

Rocket game / Eldflaugaspilið

Fjöldi leikmanna: 2-6 · Aldur: 4-7 ára · Lengd: U.þ.b. 15 mín.

Innihald:

24 spjöld sem sýna eldflaugarstrók, 6 eldflaugaspjöld, 6 skotpallaspjöld, 1 snúningsskífa

Undirbúningur:

- Hver leikmaður velur sér skotpallaspjald í tilteknum lit.
- Spjöldunum með eldflaugum og eldflaugarstrókum er því næst dreift á borðið á hvolfi (hliðin með stjörnunum snýr niður).



Markmið:

Að klára eldflaugarstrók með sem flestum hringjum.

Gangur spilsins

- Yngsti leikmaðurinn byrjar að snúa skífunni og velur sér samsvarandi spjald af borðinu. Hann snýr spjaldinu við og ef á því er mynd af eldflaugarstrók leggur hann það niður ofan við eldflaugarpallinn sinn. Þá á næsti maður leik.
- Ef leikmaður fær spjald með mynd af eldflaug sem passar við skotpall annars leikmanns leggur hann það aftur á hvolf á borðið. Hann ruglar síðan spjöldunum og kallar „geimrug!“
- Ef leikmaður fær spjald með mynd af eldflaug í sama lit og skotpallurinn hans, leggur hann eldflaugina ofan við eldflaugarstrókinn sinn og má þá ekki bæta fleiri spjöldum í hann. Leikmaðurinn má halda áfram að snúa við spjöldum í næstu umferðum en verður að leggja þau til hliðar, þannig að þau séu ekki með í spilinu, til að koma í veg fyrir að annar leikmaður fái þau.
- Athugið að ef leikmaður dregur eldflaugarspil sem passar við skotpallinn hans áður en hann hefur fengið spil með eldflaugarstrók má hann setja það aftur á borðið á hvolf. Hann ruglar því næst spilunum og kallar „geimrug!“ Hann þarf svo að bíða næstu umferðar til að mega draga annað spil.
- Fái leikmaður spil með mynd af eldflaug sem passar við skotpall annars leikmanns OG hann hefur þegar sett eldflaug ofan við sinn eldflaugarstrók, má hann setja eldflaugina ofan við strók þess leikmanns. Sá má þá ekki lengur bæta við spilum í strókinn sinn.
- Ef snúningsskífan bendir á tákni og engin samsvarandi spil eru eftir á borðinu á næsti maður leik.
- Spilið heldur áfram uns allir leikmenn hafa sett eldflaugar, sem passa við skotpallinn þeirra, ofan við eldflaugarstrókinn sinn.
- Leikmennirnir telja því næst hringina á eldflaugarstrókunum sínum og sá sem er með flesta hringi vinnur.

Sigurvegarinn:

Sá sigrar sem klárar eldflaugarstrók með flestum hringjum.