

Forest of Lights

Leikreglur íslenska

Myrkur er fallið á Ljósaskóginn því hinn illi Griswald hefur stolið dýrgripum dverganna. Þetta eru ekki bara einhverjir dýrgripir; þeir eru afar merkilegir því aðeins þessir dýrgripir færa skóginum ljós. Þegar hann flúði, faldi Griswald dýrgripina í skóginum og lagði á þá þokuálög: Aðeins þegar dýrgripirnir eru endurheimtir í réttri röð, er hægt að brjóta álögin og lýsa aftur upp skóginn. Ethelred sjöundi, konungur dverganna, sendir ykkur í leiðangur til að finna hvert sinn dýrgrip og færa konunginum aftur. Því töfraljósinn ykkar gera dýrgripina sýnilega. Hann verður afar þakklátur.

Innihald:

- 4 dvergaskífur
- 4 ljósaflísar
- 16 dýrgripaskífur
- 16 skógarflísar
- 3 dýrgripafilmur
- 1 glært spjald
- 1 skógarkort
- Leikreglur

Í eitt sinn fyrir fyrsta leik

Þrýstið öllum pörtum úr pappaspjöldunum.

Á **dýrgripafilmunum 3** er hliðarfilma.

Hana **þarf** að taka af áður en spilað er í fyrsta sinn.

Fyrir hvern leik

Leikurinn er spilaður í botninum á kassanum.

Samsetning verður að fara fram á eftirfarandi hátt:

- Leggið kassabotninn á mitt borðið.
- Rennið skógarflísunum 16 í lausu raðirnar í botninum á kassanum.
- Veljið síðan **eina** af dýrgripafilmunum 3 og leggið ofan á. Þið þurfið ekki hinar filmurnar. Setjið þær til hliðar.
- Leggið nú glæra spjaldið yfir. Snúið kassanum nokkrum sinnum svo engin/nn viti hvar dýrgripirnir eru faldir.
- Að lokum setjið þið kortið af skóginum efst. Gætið þess að allt smelli í hornin.

- f) Hver leikmaður velur eina ljósaflís og eina dvergaskífu í sama lit. (Ljósaflísin lýsir leiðina í gegnum skóginn, dvergaskífan sýnir leikmannalit.)
- g) Leggið leikreglurnar niður með bakhliðina upp til hliðar til aðstoðar.
- h) Ruglið saman dýrgripaskífunum 16 án þess að skoða þær og hafið við höndina.
- i) Flettið síðan við **einni dýrgripaskífu**. Þetta er dýrgripurinn sem þarf að finna fyrst. Af stað með ykkur.

Markmið leiksins

Markmið leiksins er að vera fyrsti leikmaðurinn til þess að hafa ákveðinn fjölda dýrgripa fyrir framan sig.

Gangur leiksins

Leikmenn skiptast á í réttisælis röð. Yngsti leikmaðurinn byrjar.

Þú vilt finna dýrgripinn á skífunni fyrst.

Þegar þú átt leik, getur þú **nefnt dýrgrip** sem þú heldur að þú munir lýsa upp með ljósinu þínu. Aftan á leikreglunum er listi yfir dýrgripina. Síðan þarftu að færa þig með ljósinum þínu. Það má gera eftir tveimur leiðum:

- 1) Fara aftur í skóginn

Þegar ljósið þitt er utan við skóginn, verður þú að fara aftur inn í skóginn. Þú velur eina af 8 inngangsleiðum og rennir ljósinu þínu þar inn.

- 2) Fara lengra inn í skóginn

Ef ljósið þitt er þegar í skóginum, þarftu að færa það. Til þess tekurðu lausa skógarflís og ýtir henni inn um eina af inngangsleiðunum.

Ath: Þú verður alltaf að ýta skógarflísinni inn í röðina sem ljósið þitt er í.

Þú getur líka ýtt því í röð þar sem eru líka ljós eins eða fleiri annarra leikmanna við hlið ljóssins þíns.

Dæmi: Benni getur ýtt skógarflís inn um inngangsleiðina sem er merkt græn. Hann getur ekki ýtt skógarflísinni sinni inn um innganginn sem er merkt rauð því þá myndi hann ekki færa sitt eigið ljós.

Þegar flís er ýtt inn, er annarri alltaf þrýst út um hinn endann á leikborðinu:

Ef það er **skógarflís**, hafðu hana til taks við hlið leikborðsins.

Ef það er **ljós annars leikmanns**, fær eigandinn það aftur. Hann/hún verður að fara aftur í skóginn í næstu umferð.

Ef það er **þitt eigið ljós**, settu það fyrir framan þig. Þú verður að fara aftur í skóginn í næstu umferð.

