

# Risaeðlukapphlaupið

## Dinosaur Race

### Innihald

- 1 snúningsskífa
- 16 risaeðluskífur með myndum á báðum hliðum
- 12 verðlaunapeningar (4 gull, 4 silfur og 4 brons)
- 1 samsett spilaborð með mynd af hlaupabraut
- 4 risaeðlur
- 4 standar fyrir risaeðlurnar
- 1 verðlaunapallur

### Undirbúningur

- Setjið saman spilaborðið sem myndar hlaupabrautina og leggið það á borðið.
- Setjið verðlaunapallinn í miðjuna á spilaborðinu.
- Setjið hverja risaeðlu á sinn stand. Hver leikmaður velur sér risaeðlu og setur hana á ör í sama lit á hlaupabrautinni.
- Stokkið kringlóttu skífunar og dreifið þeim um borðið.
- Setjið snúningsskífuna á borðið þar sem allir leikmenn ná til hennar.
- Leggið verðlaunapeningana til hliðar.

### Markmið

Að fara hlaupabrautina á enda og vera fyrstur í mark.

### Gangur spilsins

- Yngsti leikmaðurinn byrjar og snýr snúningsskífunni.
- Allir leikmenn líta á snúningsskífuna til að sjá á hvernig risaeðlu örin í þeirra lit bendir. Þeir taka síðan upp allar risaeðluskífur með þeirri mynd af borðinu og telja þær og færa risaeðluna sína áfram um samsvarandi fjölda reita eftir hlaupabrautinni.
- Síðan skila leikmennirnir risaeðluskífunum aftur á borðið og snúa þeim við um leið.
- Næsti leikmaður fær þá snúningsskífuna og spilið heldur áfram.
- Ef engar skífur á borðinu samsvara íþróttinni, sem lituð ör á snúningsskífunni bendir á, færist sá leikmaður ekki áfram í þeirri umferð.

### Sigurvegarinn

Sá sigrar sem er fyrstur í mark. Hann má þá setja risaeðluna sína á verðlaunapallinn og fær ein af gullverðlaununum. Hinir halda áfram að spila til að sjá hver verður í öðru og þriðja sæti og setja risaeðlurnar sínar á samsvarandi stað á verðlaunapallinum og fá silfur- og bronsverðlaun í samræmi við það.

Ef tveir eða fleiri leikmenn komast í mark í sömu umferð sigrar sá sem fer lengst yfir marklínuna. Ef þeir fara jafnlangt er jafntefli og hvor um sig fær gull-, silfur- eða bronspening (eftir því hvar þeir lenda).

### Ath.:

Leikmenn mega halda verðlaunapeningunum sínum og spila allt að þrjú spil í viðbót til að sjá hver vinnur næst. Í lok þeirra spila sigrar sá sem fengið hefur flest gullverðlaun. Ef um jafntefli er að ræða sigrar sá leikmaður sem fengið hefur flesta gull- og silfurpeninga.

**Útgáfa fyrir yngri leikmenn:**

Til að einfalda spilið fyrir yngri leikmenn er risaeðluspjöldunum ekki snúið við áður en þeim er skilað á borðið þannig að fjöldi skífa af hverri tegund á borðinu helst óbreyttur til loka spilsins. Til að einfalda spilið enn frekar má leggja risaeðluskífunar á borðið í hrúgum af sömu tegund til að auðvelda leikmönnum að telja þær.