7 ára +
aldur

2–6
leikmenn

30 +
tími

Disney

ANDRÉS ÖND

TACTIC®

FJÖLSKYLDUSPIL

© DISNEY

Markmið leiksins

Að vera fyrstur til að heimsækja alla áfangastaðina og koma happaskildingnum í peningageyminn.

Uppsetning

Í fyrsta sinn sem spilið er leikið setjið þið örina á snúningshjólið: þrýstið tittinum á kringlótta stykkinu gegnum miðjugatið á hjólinu og festið síðan örina við framan frá. Setjið leikborðið saman, það tekur dálítið pláss.
Takið atvikaspjöldin frá spurningaspjöldunum. Stokkið atvikaspjöldin. Leggið þau á hvolf í sérbunkum, við hlið leikborðsins. Spurningaspjöldunum má skipta í nokkra bunka.
Hver keppandi velur sér persónu og tekur leiðakort og einkennismerki sinnar persónu.
Keppendur þurfa nú að ákveða hvort þeir leika spilið á venjulegan hátt eða í hraðferð. Ef þeir velja hraðferð, eru leiðakortin sett fyrir framan keppendur með hraðferðar-hliðina upp. Í venjulegu spili eru leiðakortin sett með hina hliðina upp fyrir framan keppendur.
Setjið hverja persónu í plaststand og komið henni fyrir á upphafsstaðnum sem er sá fyrsti á leiðakorti sömu persónu. Setjið skrefateljarann við hliðina á leikborðinu þar sem allir geta séð hann. Setjið leikpeðið á skrefateljarann.

Innihald

Leikborð, 250 spurningaspjöld, 50 atvikaspjöld, 6 persónur úr pappa með plaststöndum, 6 happaskildingar úr pappa (5 plat og 1 alvöru), 6 leiðakort úr pappa (1 fyrir hverja persónu), snúningshjól, skrefateljari + leikpeð, 24 einkennismerki (4 fyrir hverja persónu).

Happaskildingurinn

Setjið alvöru happaskildinginn og platskildingana á hvolf á borðið þannig að þeir séu jafnmargir og keppendurnir. Stokkið skildingana og látið hvern keppanda hafa einn. Allir skoða sinn skilding. Platskildingunum er skilað strax í kassann en sá keppandi sem fengið hefur hinn raunverulega happaskilding leggur hann niður hjá sér, með framhliðina upp. Hann þarf alltaf að hafa skildinginn sýnilegan fyrir hina keppendurna.

www.andrésönd.is

LEIKURINN

Keppendur reyna að ná áfangastöðunum á leiðakortum sínum hraðar en hinir. Sá sem er með alvöru happaskildinginn reynir að koma honum í peningageymi Jóakims, það er lokatakmarkið. Hinir reyna að ná af honum skildingnum og koma honum í geyminn og vinna þannig leikinn.
Yngsti keppandinn byrjar. Sá sem á leik **hefur 5 skref til umráða** og notkun þeirra er rakin með því að hreyfa leikpeðið á skrefateljaranum. Þegar ný umferð er að byrja er peðið sett á merkið „5“ á skrefateljaranum. Skrefin er hægt að nota í ferns konar tilgangi:

- **Hreyfing**: þegar þú hreyfir persónu þína um einn reit á borðinu kostar það þig 1 skref.
- **Spurning**: spurning kostar þig 2 skref. Spurningu er aðeins hægt að velja þegar persónan stendur í hring með lituðum (ekki hvítum) grunni. Með því að svara rétt færðu að draga atvikaspjald og getur þannig unnið þér inn aukaskref eða rétt til að nota Uppfinningavél Georgs. En gættu þín: Hexía de Trix, Bjarnabófarnir og aðrir þrjótar lúra þarna í sama bunka.
- **Snúningur gæfuhjólsins**: að snúa gæfuhjólinu kostar þig 2 skref. Þú getur unnið aukaskref frá hjólinu til að flýta fyrir sigri þínum.
- **Að ná happaskildingnum**: þegar persónan þín lendir á sama reit og persónan sem er með skildinginn, máttu taka skildinginn af henni – EF þú hefur náð jafnmörgum áfangastöðum og hún! Það kostar þig 1 skref að taka skildinginn.

Þegar þú átt leik hefurðu frjálsar hendur með val á aðgerðum, svo lengi sem þú átt nóg af skrefum til að greiða fyrir þær.
Öll fáanleg skref þarf að nota í hverjum leik (nema þegar farið er inn í peningageyminn).

