

Völundarhús

(Labyrinth)

Fyrir 2-4 þáttakendur frá 7 ára aldri

Innihald: 1 leikborð
34 leiðakort
24 spil
4 spilakallar

Markmið spilsins

Í þessari sérútgáfu af völundarhúsinu er leitað að töfrandi Disney fíggúrum. Með því að hreyfa til og opna leiðir reyna spilarar að ná til þeirra. Sá sem er fyrstur að finna alla sína menn og komast aftur á byrjunarreit hefur sigrað í þessu spennandi spili.

Undirbúningur

Leiðakortin eru losuð varlega úr stóra spjaldinu, þeim ruglað og sett á hvolf á borðið. Síðan er þeim raðað af handahófi á auðu reitina á leikborðinu þannig að tilviljunarkennt völundarhús myndast. Eitt kort verður afgangs. Í spilinu er það notað til að hreyfa völundarhúsið til.

Spilin eru sömuleiðis losuð úr spjaldinu og stokkuð. Allir spilarar fá jafn mörg spil sem þeir setja á hvolf í stokk fyrir framan sig.

Hver spilari velur sér einn spilakall og setur hann á byrjunarreit í sama lit.

Spilareglur

Allir byrja á því að kíkja á efsta spilið í stokknum sínum en láta hina ekki sjá. Skipst er á að gera og sá yngsti má byrja. Sá sem á leik verður að reyna að komast með kallinn sinn á reit með samskonar mynd og er á efsta spilinu hans. **Fyrst** verður hann að hreyfa völundarhúsið og **síðan** færir hann kallinn sinn.

Að breyta leiðinni

Við jaðar leikborðsins eru 12 gular örvar. Sá sem á leik velur sér eina ör og ýtir aukakortinu þar inn á borðið, svo langt að eitt kort dettur útaf hinum megin. Það kort skal liggja þar þangað til það verður notað í næstu umferð til að ýta korti útaf á **öðrum** stað. Það má sem sagt ekki ýta korti aftur inn á sama stað.

Völundarhúsið verður alltaf að hreyfa til, einnig þótt spilari gæti komist leiðar sinnar án þess að ýta inn spjaldi.

Ef upp kemur sú staða að spilakalli er ýtt útaf leikborðinu þegar verið er að breyta leiðum, þá er viðkomandi kall settur ofan á kortið sem var verið að setja inn, sem sagt á hinn enda leikborðsins. Það telst ekki sem leikur að flytja kall á þennan hátt.

Spilakallinn færður

Þegar spilari er búinn að ýta inn korti og breyta þannig leiðinni, má hann færa kallinn sinn eins langt og hann óskar eftir hindrunarlausum stíg. Það gerir ekkert til þótt hann stoppi á reit sem annar kall er á. Ef hann kemst ekki á ákvörðunarstað, má hann stöðva á hvaða reit sem spilari telur hentugan til að halda áfram frá þegar hann á næst leik. Ekki er nauðsynlegt að færa kallinn alltaf. Ef spilari óskar að láta hann standa kyrran, er það í lagi, en munið að í hverjum leik verður að hreyfa völundarhúsið.

Þegar búið er að ná takmarkinu, þ.e. reit með samskonar mynd og á efsta spilinu í stokknum, er spilinu snúið við því til sönnunar, og það lagt upp við hlið stokksins. Núna má spilari kíkja á næsta spil og þegar hann á næst leik reynir hann að koma kalli sínum áfram á reitinn með þeirri mynd.

Lok spilsins

Sá sigrar sem er fyrstur að fletta við öllum spilum sínum, hefur komið kallinum sínum á viðkomandi reiti og á byrjunarreitinn í lokin.

Fyrir yngstu börnin

Einfaldari spilaaðferð er að leyfa börnunum að skoða öll spilin sín í upphafi og leyfa þeim að velja ákvörðunarstað á spilaborðinu sem hentar best í hvert sinn.

Í lok spilsins má koma sér saman um að kallinn þurfí ekki að fara aftur á byrjunarreit sinn, heldur megi hann fara hvar sem er út úr völundarhúsini.

Góða skemmtun!