

## Quacks and co Quedlingburg Dash!

Wolfgang Warsch

Leikreglur íslenska

### Quedlinborgarkapphlaupið

Hefur þú heyrt um borgina Quedlinburg í norðanverðu Harzhéraði og fræga markaðinn sem er haldinn þar á hverju ári?

Á hverju ári, daginn fyrir markaðinn, keppa börninn í miklu kapphlaupi og í ár tekur þú þátt!

Leiktu með asnanum Quacks og félögum, þar sem þú vinnur að því að færa dýr eftir brautinni með því að fódra þau. En þetta er ekkert venjulegt fóður, það hjálpar fjórfættu vinum þínum ekki alltaf að fara mjög langt áfram! Þú verður að finna rétta fóðursamsetningu til að fá sem mestan hraða. Stundum kemst „draumgras“ í fóðuropokann og þá fá dýrin sér frekan smá blund..

Safnaðu rúbínum á leiðinni sem er hægt að nota til að kaupa meiri birgðir! Kepptu til sigurs við marklínuna til að vinna hinn eftirsóttu gullpott.

### Íhlutir og undirbúningur

- 162 fóðurskífur
- 18 draumgrasaskífur
- 26 fjögurra blaða smárar
- 40 rúbínar
- 4 dýraspjöld
- 6 aðgerðarspjöld (tvíhliða)
- 2 teningar
- 1 gullpottur
- 4 leikmannafígúrir (asni, kind, svín, kýr)
- 1 leikborð (tvíhliða)
- 4 fóðuropakar
- Yfirlit yfir aðgerðarspjöld + leiktilbrigði

Fyrir fyrsta leik þarf að losa pappaíhlutina varlega úr gataða spjaldinu. Áður en leikurinn hefst er hann undirbúinn á eftirfarandi hátt:

-Leggið **leikborðið** á mitt borð.

Á leikborðinu eru tvær hliðar. Leiðin er styttri öðru megin. Til að byrja með, spilið hliðina með styttri leiðinni. Hún þekktist á rauða þakinu á byrjunarhúsinu.

-Hver leikmaður velur **leikfígúru** (kýr, asna, svín eða kind) og tekur samsvarandi **dýraspjald** og **poka** í sama lit og leikfígúran. Leggið dýraspjaldið fyrir framan ykkur og leikfígúruna á byrjunarhúsið í skóginum á leikborðinu.

-Þegar þið skoðið **aðgerðarspjöldin** sjáið þið að öðru megin á þeim er lirfa en hinu megin er fiðrildi. Þetta eru 2 mismunandi sett af spjöldum.

**Byrjið á því að spila með lirfuhliðarnar.** Leggið niður rautt, gult, grænt og blátt aðgerðarspjald til hliðar við leikborðið með lirfu hliðina upp.

Á eftir lýsum við byrjendaleik með fyrstu fjóru aðgerðarspjöldunum (rautt, gult, grænt, blátt) í lirfusettnu. Þegar þið hafið spilað leikinn nokkrum sinnum, getið þið gert hann meira krefjandi og spennandi með því að bæta við appelsínugulu og fjólubláu spjaldi (og samsvarandi skífum).

Leikurinn verður enn fjölbreytilegri með fiðrildasettnu fyrir vanari leikmenn. Hægt er að finna nákvæmar útskýringar á öllum leikmöguleikum á yfirlitsblaðinu undir Yfirlit yfir aðgerðarspjöld + leiktilbrigði.

-Leggið **hvíta teninginn** á gula aðgerðarspjaldið. (Þið þurfið ekki viðarlitaða teninginn strax. Hann er fyrir fiðrildasettið fyrir vanari leikmenn.)

-Flokkið **fóðurskífurnar** eftir gildum í viðeigandi hólfi í kassabotninum. Hvaða skífur fara í hvaða hólfi ræðst merkingunni á botni hólfanna. Í byrjendaútgáfunni sem hér er útskýrð, þurfið þið bara rauðu, gulu, grænu, bláu og **hvítu** skífurnar.

-Til að hefja leikinn setja allir leikmenn sömu **byrjunarskífurnar** í pokann sinn. Athugið bakhlið **dýraspjaldsins** ykkar. Þar sést hvaða skífur það eru. Síðan hristið þið pokann ykkar duglega.

Setjið rúbínana í viðeigandi hólfi í kassabotninum. Þið þurfið fjögurra blaða smáranna ekki fyrr en þið stækkið grunnleikinn með leiktilbrigðum. Setjið **gullpottinn** á markaðstorgið á leikborðinu sem verðlaun fyrir sigurvegarann. Nú hefst kapphlaupið!

Setjið alla íhluti sem ekki eru notaðir til hliðar eða í kassalokið. Kassabotninn með rétt fylltum hólfum gegnir hlutverki birgðastöðvar. Þið þurfið hann í leiknum.

### **Gerid dýrin klár, viðbúin, tilbúin, af stað!**

Leikmaðurinn sem sá síðast asna (eða kýr ef enginn hefur séð asna) byrjar leikinn. Síðan skiptist þið á að leika í réttisælis röð. Þegar leikmaður á leik, dregur hann alltaf eina skífu úr fóðurpokanum **án þess að líta í pokann. Það er alveg bannað allan leikinn að líta ofan í pokann!** Skífan sem er dregin ákvarðar hvað gerist næst:

### **Dregin er fóðurskífa með númeri.**

Leikmaður fóðrar dýrið sitt og leggur skífuna á dýrið á dýraspjaldinu þínu. **Dýrið er ánægt með fóðrið og færir sig áfram um jafnmarga reiti á brautinni og númerið á skífunni segir til um.**

1. **Síðan** framkvæmir leikmaður aðgerðina sem aðgerðarspjaldið segir til um. Litur skífunnar gefur til kynna hvaða aðgerðarspjaldi er fylgt. Útskýringar á stökum aðgerðarspjöldum má finna á yfirlitsblaðinu undir Aðgerðarspjöld + leiktilbrigði.

