

# DIEGO DREKATÖNN

Eldfjörugt spil fyrir 2-4 leikmenn á aldrinum 5-99 ára

Höfundur: Manfred Ludwig / Myndskreytingar: Peter Nishitani

Lengd: u.þ.b. 15 mín.

Diego drekatönn er stöðugt í vandræðum. Hvað eftir annað fer allt í bál og brand. Í ár brenndi hann svo illa af í eldspýtingakeppninni að hann kveikti í hatti frænda síns. Kep-pinautar Diego eru þó engu betri í að hitta í mark og skjóta líka framhjá oftar en einu sinni. Hver vinnur þessa eldfjörugu dreakeppni?

## Innihald

Leikvangur dreakeppinnar

(neðri hluti spilakassans með spilaborði og stíg til að telja stigin)

4 drekar

3 eldhnettir

24 spil (sex í hverjum lit)

24 spjöld

Spilareglur

## Hugmyndin á bak við spilið

Í hverri umferð tekur nýr leikmaður við hlutverki Diego drekatannar. Sá sem á leik dregur, án þess að sýna hinum, spjald sem sýnir eitt af skotmörkunum sex á leikvanginum. Diego reynir nú að hitta í rétt hólfi með því að rúlla eldhnettunum þremur í áttina að því. Síðan eiga hinir leikmennirnir að geta upp á því í hvaða hólfi hann átti að hitta. Færni í að rúlla og í að giska, færir leikmönnum flest stig. Markmið spilsins er að færa drekan sinn sem lengst eftir stigastígnum og vinna þannig spilið.

## Undirbúningur spilsins

Setjið dreka-leikvanginn á mitt borðið.

Hver leikmaður tekur sex spil og dreka, allt í sama lit. Þeir tylla drekunum sínum á brúnina á spilaborðinu við fljúgandi drekan (= fyrsta reit á stigastígnum)

Stokkið spjöldin 24 og staflið þeim á hvolf. Takið til eldhnettina þrjá. dreka-leikvanginn á mitt borðið hver leikmaður: sex spil og einn dreka (á stigastígn) staflið spjöldunum á hvolf takið til eldhnettina

## Gangur spilsins

Leikmenn gera til skiptis og röðin gengur réttisælis í kringum borðið. Sá, sem síðast klappaði dreka, byrjar. Enginn? Í alvöru? Hefur enginn ykkar klappað dreka? Jæja, þá byrjar elsti leikmaðurinn og leikur Diego drekatönn.

Diego setur dreka-leikvanginn fyrir framan sig og lætur eldhnett í hverja af holunum þremur. Síðan dregur hann spjald úr bunkanum og kíkir á það án þess að hinir sjái. Spjalðið sýnir í hvaða hólfi á leikvanginum hann á að reyna að rúlla hnöttunum þremur. Diego ýtir nú við eldhnettunum, einum á fætur öðrum, og reynir að hitta í rétt hólfi.

Þegar hann er búinn að gera eiga hinir leikmennirnir að geta upp á því í hvaða hólfi Diego átti að hitta. Þeir velja það af spilunum sínum sem er með samsvarandi mynd og leggja það á hvolf fyrir framan sig.

*Diego drekatönn:* dregur spjald án þess að hinir sjái og rúllar þremur eldhnettum

*Hinir leikmennirnir:* giska og leggja spil á hvolf

Síðan snúa allir spilunum sínum við í einu, einnig Diego. Spilin eru borin saman við spjalðið og stigin reiknuð út:

• *Diego drekatönn:* Fyrir hvern eldhnett sem hitti í rétt hólfi má Diego færa drekan sinn áfram um einn reit á stigastígnum.

• *Aðrir leikmenn:* Hver sá leikmaður sem giskaði rétt má líka færa drekan sinn áfram um einn reit.

## Ný umferð:

Diego drekatönn setur notaða spjalðið í neðri hluta spilakassans og leikmenn taka spilin sín aftur. Næsti leikmaður til vinstri tekur við hlutverki Diego drekatannar og ný umferð hefst.

## Stigagjöf:

*Diego:* eitt stig fyrir hvern eldhnett í rétt hólfi

*Aðrir leikmenn:* eitt stig fyrir að giska rétt

Næsti leikmaður = Diego drekatönn

## Lok spilsins

Spilinu lýkur þegar allir hafa verið í hlutverki Diego drekatannar þrisvar sinnum. Sá sem fært hefur drekan sinn lengst eftir stigastígnum vinnur spilið. Ef um jafntefli er að ræða eru fleiri en einn sigurvegari.

*Lok spilsins* = þegar allir hafa gert þrisvar

*Sigurvegari* = sá sem fékk flest stig