ÁFANGASTAÐIR LEIÐAKORTANNA

Í leiknum þarftu að koma við á öllum áfangastöðum á leiðakortinu þínu í þeirri röð sem sést á kortinu. Þegar þú kemur á áfangastað skilurðu þar eftir eitt af einkennismerkjum þínum. Á þennan hátt er auðvelt að fylgjast með hver hefur heimsótt hvaða áfangastað.

Hús Andrésar

Hús Andrésínu

Bær Ömmu Andar

Peningageymir Jóakims

Milljarðamæringa-klúbburinn

Styttan af Kornelíusi Blesönd

Verkstæði Georgs Gírlausa

Kofi Bjarnabófanna

Smjörlíkis-verksmiðjan

Spurningar og svör við þeim

Spurningar spilsins skiptast í fjóra mismunandi flokka:

- **Andrés og félagar** (bláar) – spurningar um íbúa Andabæjar, hvað þeim finnst skemmtilegt og hvað leiðinlegt, tómstundir, óvini og margt fleira.
- **Sögur** (grænar) – spurningar úr sígildum sögum blaðanna í gegnum árin, eftir Carl Barks, Don Rosa o.fl.
- **Hitt og þetta** (gular) – ýmsar spurningar úr heimi Andrésar Andar
- **Myndaspurningar** (rauðar) – spurningar sem tengjast myndinni hinum megin á spjaldinu

Allar spurningarnar hafa þrjá svarmöguleika. Ef keppendur vilja, má líka sleppa því að gefa upp svarmöguleikana. Að vinna spilið með þeim hætti getur verið nokkurt afrek – þess vegna mælum við með þeirri aðferð við alla Andrésarsérfræðinga!

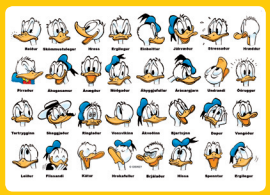
Litlu hringirnir á leikborðinu sýna þér hvers konar spurningu er um að ræða. Ekki er hægt að kaupa neinar spurningar á hvítu hringjunum. Þegar keppandi hefur ákveðið að kaupa spurningu og tvö skref hafa verið dregin frá þeim sem hann hefur til ráðstöfunar, á keppandinn vinstra megin við hann að taka efsta spjaldið úr spurningaspjaldabunkanum og lesa spurninguna (og þá svarmöguleikana) upphátt. Ef keppandinn svarar rétt getur hann dregið atvikaspjald og fylgt því sem þar stendur. Eftir að búið er að nota spurningaspilið er það sett neðst í sama bunka.

Dæmi: Páll á leik og er þá peðið á „5“ á skrefateljaranum. Páll ákveður að færa sig um 3 skref á borðinu og fer þá með peðið 3 skref, rangsælis. Peðið sýnir nú þau 2 skref sem Páll getur notað. Hann ákveður að kaupa sér spurningu. Peðið er fært 2 skrefum lengra til baka og Páll á þá ekki fleiri skref til að nota. Spurningunni svarar hann hins vegar rétt og þar með má hann draga atvikaspjald. Á því er Stálöndin, sem veitir Páli 4 skref til viðbótar. Peðið er fært 4 skref réttsælis og Páll getur þá haldið áfram og á 4 skref ónotuð.

Að ná happaskildingnum

Þegar þú lendir á sama reit og handhafi happaskildingsins máttu taka skildinginn – en það kostar 1 skref og þú verður að vera búinn að koma við á að minnsta kosti jafnmörgum áfangastöðum og handhafinn. (Það þýðir að handhafi skildingsins getur varið sig fyrir slíkri yfirtöku með því að koma hraðar við á áfangastöðunum en hinir). Þegar þú færð happaskildinginn í gegnum atvikaspjald eða eina af uppfinningum Georgs, skipta fjöldi áfangastaða og ónotuð skref ekki máli. Aðeins eitt tækifæri er veitt til að ná skildingnum í hverri umferð.

Þegar happaskildingurinn er tekinn af þér verður þú að bíða eftir næstu umferð til að mega taka hann aftur **og** þú verður að heimsækja næsta áfangastað áður en þú færð að taka skildinginn til baka, **nema** þú hafir þegar komið á síðasta áfangastaðinn á undan peningageyminum.



