

Gettu hvað ég er!

Fyrir 2-6 þátttakendur frá 3 ára aldri / Skemmtun fyrir alla fjölskylduna!

Í spilin *Gettu hvað ég er!* þurfa þátttakendur að giska, herma eftir og gretta sig. Finnið réttu grettuna og setjið ykkur í stellingar til að spila hvorki meira né minna en **FJÖGUR** mismunandi og bráðskemmtileg spil fyrir alla fjölskylduna!

Innihald:

1 teningur með 8 hliðum, 24 spil með leynilegum fígúrum, 100 vinningsskífur, 1 blokk með yfirlitsblaði
1 skapalón fyrir yfirlitsblaðið og 6 litir.

Markmið spilsins:

Hvað er ég? er bráðskemmtileg ný útgáfa af sígildu ágiskunarspili! Sá sem á leik stingur andlitinu í gegnum gatið á spjaldinu með leynilegu fígúrunni. Spyrjið spurninga, sem svara má með já eða nei, til að fækka smám saman möguleikum á yfirlitsblaðinu. Ef þú verður fyrst(ur) til að giska á hvað þú ert, vinnur þú!

Í *Liðakeppni* er þáttakendum skipt í lið og einn úr hvoru liði velur sér spjald. Fáðu vísbendingar frá liðsfélögum þínum til að giska á hvað þú ert áður en þeir hafa notað allar vísbendingarnar sínar! Í *Getgátur og grettur* leikur einn leikmanni fígúruna á spjaldinu þar til einhver hinna nær að giska á hvað hann er.

Í *Hraðaumferðinni* er þáttakendum skipt í lið sem eiga að reyna að geta upp á eins mörgum leynilegum fígúrum úr spjaldabankanum sínum og þau geta. Liðið má aðeins gefa þeim, sem á að giska, eina vísbendingu á hvert spjald, þannig að það er eins gott að nota ímyndunaraflíð til að finna bestu vísbendingarnar!

SPIL 1: HVAD ER ÉG?

1. Þátttakendur byrja á að ákveða hversu margar umferðir á að spila í spilin (1-5 umferðir).
2. Leggið öll spjöldin á hvolf í bunka.
3. Hver þátttakandi fær eina litakrft og yfirlitsblað úr blokkinni.
4. Hver þátttakandi dregur spjald án þess að líta á myndina á framhlið þess. Hann stingur því næst andlitinu í gegnum gatið á spjaldinu þannig að allir hinir sjái hvað hann er.
5. Yngsti þátttakandinn byrjar og síðan er farið réttisælis í kringum borðið.
6. Sá sem á leik kastar teningnum, en á honum getur komið upp:

GRÆNT (SPURÐU) = Sá sem á leik spyr hópinn spurningar sem svara má með já eða nei, t.d. „Stunda ég íþróttir?“ eða „Er ég með loðinn feld?“ til að reyna að fækka möguleikum á yfirlitsblaðinu sínu. Ef hópurnin telur að spurningunni sé hægt að svara með bæði já og nei á sá, sem á leik, að draga hring utan um viðkomandi fígúrun á blaðinu til að sýna að hann sé búinn að spyrja um þær en hann má ekki krossa við þær á yfirlitsblaðinu strax.

RAUTT (MISSIR ÚR UMFERÐ) = Ef rautt kemur upp á teningnum missir sá sem á leik úr umferð og næsti þátttakandi á að gera.

APPELSÍNUGULT (RÖÐIN SNÝST VIÐ) = Ef appelsínugult kemur upp á teningnum snýst röðin við og næsti þátttakandi á undan á að gera aftur, og þannig áfram öfuga röð í kringum borðið (rangsælis í stað réttisælis).

BLÁTT (GISKADU) = Þátttakandinn verður að bíða þar til BLÁTT kemur upp á teningnum áður en hann má giska á hvaða fígúra hann er.

FJÓLUBLÁTT (FRJÁLST VAL) = Velja má eina af hinum hliðunum á teningnum!

7. Spilið heldur áfram eins og áður er sagt. Haltu áfram að reyna að fækka valmöguleikum á yfirlitsblaðinu til að komast að því hvaða skondna fígúra þú ert!

8. Kastaðu teningnum og ef upp kemur BLÁTT máttu reyna að giska á hver þú ert. Ef þú getur rétt, vinnurðu umferðina og færð 1 vinningsskífu. Sá leikmaður, sem er fyrstur að vinna þann fjölda umferða, sem ákveðinn var í byrjun, vinnur spilið!

