstæðu við gulu níuna (9) á spjaldinu.

PARA LITI:



Gula fimman (5) á skifunni myndar litasamstæðu við gulu níuna (9) á spjaldinu.

SKREF 3: Leikmenn halda áfram að stafla upp spjöldunum sínum ásamt réttu skifunum með því að flokka eins og lýst er í skrefi 2.

SKREF 4: Þegar enginn leikmaður getur fundið samsvörun eða raufarnar sjö í bakkanum eru tómar, snýr næsti leikmaður (réttisælis) skammtaranum heilan hring til að fylla raufarnar.

ATH. Þegar skífum er bætt á bakkann, er ekki hreyft við þeim skífum sem eftir urðu. Þegar skammtaranum er snúið, fyllir hann aðeins í tómar raufar.

SKREF 5: Þegar engar skífur eru eftir í handfanginu og ekki er hægt að mynda fleiri samstæður, stafla leikmenn upp skífunum sem þeir hafa safnað. Sá sem er með hæsta staflann VINNUR!

***Flettið á bls. 7 fyrir fleiri reglur sem þarf að fylgja**

Talningaleikur (fjólublá hlið):

Markmið leikmanns: Að safna sem flestum skífum með því að telja upp og niður frá einum til tíu!

Leikreglur

SKREF 1: Veljið leikmann til að snúa skífuskammtaranum og fylla allar sjö raufarnar á bakkanum. Leikmaðurinn snýr skammtaranum í hring þar til hann er kominn aftur á upphafsreitinn.

SKREF 2: Þegar einhver leikmannanna sér skífu með tölu sem kemur á undan eða eftir tölunni á spjaldinu sínu, kallar hann upp töluna, tekur skífuna og leggur á samsvarandi reit á spjaldinu sínu. Hvaða tölu sem er má setja á miðjureitinn sem á stendur „Wild“ í byrjun.

ATH. Skífunar sem bætt var við spjald leikmanns sýna nú tölurnar sem þarf að finna samsvörun við.

DÆMI:

TELJA UPP:



Með þessu spjaldi, getur leikmaður kallað upp töluna, 6, til að setja á reit með fimmu (5).

TELJA NIÐUR:



Með þessu spjaldi, getur leikmaður líka kallað upp töluna, 4, og til að setja á reit með fimmu (5).

VÍSSENDINGAR: Ungir leikmenn sem ekki geta áttað sig á hvaða tala kemur á undan eða eftir þeirri á spjaldinu þeirra, ættu að leita að vísbendingum neðst á skífunni og reitunum á fjólubláu hlið spjaldanna.



3 er vísbending um að telja niður frá 4. 5 er vísbending um að telja upp frá 4.

SKREF 3: Leikmenn stafla áfram upp viðeigandi skífum á spjöldunum sínum með því að telja upp og niður eins og lýst er í Skrefi 2.

SKREF 4: Þegar enginn leikmaður getur fundið samsvörun eða raufarnar sjö í bakkanum eru tómar, snýr næsti leikmaður (réttssælis) skammtaranum heilan hring til að fylla raufarnar.

ATH. Þegar skífum er bætt á bakkann, er ekki hreyft við þeim skífum sem eftir urðu. Þegar skammtaranum er snúið, fyllir hann aðeins í tómar raufar.

SKREF 5: Ef efsta talan í staflanum er 10, er staflinn lagður til hliðar og byrjað upp á nýtt. Skífunar sem lagðar voru til hliðar eru taldar til stiga í lok umferðar.

SKREF 6: Þegar engar skífur eru eftir í skammtaranum og ekki er hægt að mynda fleiri samstæður, stafla leikmenn upp skífunum sem þeir hafa safnað. Sá sem er með hæsta staflann VINNURI!



Þegar leikmaður kemst upp í 10 er spjaldið hreinsað!

Reglur

- A.** Leikmenn verða að bíða þar til skammtarinn hefur snúist heilan hring áður en þeir kalla upp samstæður, þ.e. skammtarinn verður alltaf að vera á upphafsreitnum á meðan skífur eru paraðar saman.
- B.** Leikmenn verða að nefna samstæðuna upphátt áður en þeir taka skífu.
- C.** Ef leikmenn kalla upp samstæðu samtímis, vinnur sá sem er fyrri til að ná skífunni.
- D.** Ef nýbúið er að fylla bakkann og enginn leikmaður getur myndað samstæðu (enginn tekur neina af skífunum sjö), hreinsa leikmenn spjöldin sín með því að taka skífurnar og setja í stafla. Skífurnar sem voru teknar eru taldar til stiga í lok umferðar.
- E.** Ef leikmenn geta ekki enn myndað samstæður þegar búið er að hreinsa spjöldin, eru allar sjö skífurnar í bakkanum settar aftur í skammtarann og nýjum skífum bætt við.

Um hönnuðina

Spin-a-roo var fundið upp og þróað af Rothschild Design og Theora Design. Omri Rothschild hefur hannað leiki og leikföng í rúmlega 30 ár. Theora Design er fjölskyldufyrirtæki sem stjórnað er að Ora og Theo Coster sem vinna ásamt sonum sínum Boaz og Gideon. Theora Design hefur einkaleyfi á yfir 150 leikföngum, leikjum og þrautum, þ.á.m. hinu vinsæla Zingo frá ThinkFun.

Markmið ThinkFun er að tendra huga þinn!®

ThinkFun® er fremst í flokki í heiminum í
vanabindandi skemmtilegum spilum sem
reyna á og skerpa hugann.

Við upplýsum huga ungs fólks og
skemmtum allri fjölskyldunni, enda fá frumlegir
leikir og smáforrit ThinkFun þig til að hugsa
um leið og þú brosir.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2016 ThinkFun Inc. Öll réttindi áskilin. FRAMLEITT Í KÍNA, 104. #7935. IN01.

Markmið ThinkFun er að tendra huga þinn!®

ThinkFun® er fremst í flokki í heiminum í
vanabindandi skemmtilegum spilum sem
reyna á og skerpa hugann.

Við upplýsum huga ungs fólks og
skemmtum allri fjölskyldunni, enda fá frumlegir
leikir og smáforrit ThinkFun þig til að hugsa
um leið og þú brosir.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2016 ThinkFun Inc. Öll réttindi áskilin. FRAMLEITT Í KÍNA, 104. #7935. IN01.