

# Sherlock™

## - Spæjaraspilið -

Fyrir 2-5 þátttakendur, frá 5 ára til fullorðinsaldurs  
Spilátími: u.þ.b. 15 mín.

### Innihald:



49 myndaspil



1 Sherlock-spil (spæjaraspil)

### Markmið spilsins:

Spæjarinn Sherlock ferðast um í leit að vísbendingum sem þáttakendur þurfa að muna. Í byrjun spilsins reyna allir leikmenn að leggja á minnið myndirnar á spilunum í hringnum áður en þeim er snúið á hvolf. Síðan ferðast Sherlock af einu spili yfir á annað. Í hvert sinn sem hann lendir á spili sem snýr á hvolf á sá, sem á leik, að giska á hvaða mynd er á spilinu. Sherlock færirst áfram svo lengi sem leikmaðurinn getur rétt. Lendi Sherlock á spili sem flett hefur verið við má leikmaðurinn taka það spil til sín. Sá sem er fyrstur að safna 6 spilum vinnur.

### Uppröðun

Takið Sherlock-spilið úr stokkunum og leggið til hliðar. Stokkið myndaspilin 49 og flettið upp átta spilum í hring.



**MIKILVÆGT:** Örvarnar á spilunum verða alltaf að liggja yst í hringnum. Þegar spilum er flett við eða ný dregin úr stokkunum verður alltaf að gæta þess að staðsetja spilin þannig að örvarnar séu yst í hringnum.

Stokkurinn er settur í miðjuna á hringnum. Allir leikmenn skoða nú spilin í hringnum og reyna að leggja hlutina á myndunum á minnið (það þarf ekki að muna töluna á hverju spili eða í hvaða átt örvin visar). Eftir u.þ.b. hálfu mínútu er öllum spilunum átta snúið á hvolf.

### Gangur spilsins

Yngsti leikmaðurinn byrjar.



Sá sem situr honum á hægri hönd tekur Sherlock-spilið og leggur það við hliðina á einhverju spilanna sem er á hvolfi (1. mynd).



Sá, sem á leik, á nú að giska hvaða mynd er á spilinu. EFTIR að hann hefur giskað er spilinu snúið við (2. mynd).



Ef hann gat upp á réttri mynd er spilið látið snúa upp og Sherlock er færður til í sömu átt og örin visar, um jafnmörg spil og talan við hliðina á örinni segir til um (3. mynd).



Nú á sá, sem á leik, aftur að giska hvaða mynd er á spilinu sem Sherlock stendur við (4. mynd).



Svo lengi sem leikmaðurinn getur rétt má hann halda áfram að gera og Sherlock færirst í sömu átt og örin á síðasta spili visar, um jafnmörg spil og talan við hlið örvarinnar sýnir (mynd 5).



Lendi Sherlock á spili sem flett hefur verið upp vinnur sá, sem á leik, það spil! Hann tekur þá spilið og leggur það fyrir framman sig þannig að framhliðin snúi upp (6. mynd).



Þá dregur sá, sem á leik, nýtt spil úr bunkanum og leggur þar sem hitt spilið lá áður þannig að framhliðin snýr upp. Allir leikmenn fá tækifæri til að skoða spilið og leggja það á minnið. Síðan er öllum spilum, sem snúa upp, snúið við aftur þannig að öll spilin átta séu aftur á hvolfi. Þá á næsti leikmaður (til vinstri) leik (7. mynd).

Spilið heldur nú áfram á sama hátt. Sá sem situr hægra megin við þann sem á leik leggur Sherlock við hlið einhvers spils á hvolfi og á þá sá, sem á leik, að giska hvaða mynd er á spilinu. Sá sem á leik færirst síðan Sherlock eins og áður er sagt og þannig áfram.

**Mjög mikilvægt:** Ef sá, sem á leik, giskar rangt á næsti að gera. Öllum spilum, sem flett hefur verið upp, er þá snúið á hvolf og næsti leikmaður á leik. Sá sem á leik heldur áfram að gera þar til hann giskar rangt eða Sherlock lendir á spili sem þegar er búið að fletta upp (þá vinnur leikmaðurinn það spil). Þá á sá leik sem situr honum á vinstri hönd.

### Leikslok:

Sá sem er fyrstur að safna 6 spilum vinnur. Breyta má tölunni til að stytta spilið eða lengja.

### Einfaldari eða erfiðari útgáfa:

Til að einfalda spilið má hafa færri spil í hringnum. Mælt er með því að byrja með 6 spil og fjölga þeim svo í 7 eða 8 spil.

**Viltu spila aftur?** Stokkaðu spilin og raðaðu í nýjan hring. Spilið breytist sífellt þegar spilin raðast á nýja staði!