

Caramba



eftir Haim Shafir

myndskreytt af Marina Zlochin og Markus Wagner

Fjöldi leikmanna: 2-4 · Aldur: 7 ára og eldri

Spilatími: u.þ.b. 20 mín

INNIHALD

24 teningar

(4 sett af teningum,
6 teningar með sama tákni)

3 peð í mismunandi
stærðum,
rautt, blátt og svart



1 spilaborð



1 spilaborð



HUGMYNDIN Á BAK VIÐ SPILIÐ

Að kasta teningunum eins hratt og hægt er uns þeir sýna allir sama lit. Um leið og einhverjum leikmanna tekst það grípur hann það í þeim lit. Þeim mun stærra sem peðið er, því fleiri stig gefur það. Sá sigrar sem fær flest stig.

UNDIRBÚNINGUR SPILSINS

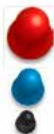
Setjið peðin þrjú á mitt borðið, þar sem allir leikmenn ná auðveldlega til þeirra, og spilaborðið við hliðina. Hver leikmaður tekur eitt sett af teningum, þ.e. 6 teninga með sama tákni. Þeir setja appelsínugula teninginn á 1. reit á spilaborðinu, hann er notaður til að telja stigin meðan á spilinu stendur. Hina teningana fimm setja leikmenn fyrir framan sig.

Teningasett sem ekki eru notuð, eru sett aftur í kassann.

Ninna



Teitur



Tristan



Rakel



GANGUR SPILSINS

Hvert spil er spilað í nokkrum umferðum. Í hverri umferð eiga leikmenn að reyna að ná eins mörgum þeim og þeir geta. Umferðinni lýkur þegar engin þeir eru eftir á miðju borðinu.

Nú hefst Leikurinn!

Einhver gefur merki með því að hrópa: „Caramba!“ Þá byrja allir í einu að kasta teningunum sínum og reyna að fá upp sama lit á öllum fimm. Í fyrsta kasti á að kasta öllum fimm en eftir það ákveður hver og einn hvaða teningum hann vill kasta aftur.

ALLIR Fimm teningarnir í sama Lit

Ef leikmanni tekst að fá upp sama lit á öllum teningunum sínum grípur hann það í þeim lit og setur fyrir framan sig. Það má vera með fleiri en eitt þeir fyrir framan sig í einu.

Það má grípa það af miðju borðsins en það má líka taka það sem einhver annar leikmaður er með fyrir framan sig!

Spilið er ekki búið þótt einhver hafi gripið peð, þannig að leikmenn verða að vera fljótir og kasta teningunum sínum aftur.

Síðasta peðið tekið af borðinu




Umferðinni lýkur þegar síðasta peðið er tekið af miðju borðsins. Sá sem nær því bankar með því þrisvar í borðið til að láta alla vita að umferðinni sé lokið.

Dæmi: Ninna tekur rauða peðið af miðju borðsins og lýkur þar með umferðinni. Hún bankar þrisvar með því í borðið.



Stig

Í lok umferðar fá þeir leikmenn stig, sem eru með eitt eða fleiri peð fyrir framan sig.

-  Litla svarta peðið gefur eitt stig
-  Meðalstóra bláa peðið gefur tvö stig
-  Rauða stóra peðið gefur þrjú stig

Færið appelsínugula teninginn eftir reitunum á spilaborðinu til að sýna stigafjöldann.

Dæmi: Rakel er með svarta peðið. Hún fær eitt stig og færir appelsínugula teninginn sinn áfram um einn reit á spilaborðinu. Tristan fær tvö stig fyrir bláa peðið sitt og Ninna er með rauða peðið og fær þrjú stig. Teitur fær því miður engin stig í þessari umferð.

Ninna



Teitur



Tristan



Rakel



Næsta umferð!

Setjið peðin þrjú aftur á miðju borðsins og hefjið næstu umferð.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur um leið og einhver leikmanna kemst á eða yfir 20. reitinn á spilaborðinu. Ef fleiri en einn leikmaður kemst þangað í lok sömu umferðar vinnur sá þeirra sem er með fleiri stig. Ef enn er jafntefli deila þeir sigrinum!