Dýrgripur lýsist upp

Í hvert sin sem ljós er fært, lýsist upp dýrgripur. Það gæti eða gæti ekki verið dýrgripurinn sem þú leitar að.

Dýrgripur sem þú leitar ekki að.

Ljósið lýsir upp þann dýrgrip sem þú nefndir.

Gott, nú getur þú nefnt annan dýrgrip og farið lengra inn í skóginn. Þú getur því ýtt annarri skógarflís inn um eina inngangsleiðina í skóginn. Ef næsti dýrgripur sem þú nefnir er líka réttur, máttu nefna annan og ýta inn flís o.s.fr. Þínum leik lýkur þegar þú nefnir annan dýrgrip en þann sem ljósið þitt lýsir upp eða þú finnur rétta dýrgripinn.

Dæmi: Maria segir ‚skeifa‘. Eftir að hún ýtir inn flís, lýsir ljósið hennar upp ‚skeifuna‘. Hún getur því nefnt annan dýrgrip og ýtt inn annarri flís. Hún segir ‚stjarna‘ en ljósið hennar lýsir upp ‚demant‘. Næsti leikmaður á leik.

Ljósið þitt lýsir upp dýrgrip annan en þann sem þú nefndir eða þú nefndir ekki dýrgrip.

Mundu hvar þessi dýrgripur er. Þú gætir þurft að finna hann seinna eða hann gæti hjálpað þér í áttina að rétta dýrgripnum. Þú lýkur leik og næsti leikmaður til vinstri leikur.

Dæmi: Luke segir ‚kóróna‘ en ljósið hans lýsir upp ‚mynt‘. Næsti leikmaður á leik.

Þú ýtir ljósinu þínu út úr skóginum.

Þú setur ljósið fyrir framan þig. Leik þínum í umferðinni er lokið og næsti leikmaður til vinstri á leik.

Dýrgripurinn sem leitað er að lýsist upp.

Ljósið þitt lýsir upp dýrgripinn sem leitað er að.

Frábært! Þú fannst rétta dýrgripinn.

Þú tekur opnu dýrgripaskífuna og setur fyrir framan þig. Þú tekur líka dýrgripaflísina þó þú hafir nefnt annan dýrgrip eða engan á undan.

Ljós annars leikmanns lýsir upp dýrgripinn sem leitað er að.

Ljós annars leikmanns gæti líka færst þegar þú ýtir við þínu ljósi og ljós hins leikmannsins lýsir upp dýrgripinn sem leitað er að. Þá hefur andstæðingurinn heppnina með sér og fær dýrgripaskífuna en þú missir því miður af henni.

Þú lýkur leik í umferð þegar þú finnur rétta dýrgripinn og leikmaðurinn til vinstri við þig á næst leik – jafnvel þótt annar leikmaður hafi fundið dýrgripinn. Síðan er **nýrri dýrgripaskífu** snúið við. Dýrgripurinn sem hún sýnir er sá næsti sem þarf að finna.

Ath: Dýrgripurinn sem er flett við gæti þegar verið lýstur upp af ljósi einhvers leikmanns. Þá fær leikmaðurinn sem á ljósið líka dýrgripinn. Nýrri skífu er þá snúið við.

Leikslök

Um leið og einn leikmaður hefur safnað **5 dýrgripum** (í 2 og 3 manna leik) eða **4 dýrgripum** (4 manna leikur) fyrir framan sig, sigrar sá leikmaður.

Ráð

Í upphafi leiks veistu auðvitað ekki staðsetningu dýrgripanna. Eftir því sem leiknum vindur áfram finnur þú dýrgripi sem þú þarft að leita að seinna. Mundu hvar þá er að finna.

Ef ljós annars leikmanns er við hliðina á þínu, getur þú ýtt því áfram á undan þér. Ljós hins leikmannsins lýsir upp dýrgripinn sem þú þarft að nefna.

Þú leikur því aftur.

Gættu þín, ef þú ýtir við ljósi annars leikmanns og það lýsir upp dýrgripinn sem þú leitar að, fær hinn leikmaðurinn dýrgripinn!

Þú getur farið hvaða leið sem er til að finna dýrgrip. Þetta gagnast þegar þú veist hvar dýrgripurinn er falinn og annar leikmaður er á leið þangað fyrir framan þig. Þú vilt auðvitað ekki ýta öðrum leikmanni á rétta dýrgripinn. Ef þú hefur lagt á minnið hvar allir dýrgripirnir eru, getur þú farið lengri leið að dýrgripnum sem leitað er að.

Mikilvægt: Gættu þess alltaf að ýta flísunum alveg undir skógarkortið á öllum hliðum, annars gætu þær festst á milli. Ef þær festast, þarf að lyfta skógarkortinu, glæra spjaldinu og dýrgripafilmunni – án þess að skoða dýrgripina – og rétta flísarnar af.