ATH! Jafnvel þótt þátttakandi viti vel hvaða fígúra hann er, verður hann að bíða með að giska þar til BLÁTT kemur upp á teningnum.

SPIL 2: LIÐAKEPPNI

1. Byrjið á að skipta þáttakendum í tvö jafnstór lið.
2. Leggið öll spjöldin á hvolf í bunka.
3. Einn þátttakandi úr hvoru liði dregur spjald án þess að líta á myndina á framhlið þess. Stingdu andlitinu í gegnum gatið á spjaldinu svo liðsfélagar þínar sjái hvað þú ert.
4. Gettu hvað þú ert, út frá vísbendingum liðsfélaga þinna, áður en þátttakandinn úr hinu liðinu nær að giska á sína fígúru.
5. Liðið með yngsta þáttakandanum byrjar á að gefa vísbendingu. Liðin mega nota hvaða orð sem er, sem ekki eru hluti af nafni fígúrunnar, til að hjálpa sínum liðsmanni að giska á hvað hann er.
6. Ef fyrsta liðið getur rangt fær hitt liðið að gera, og það reynir á sama hátt að hjálpa sínum liðsmanni að geta upp á leynilegu fígúrunni á spjaldinu hans.
7. Spilið heldur áfram eins og áður er sagt. Hvort lið má alls aðeins gefa liðsmanni sínum fimm vísbendingar (þrjár, ef um mjög færa þátttakendur er að ræða).
8. Það lið, sem fyrst tekst að hjálpa sínum liðsmanni að geta upp á fígúrunni á sínu spjaldi með fimm vísbendingum eða færri (þremur, ef um mjög færa þátttakendur er að ræða), fær 1 vinningsskífu og fær að halda spjaldinu með myndinni af fígúrunni. Hitt liðið þarf að leggja spjaldið sitt í bunkann með spjöldum sem ekki tókst að geta upp á.
9. Í næstu umferð byrjar liðið, sem tapaði síðustu umferð, á að gefa vísbendingu.
10. Það lið, sem er fyrst til að geta rétt upp á fimm fígúrum og ná 5 vinningsskífum, vinnur spilið!

ATH! Ef bæði liðin verða uppskroppa með vísbendingar fær hvorugt þeirra stig og spjaldið er sett í bunkann með þeim spjöldum sem ekki tókst að geta upp á.

Gettu hvað ég er!

Fyrir 2-6 þátttakendur frá 3 ára aldri / Skemmtun fyrir alla fjölskylduna!

SPIL 3: GETGÁTUR OG GRETTUR

1. Leggið öll spjöldin á hvolf í bunka.
2. Yngsti þátttakandinn byrjar. Hann dregur spjald úr bunkanum og lítur á leyfilegu fígúruna án þess að sýna hinum hana.
3. Yngsti þátttakandinn reynir því næst að herma eftir fígúrunni fyrir þann sem situr hægra eða vinstra megin við hann og sá þátttakandi fær að giska fyrst. Nota má bæði hljóð og látbragð til að reyna að sýna hvað maður er!
4. Hver þátttakandi fær aðeins að giska einu sinni í hverri umferð.
5. Ef þátttakandi getur rangt fær næsti leikmaður í röðinni að giska.
6. Spilið heldur áfram uns einhver giskar á rétta fígúru. Sá sem getur rétt fær tvær vinningsskífur og „leikarinn“ fær eina vinningsskífu fyrir umferðina.
7. Spilið heldur áfram eins og áður er sagt. Sá sem situr vinstra megin við „leikarann“ byrjar næstu umferð með því að draga spjald og herma eftir fígúrunni á því.
8. Sá sem er fyrstur til að ná 10 vinningsskífum vinnur spilið!

ATH! Ef tveir leikmenn fá 10 stig samtímis er jafntefli!

