

# Ævintýralandið

Í landi ævintýranna fer öll fjölskyldan að leita að földum gripum.

Fyrir 2–6 þátttakendur, 8 ára og eldri.

## Innihald

- 1 spilaborð
- 13 ævintýraspil
- 13 tré
- 13 myndaskífur
- 6 peð
- 2 teningar

Höfundar: Alex Randolph og Michel Matschoss

Þýðing: Guðrún Hrefna Guðmundsdóttir

## Kynning

Einu sinni var kóngur sem bjó í fögrum kastala í landi ævintýranna. Þegnar hans gátu vart hugsað sér betri konung, því að hann var bæði vitur og kærleiksríkur.

Mörg ár liðu og þegar kóngurinn tók að eldast fór hann að hafa áhyggjur af því hver skyldi taka við ríkinu eftir hann, því að hann átti engin börn. Á sinni löngu æfi hafði hann stundum heyrta að í ævintýralandinu væru faldir sjaldgæfir og undurfagrir gripir. Þessar sögusagnir sóttu á hann, vöktu forvitni hans og hann langaði sífellt meira að finna þessa gripi.

Hann ákvað loks að gera út leitarleiðangur eftir þessum fágætu gripum til að safna þeim saman í kastalanum, öllum til yndisauka. Er hann hafði tekið þessa ákvörðun lét hann þau boð út ganga að sá sem fyndi þrjá þessara dýrgripa, og gæti sýnt honum fundarstaðinn, skyldi erfa konungsríkið að honum látnum.

## **Markmið leiksins**

Þáttakendur eiga að leika söguna til enda.

Þeir leggja af stað til ævintýralandsins í leit að dýrgripunum. Þeir eiga að finna gripina og tilkynna síðan kónginum í kastalanum felustað þeirra. Á sama tíma verða þeir að verjast árásum annarra þátttakenda. Í leiknum er einnig beitt göldrum. Sá vinnur spilið sem fyrstur segir rétt frá fundarstað þriggja gripa.

## **Undirbúningur**

1. (Áður en spilað er í fyrsta sinn.) Losið spilin 13 og skífurnar 13 úr spjöldunum. Setjið skífurnar 13 undir trén þannig að myndin sjáist eins og sýnt er á spjaldinu. Skífurnar eiga að vera þarna til frambúðar.
2. Ruglið trjánúm með því að ýta þeim fram og aftur og raðið þeim síðan tilviljunarkennt á felustaðina 13. Eitt tré er sett efst á hvern bláu loganna á spilaborðinu. Enginn má vita hvar hver gripur er falinn.
3. Þátttakendur velja sér peð og setja það í eitt húsanna í þorpinu.
4. Spilin eru stokkuð og bunkinn settur á grúfu í kastala-garðinum. Efsta spilinu er snúið upp.
5. Kastið upp á hver skuli hefja leikinn.

## **Leikurinn**

Leikurinn gengur réttsælis. Báðum teningunum er kastað í hvert sinn sem gert er. Leikurinn hefst við þorpshliðið. Reiturninn með stjörnunni er talinn sem fyrsti reitur.

## **Að gera**

Báðum teningunum er kastað og peðið er hreyft sérstaklega samkvæmt því sem hvor þeirra segir til um. Það má byrja á hvorum sem er, þeim með hærri eða lægri tölunni og það má hreyfa peðið í báðar áttir samkvæmt punktunum á hvorum

teningi fyrir sig. En þegar áttin hefur verið ákveðin verður að færa peðið um jafnmarga reiti og teningurinn segir til um. (Dæmi: Upp koma 5 á öðrum teningnum og 3 á hinum. Þá má færa peðið um 8 reiti í hvora áttina sem er, en einnig má færa það fimm reiti í aðra áttina og 3 í hina.) Þetta þýðir í raun að sá sem á leik færir peðið sitt tvisvar sinnum.

### Að senda peð heim

Ef peðið lendir á reit sem annað peð er á fyrir — hvort sem það er eftir fyrrí eða seinni teninginn — er peðið sem var á reitnum rekið heim í þorpið og þarf að hefja ferðina að nýju.

### Að finna dýrgrip

Ef peð lendir á einum bláu reitanna má viðkomandi lyfta upp trénu við reitinn og kíkjá á gripinn sem þar er. (Ekki láta aðra þátttakendur sjá gripinn!)

### Haldið til kastalans

Sá sem hefur fundið gripinn sem beðið er um í kastalanum getur strax haldið af stað þangað að tilkynna fundinn. (Þó er skynsamlegt að láta mótspilarana ekki verða vara við hvert stefnt er, því að þeir gætu tekið sig saman um að reka viðkomandi aftur heim.)

Til að komast í kastalann þarf peðið að lenda á lykilreitnum í nákvæmu kasti með öðrum teningnum eða báðum. Ef það hefst ekki verður að halda áfram fram hjá kastalanum og reyna aftur í næsta leik.

### Að tilkynna fundinn

Sá sem kemst á reitinn með lyklinum má upplýsa um fundarstaða gripsins sem spilið í kastalanum kallar á. Hann gæti þá sagt: „Snældan sem Þymirós stakk sig á er undir þessu tré“ um leið og hann lyftir upp trénu sem hann álítur geyma snælduna. Síðan lítur hann undir tréð til að sjá hvort hann hafi á réttu að standa.

Ef þetta er RÉTTA TRÉÐ sýnir hann hinum þáttakendunum undir tréð, setur það aftur á sinn stað og fær spilið í verðlaun. Síðan er efsta spilinu í bunkanum snúið við og næsti á leik. Peð þess sem var að tilkynna fundarstað er áfram á lykilreitnum og hann má reyna að segja til um staðsetningu nýja dýrgripsins þegar hann gerir næst — að því undanskildu að annað peð hafi lent á reitnum og rekið hann heim í milltíðinni. Í stað þess að koma með tilkynningu í næsta leik má kasta teningunum og halda á brott frá kastalanum.

Ef getið var upp á RÖNGU TRÉ á viðkomandi að leggja tréð aftur niður hið skjótasta og færa peðið sitt heim í þorpið svo lítið beri á. Ekki láta mótpilarana sjá hvað er undirtrénu.

### Galdrar

Í hvert sinn sem sama tala kemur upp á báðum teningum má beita galdrí ef viðkomandi kærir sig um það. Hann getur þá gert valið einn galdur af þremur, allt eftir því hvað honum hentar best:

- fært peðið sitt á auðan bláan reit og kíkt undir tréð sem þar er,
- fært peðið sitt að kastalanum, að fyrsta reitnum handan brúarinnar; ef viðkomandi er kominn yfir brúna má hann setja peðið á lykilreitinn,
- skipt um ævintýraspil innan kastalamúranna. Spilin eru þá stokkuð, sett aftur á grúfu og efsta spilinu snúið upp. Ef aftur kemur upp sama spilið gildir það.

Ef tvenna á teningunum er notuð til að beita töfrum má ekki færa peðið í þeim leik.