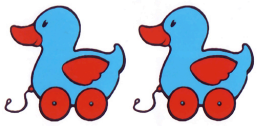
CATCH the MATCH
(Finndu parið)

Fyrir 2-8 þátttakendur,
frá 5 ára til fullorðinsaldurs
Spilatími: u.þ.b. 15 mín.

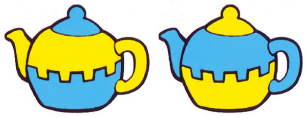
Innihald:
15 myndaspil

Markmið spilsins:
Í spilinu eru 15 myndaspil, öll með myndum af sömu 15 hlutunum: BANGSA, ÖND, BLÝANTI, PEYSU, BLÓMI, BÁT, FLUGVÉL, HÚFU, BOLTA, TROMMU, FISKI, FIÐRILDI, BÍL, TEKATLI OG FLUGDREKA.
Hver hlutur er í tveimur litum en mismunandi litasamsetningum. Stundum er bangsinn með gulan búk og græna útlimi, stundum er litunum víxlað. Stundum er hann rauður og blár o.s.frv. Á hverjum tveimur spilum er alltaf einn (og aðeins einn) hlutur sem er nákvæmlega eins á litinn. Allir leikmenn spila í einu. Þeir keppast um að vera fyrstir til að finna parið sem er eins á báðum spilunum, segja hvaða hlutur það er og benda á hann. Ef leikmaðurinn hefur rétt fyrir sér fær hann annað spilið að launum. Sá sem fengið hefur flest spil í lokin vinnur!

Dæmi:



Nákvæmlega eins

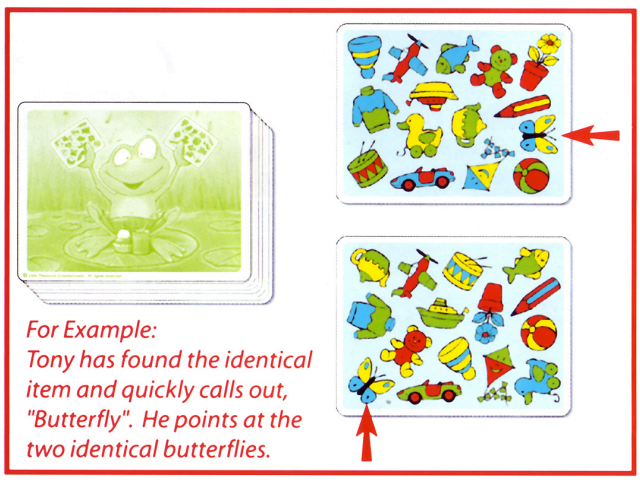


Ekki nákvæmlega eins

Uppsetning
Stokkið spilin 15 og leggið bunkann á hvolf á borðið.

Gangur spilsins
Elsti leikmaðurinn dregur tvö spil úr stokknum og leggur þau hlið við hlið á miðju borðsins þannig að framhliðin snúi upp. Þá hefst leikurinn!

Á spilunum tveimur, sem snúa upp, er aðeins einn hlutur alveg eins. Allir leikmennirnir byrja að leita að þessum hlut í einu. Sá sem telur sig hafa fundið hann flýtir sér að kalla upp hvaða hlutur það er og bendir á parið til að sýna hinum.



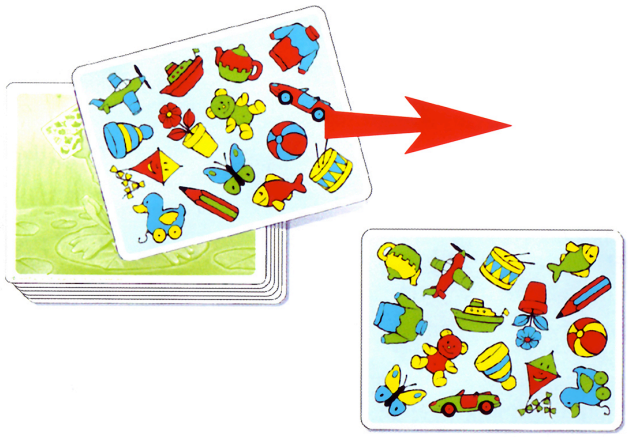
Sá sem kallar fyrstur upp réttan hlut fær annað spilið að launum og táknar það eitt stig.

Ath. Ef leikmaður kallar upp rangan hlut er hann úr leik í þessari umferð (meðan spilað er með þessi tvö spil) og hinir halda áfram að leita uns einhver finnur rétta parið.

Dæmi: Anton finnur tvo hluti sem eru alveg eins og kallar upp „fiðrildi". Hann bendir á fiðrildin tvö sem eru alveg eins.

Því næst er nýju spili flett upp úr bunkanum og það lagt við hlið hins spilsins á borðinu. Næsta umferð hefst strax. Allir leikmenn leita að hlutunum tveimur sem eru alveg eins, á sama hátt og í fyrstu umferð.

Aftur fær sá, sem er fyrstur að finna hlutina sem eru eins, annað spilið sem stig. Spilið er spilað á þennan hátt umferð eftir umferð.



Eftir að Anton hefur valið annað spilanna tveggja til að geyma sem stig flettir hann upp nýju spili úr stokknum og setur það við hlið hins spilsins.

Leikslok
Spilinu lýkur þegar aðeins eitt spil er eftir. Leikmaðurinn sem er með flest spil í lokin vinnur.

Ath.:
Þegar leikmaður velur sér spil sem stig, ætti hann alltaf að velja spilið sem hefur verið lengst á borðinu til að tryggja stöðuga tilbreytingu.

Viltu spila aftur? Stokkið spilin 15 og byrjið að nýju. Með hverju nýju spili sem flett er upp breytist hluturinn sem er eins svo hvert spil er ólíkt því næsta!

Spilavinir
Langholtsvegi 126 - Sími 553 3450 - www.spilavinir.is