Undantekning: Ef dregin er skífa með hvítri sykkurófu síðar í leiknum, má leikmaðurinn fara áfram um **8 reiti**.

Það er af því að það er uppáhalds fóður dýrsins. En eftir það framkvæmir hann **engar aðgerðir**.

Þegar leikfígúran er færð áfram þarf að muna að það má að hafa margar leikfígúror á sama reit.

## **EÐA**

### **Dregin er draumgrasaskífa.**

Dýrið kjamsar á draumgrasinu og lætur sig dreyma og **fer ekki áfram í þessari umferð**.

Draumgrasaskífan er lögð á næsta auða draumský dýrsins á dýraspjaldi leikmannsins.

Þegar leikmaður setur draumgrasaskífu á síðasta draumskýið og öll draumskýin eru upptekin, getur leikmaður strax keypt fleiri skífur (sjá Kaupa nýjar skífur).

(Útlínur fjögurra blaða smárans á síðasta draumskýinu skipta bara máli ef verið er að spila með appelsínu aðgerðarspjöldunum – sjá leiktilbrigði).

### **Eftir það á næsti leikmaður leik.**

#### **Dæmi:**

Paula dregur rauða skífu með gildinu 2 úr fóðuropokanum sínum og leggur á dýraspjaldið sitt.

Hún færir leikfígúruna sína, kindina, áfram um 2 reiti.

Þar sem hún dró rauða skífu, framkvæmir hún líka rauðu aðgerðina og tekur rúbín úr birgðunum.

Hún leggur rúbíninn á bakpokann á dýraspjaldinu sínu.

Nú á Conrad leik og dregur gula skífu með gildinu 1 úr fóðuropokanum sínum og leggur á dýraspjaldið sitt.

Þá getur hann fært asnann sinn áfram um 1 reit.

Síðan framkvæmir hann gulu aðgerðina: hann kastar hvíta teningnum og fær upp tiltekið ták.

Táknið gerir honum kleift að taka græna skífu með gildinu 2 úr birgðunum og setja í fóðuropokann sinn.

### **Kaupa nýjar skífur**

Á svæðinu í kringum bæinn Quedlinburg eru oft fóðursalar sem vilja selja ykkur nýtt fóður fyrir dýrin.

**Ef leikmaður dregur draumgras í þriðja sinn** má hann **strax** kaupa nýjar fóðurskífur. Þær eru greiddar með rúbínunum sem leikmenn safna á bakpokann á dýraspjöldunum sínum. Þið fáið rúbín í hvert sinn sem þið dragið rauðar skífur (sjá Aðgerðarspjöld).

Á jöðrum hólfanna á kassabotninum, má sjá hve marga rúbína þarf til að greiða fyrir tiltekna skífur: fyrir 1 rúbín fæst skífa með gildinu 1, fyrir 2 rúbína fæst skífa með gildinu 2, fyrir 3 rúbína fæst skífa með gildinu 4 og fyrir 5 rúbína fæst skífa með gildinu 8. Skífunar með gildinu 5 eru aðeins hafðar í leiknum ef verið er að spila lirlfusettið með stækkun (sjá Yfirlit yfir aðgerðarspjöld + leiktilbrigði). Rúbínarnir sem greitt er með eru síðan settir aftur í rúbínabirgðirnar í kassabotninum.

#### **Eftirfarandi reglur gilda þegar nýjar skífur eru keyptar:**

-Ef keyptar eru fleiri en ein skífa verða þær að vera í mismunandi litum.

-Ekki má geyma rúbínana þar til seinna. Ef leikmaður vill ekki eyða öllum rúbínunum sínum verður hann að skila þeim í rúbínabirgðirnar.

-Ef dýr leikmanns er í síðasta sæti á brautinni, má hann taka 1 auka rúbín áður en hann kaupir. Þetta á líka við ef hann deilir síðasta sæti með öðrum leikmanni.

Ef leikmaður setur á einhverjum tímamarki þriðju draumgrasaskífuna á dýraspjaldið sitt og hefur ekki safnað neinum rúbínunum, getur hann því miður ekki keypt neinar nýjar skífur í þessari umferð.

**Þegar leikmaður hefur lokið kaupum, setur hann allar skífurnar sínar aftur í pokann.** Þær eru:

-allar nýju skífurnar sem hann keypti og

-allar fóður- og draumgrasaskífurnar sem eru á dýraspjaldinu hans.

Nú eru engar skífur eftir á dýraspjaldinu. Pokinn er hristur duglega. Næst þegar leikmaðurinn á leik dregur hann skífu úr nýáfyltum fóðuropka.

#### **Dæmi:**

Paula dregur þriðju draumgrasaskífuna úr pokanum sínum. Hún setur hana á þriðja draumskýið. Kindin hennar má ekki fara áfram. Hún getur nú keypt nýjar fóðurskífur.

Fyrir 4 rúbína, kaupir hún sér 1 bláa skífu með gildinu 4 + 1 græna skífu með gildinu 1. Hún skilar öllum rúbínunum í birgðirnar og setur allar skífurnar (þær sem hún keypti og þær sem eru á dýraspjaldinu hennar) í pokann sinn.

#### **Hver vinnur gullpottinn?**

Fyrsti leikmaðurinn sem kemst á markaðstorgið er sigurvegarinn og fær gullpottinn í verðlaun. Ekki þarf að ná á markaðstorgið með nákvæmum fjölda tilfærslna.