SPIL 4: HRAÐAUMFERÐ

1. Þátttakendur byrja á að skipta sér í tvö jafnstór lið.
2. Annað liðið fær öll spjöldin með mannamyndum en hitt öll spjöldin með dýramyndum.
3. Spjöldunum er skipt milli liðsmanna án þess að myndirnar á spjöldunum sjáist. Liðið með yngsta þáttakandanum byrjar.
4. Yngsti þátttakandinn stingur andlitinu í gegnum gatið á spjaldinu svo að liðsfélagar hans sjái hvað hann er.
5. Markmiðið með spilinu er að liðsmenn geti upp á sem flestum fígúrum úr bunkanum hverju sinni út frá vísbendingum frá liðsfélögnum.
6. Liðið (eða hver liðsmaður fyrir sig, ef um byrjendur er að ræða) má aðeins gefa þeim, sem er með spjaldið, eina vísbendingu. Liðin mega nota hvaða orð sem er, sem ekki er hluti af nafni fígúrunnar, til að hjálpa sínum liðsmanni að giska á hvað hann er.
7. Ef sá, sem er með spjaldið, finnur út hvað hann er út frá vísbendingu (eða vísbendingum) frá liðinu má hann halda spjaldinu.
8. Ef leikmanninum með spjaldið tekst ekki að finna út hvað hann er, fer spjaldið í bunkann með spjöldunum sem ekki tókst að geta upp á.
9. Næsti liðsmaður til vinstri dregur þá næsta spjald úr bunkanum og heldur því fyrir framan andlitið og liðið (eða hver liðsmaður fyrir sig, ef um byrjendur er að ræða) má aðeins gefa honum eina vísbendingu.
10. Spilið heldur áfram þar til liðið hefur reynt sig a.m.k. einu sinni við hvert spjald í bunkanum.
11. Þegar spjöldin í bunkanum eru búin eru talin þau spjöld sem liðinu tókst að geta upp á. Liðið fær 1 vinningsskífu fyrir hvert þeirra. Takist liðinu að geta upp á öllum spjöldunum í bunkanum fær það 3 skífur aukalega!

12. Þá er komið að hinu liðinu, sem á nú að reyna að geta upp á fígúrunum í sínum bunka.
13. Í lok fyrstu umferðar telur hvort lið um sig vinningsskífurnar sínar. Því næst eru spjöldin stokkuð og liðin skipta um spjaldabunka.
14. Önnur umferð er spiluð á sama hátt og fyrsta umferð. Það lið sem er með fleiri vinningsskífur eftir báðar umferðir vinnur spilið!

PRÓFAÐU LÍKA EFTIRFARANDI ÚTGÁFUR!

HRADAÚTGÁFA AF GETGÁTUM OG GRETTUM

Ef úr eða skeiðklukka er við hendina getið þið prófað að spila hraðaumferð af *Getgátum og grettum*. Sömu reglur gilda og í *Getgátum og grettum* í spili 3 nema hvað byrjað er að taka tímann um leið og „leikarinn“ dregur spjald. „Leikarinn“ hefur þá þrjár mínútur til að herma eftir fígúrunni þannig að liðsfélagar hans geti giskað rétt á hana.

Umferðin heldur áfram uns tíminn er búinn eða einhver giskar rétt. Sá sem giskar rétt fær tvær vinningsskífur og „leikarinn“ fær eina skífu fyrir umferðina. Ef tíminn rennur út áður en nokkrum hefur tekist að geta rétt upp á fígúrunni fá allir vinningsskífu nema „leikarinn“ og leikmaðurinn vinstra eða hægra megin við hann, sem átti að geta upp á fígúrunni. Sá sem er fyrstur til að ná 10 vinningsskífum vinnur spilið! Ef tveir leikmenn eða fleiri fá 10 vinningsstig samtímis er jafntefli!

HRADARI HRAÐAUMFERÐ

Ef úr eða skeiðklukka er við hendina getið þið prófað að spila spennuþrungna útgáfu af *Hraðaumferðinni*! Sömu reglur gilda og í *Hraðaumferðinni* í spili 4 nema hvað byrjað er að taka tímann um leið og „leikarinn“ dregur spjald.

Liðið hefur þá þrjár mínútur til að geta upp á eins mörgum fígúrum úr bunka þess leikmanns út frá vísbendingum liðsfélaganna. Umferðin heldur áfram uns liðið hefur reynt sig a.m.k. einu sinni við hvert spjald í bunkanum. Þegar spjöldin í bunkanum eru búin eða tíminn útrunninn eru talin spjöldin með fígúrunum sem liðinu tókst að giska á. Liðið fær 1 vinningsskífu fyrir hvert þeirra. Takist liðinu að geta upp á öllum spjöldunum fær það 5 skífur aukalega!

Þá er komið að hinu liðinu, sem sem á nú að reyna að geta upp á fígúrunum í sínum bunka.

Í lok fyrstu umferðar telur hvort lið um sig vinningsskífurnar sínar. Því næst eru spjöldin stokkuð og liðin skipta um spjaldabunka.

Önnur umferð er spiluð á sama hátt og fyrsta umferð. Það lið sem er með fleiri vinningsskífur eftir báðar umferðir vinnur spilið!

Finndu réttu grettuna og finndu sjálf(ur) upp á enn fleiri skemmtilegum leiðum til að spila!