

Color catch

1. Innihald

24 markspil – grænn ramma



40 líkamshlutaspil – appelsínugulur ramma



16 jokerspil – grár ramma



8 furðuspil – blár ramma



2. Markmið leiksins

Leikmennirnir reyna að safna eins mörgum markspilum og þeir geta.

3. Spilin

Hlutlausir litir kameljónsins er grænn. Í þessum leik þá getur kameljónið skipt um lit á hverjum líkamshluta.

Það eru 4 líkamshlutar á kameljóninu:



Svæði 1: höfuðið



Svæði 2: búkurinn



Svæði 3: fæturnir



Svæði 4: halinn

1. **Markspil:** Þessi spil hafa grænan ramma og grænt bak. Í þessum spilum eru 2 líkamshlutar í hlutlausu græna lit kameljónsins, og tveir hlutar hafa skipt um lit.



2. **Líkamshlutaspil:** Þessi spil hafa appelsínugulan ramma og bakhlíð. Í þessum spilum eru 3 líkamshlutar í hlutlausu græna lit kameljónsins, og einn hlutinn hefur breyst í nýjann lit.



3. **Jokerspil:** Þessi spil hafa gráan ramma og appelsínugula bakhlíð. 3 líkamshlutar eru í hlutlausu græna lit kameljónsins, og einn hlutinn er grár.



4. **Furðuspil:** Þessi spil hafa bláan ramma og appelsínugula bakhlíð. Þessi kameljón eru furðuleg. Allir 4 líkamshlutar hafa breytt um lit.



4. Undirbúningur leiksins

1. Setjið **markspilin** í einn bunka. Stokkið spilin og setjið bunkann í miðjuna á grúfu. Snúið efsta markspilinu upp.

2. Setjið **líkamshlutaspilin** ásamt **jokerspilunum** í annan bunka. Stokkið bunkann og dreifið til jafnt til allra leikmanna. (Furðuspilin tilheyra flóknari reglum sem útskýrðar eru síðar).

3. Öll spilin sem gefin eru til leikmanna skulu höfð í bunka á grúfu, **hver með sinn bunka**. Það skiptir ekki máli þó einhver hafi aðeins fleiri/færri spil.

5. Grunnreglur leiksins

(án furðuspilanna)

1. Hver leikmaður snýr spili við úr bunkanum sínum (*hann tekur það upp þannig að það snúi frá honum*) og setur spilið út fyrir framan sig, næsti setur sitt spil út og svo koll af kolli, spilið gengur réttssælis. Þetta spil sem hver leikmaður setur út kallast **leikspilið**.

Þegar líða tekur á leikinn eru ný spil látin ofan á bunkann sem er fyrir framan hvern leikmann. Þessi bunki kallast **losunarbunki**

Efsta spilið (leikspilið) er alltaf það spil sem gildir hverju sinni.



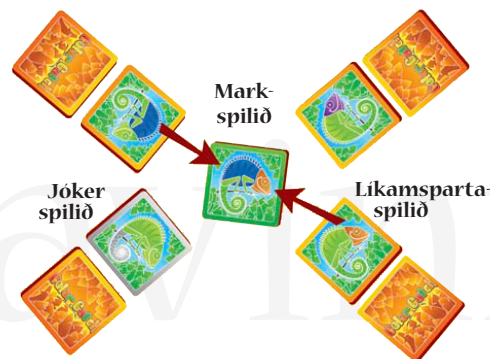
Leikspilið

Losunarbunki

Ath. Leikurinn er spilaður þannig að það á aðeins að nota eina hönd. Leikmenn skulu snúa spilunum sínum við og slá létt á markspilin með einni hendi. (Undantekning – sjá sérstakar reglur fyrir 2-3 leikmenn)

2. Um leið og tvö **leikspil** samsvara litum á markspilinu, þá byrjar orrustan milli leikmanna. Sá sem er fyrstur til að slá á markspilið í miðjunni vinnur það markspil. Þá er næsta markspili snúið við og leikurinn heldur áfram, og byrjar sá sem vann fyrra spilið. (Sjá mynd að neðan.)

Bardaginn milli leikmanna



3. **Jokerspilin** eru með einhverjum gráum líkamshluta. Þetta gráa svæði getur komið í stað allra lita fyrir þennan líkamshluta.

4. Ef leikmaður **slær óvart á markspilið**, þegar það er engin samsvörum á milli leikspila og markspilsins, verður sá leikmaður að skila einu markspili. *Ef hann á ekkert markspil er ekki hægt að refsa honum og leikurinn heldur áfram.* Markspilinu sem var skilað er sett til hliðar og sá sem vinnur næsta markspil, vinnur bæði markspilin.

5. Eftir hvern bardaga, þá heldur leikurinn áfram þar sem frá var horfið.

6. Þegar leikmaður er búinn með bunkann sinn, þá er efsta spjaldið í losunarbunkanum skilið eftir á borðinu, restin stokkuð létt og sett aftur á grúfu.

6. Leikslök

Leikslök eru þegar **ekkert markspil er eftir** í miðjunni. Allir leikmenn telja sín markspil sem þeir hafa unnið. **Sá sem hefur flest markspil er sigurvegari leiksins.**

Ef það er jafnt á milli tveggja til þriggja leikmanna, þá vinnur sá leikmaður sem er með **kameljóna-kóngaspilið** (með kórónunni). Ef kameljóna-kóngaspilið er ekki í bunkanum hjá þeim sem voru jafnir, þá eru þeir báðir eða allir sigurvegarar.

7. Að spila með furðuspilin líka.

Áður nefndar reglur gilda. Hins vegar er furðuspilum stokkað saman með líkamshluta- og jokerspilunum. Þegar upp kemur furðuspil í leiknum getur ein af eftirfarandi uppákomum gerst:

· Ef upp kemur furðuspil með **4 mismunandi litaða líkamshluta** þá vinnur sá markspilið sem er fyrstur til að slá það.



· Ef upp kemur furðuspil með **3 mismunandi liti á líkamshlutum** (þ.e. 2 líkamshlutar eru með sama lit) þá er enginn bardagi! Ef leikmaður **slær óvart** á markspilið, þá er þeim refsað með að missa unnið markspil.



Reglur fyrir 2-3 leikmenn

Grunnreglur haldast óbreyttar, en eftirfarandi breytingar verða

1. Hver leikmaður spilar með 2 bunkum og 2 losunarbunkum, einn fyrir hvora hönd.

2. Hver leikmaður spilar með báðum höndum eins og þetta væru 2 ólíkir leikmenn.

3. Meðan á bardaga stendur, þá geta leikmenn ráðið hvorri höndinni þeir vilja nota til að slá á markspilið.

Góða skemmtun!

 **Spilavinir**

Langholtsvegur 126 · 104 Reykjavík
Símí 553 3450 · www.spilavinir.is