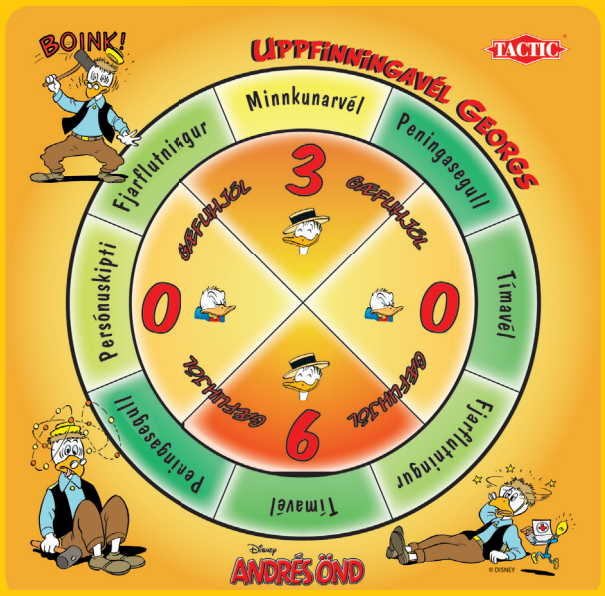
Til gamans fylgir spilinu þetta spjald með ótal óborganlegum svipbrigðum Andrésar Andar.

Snúningshjólið

Snúningshjólið hefur tvenns konar hlutverk: **Gæfuhjól** (innra, rauðgult svæði) og **Uppfinningavél Georgs** (ytri, gul-grænn hringur). Gæfuhjólið er hægt að nota fyrir verð 2 skrefa. Verðlaunin eru 0, 3 eða 6 ný skref.

Vél Georgs má aðeins nota þegar atvikaspjald leyfir. Útkoman getur orðið eitthvað af þessu:

- **Tímavél** – farðu yfir á næsta áfangastaðinn þinn á borðinu.
- **Peningasegull** – þú færð happaskildinginn.
- **Persónuskipti** – þú mátt skipta um persónu við annan keppanda. Nýi eigandinn fær alla áfangastaði sem heimsóttir hafa verið og þau kort sem persónan á, sömuleiðis hugsanlegan happaskilding að auki. Persónurnar halda sínum stað á borðinu.
- **Fjarflutningur** – þú getur flutt eina af persónum hinna yfir á fyrri staðsetningu.
- **Minnkunarvél** – þú hefur aðeins 3 skref til að nota í næstu umferð.



Að vinna spilið

Þegar þú ert búinn að koma við á öllum áfangastöðunum og ert með happaskildinginn í þínum höndum, vinnurðu með því að komast í reitinn með peningageyminum.

Hraðferðarreglur

- Hver keppandi setur sína persónu á upphafsstaðinn sem sést á hraðferðarhlið leiðakortsins.
- Einn keppandi fær happaskildinginn, sjá leiðbeiningar um happaskildinginn.
- Keppendur reyna að heimsækja áfangastaði á leiðakorti sínu með því að hreyfa sig á leikborðinu.
- Ef keppandi er ekki með happaskildinginn, reynir hann að ná honum.
- Þú getur valið hvernig þú eyðir þínum 5 skrefum þegar þú átt leik. Möguleikarnir og gjaldið fyrir þá eru þessir:
  - Fært um eitt skref – 1 skref
  - Spurning – 2 skref (ef þú svarar spurningu rétt máttu draga atvikaspjald)
  - Gæfuhjólið – 2 skref
  - Að ná happaskildingnum – 1 skref
- Þú getur náð happaskildingnum ef þú uppfyllir þessi þrjú skilyrði:
  - Þú ert í sama reit og handhafi happaskildingsins
  - Þú hefur heimsótt a.m.k. jafnmarga áfangastaði og handhafi happaskildingsins
  - Þú átt minnst 1 skref eftir til greiða með
- Ef þú tapar happaskildingnum þarftu að heimsækja næsta áfangastað (ef þú átt einhvern eftir) áður en þú getur tekið skildinginn aftur.
- Eftir að hafa tapað skildingnum er ekki hægt að ná honum strax aftur í næstu umferð.
- Sá vinnur sem kemur happaskildingnum í peningageyminn eftir að hafa heimsótt alla áfangastaðina.

Andrés Önd – Fjölskylduspil
© Disney
Útgefandi: Edda útgáfa, 2009
Þýðandi: Pétur Ástvaldsson