

HOP TO IT

(Höfrungahlaup)

Fjöldi þátttakenda: 2-6
Aldur: 5 ára til fullorðinsaldurs
Spilatími: u.þ.b. 10 mín.

Markmið spilsins: Að hoppa af einni myndaskífu á aðra og muna eins margar myndir og hægt er áður en tíminn rennur út.

Innihald:



21 myndaskífa
3 skildir til að leggja yfir
1 stundaglas (30 sekúndur)

Uppsetning

Setjið myndaskífunar á borðið þannig að myndin snúi upp. Hrærið vel í þeim og raðið þeim síðan í röð á borðið (röðin má liggja í boga, eftir stærð borðsins, en það verður að sjást vel hvar hún byrjar og endar). Gætið að því að það sé nægilega langt bil á milli skífunna til að hægt sé að leggja skildina yfir án þess að þeir snerti næstu skífu við hliðina. Setjið stundaglassið og skildina þar sem röðin byrjar. Takið einn af skjöldunum af borðinu. Þrjár skildir eru aðeins notaðir þegar vanir leikmenn spila (sjá „Útgáfa fyrir vana leikmenn“).

Elsti leikmaðurinn byrjar. Sá, sem á leik, má alltaf taka sér smástund til að skoða myndaskífunar í röðinni (sérstaklega fyrstu tvær) áður en hann byrjar að gera og lætur vita þegar hann er tilbúinn. Þegar leikmaðurinn kveðst vera tilbúinn setur hann skildina tvo yfir fyrstu tvær myndaskífunar í röðinni.

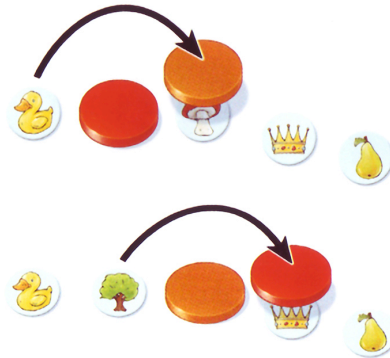


Einn af hinum leikmönnum er „dómari“ og sér um að færa skildina eins og lýst er í „Gangur spilsins“ hér á eftir.

Mikilvægt: Það skiptir miklu máli að einhver annar sé dómari en sá, sem á leik. Dómarinn verður að færa skildina hratt, hafa augun á stundaglasinu og fylgjast með því að sá, sem á leik, muni myndirnar á skífunum rétt. Mælt er með því að einhver fullorðinn sé dómari allt spilið.

Gangur spilsins

Þegar búið er að leggja skildina ofan á fyrstu tvær myndaskífunar í röðinni á leikmaðurinn að snúa stundaglasinu við og segja hvaða mynd er undir fyrsta skildinum. Um leið og hann gerir það færir dómariinn skjöldinn af þeirri skífu og setur hann strax yfir næstu auðu myndaskífu í röðinni. Ef leikmaðurinn gat rétt, heldur hann áfram og segir hvaða mynd er á næstu skífu í röðinni sem er undir skildi. Dómariinn flýtir sér þá að taka skjöldinn af henni og færa á næstu auðu skífu í röðinni.



Ef leikmaður hefur rangt fyrir sér er hann úr leik og stigin hans eru talin (sjá „Stigagjöf“). Svo lengi sem leikmaður getur rétt upp á myndunum heldur hann áfram að gera þangað til að tíminn rennur út eða hann er búinn með alla röðina.

Stigagjöf:

Þegar leikmaður er úr leik eru myndaskífunar, sem hann gat rétt upp á, taldar og hann fær samsvarandi fjölda stiga. Safnið því næst saman öllum skífunum, hrærið vel í þeim og raðið þeim í nýja röð fyrir næsta leikmann.

Sigurvegurinn:

Sá sem fengið hefur flest stig, þegar allir leikmenn hafa gert einu sinni, vinnur!

Útgáfa fyrir vana leikmenn:

Mun erfiðara er að nota alla skildina þrjá til að leggja yfir myndaskífunar og fela þannig þrjár skífur í einu í stað tveggja. Að öðru leyti er fer spilið fram á sama hátt.

Viltu spila aftur?

Hrærið vel í öllum skífunum og raðið þeim upp í nýja röð. Spilið breytist sífellt þegar skífunar raðast upp á nýjan hátt!