amigo-spiele.de/03380

Gespenster-turm

A spooky chase to midnight
by Heinz Meister

Fjöldi leikmanna: 2 – 6
Aldur : 5 ára og eldri
Lengd: u.þ.b. 20 mín.

SPILAMUNIR:

- 24 draugaspjöld: þrír smádraugar í hverjum lit í 8 mismunandi litum
- 2 vísar á klukkuna
- málmpinni með skrúfu
- 1 spilaborð

24 draugaspjöld

2 vísar á klukkuna

1 málmpinni með skrúfu

spilaborð

MARKMIÐ SPILSINS OG HUGMYNDIN Á BAK VIÐ ÞAÐ

Það er reimt í hinum forna Schauerstein-kastala. Þeir sem heimsækja kastalann hafa séð ljósakrónuna sveiþast af sjálfu sér og heyrt undarleg hljóð. En enginn hefur nokkurn tíma séð neinn af hinum fjölmörgu draugum sem þar eru. Þið verðið fyrst til þess.

Á hverju kvöldi klukkan tíu ljúka smádraugarnir við náttverðinn sinn. Þá koma þeir úr felum og ganga aftur í draugalega klukkuturninum áður en þeir fara í bólið á miðnætti og eldri draugarnir taka við.

Leikmenn eiga að hjálpast að við að koma smádraugunum í rúmið með því að Þnna samstæður með þremur draugaspjöldum í sama lit. Til að takast að koma þeim öllum í bólið þarf gott minni og samvinnu milli leikmanna.

Ef leikmönnum tekst þetta krefjandi verkefni vinna þeir spilið sameiginlega – ef ekki, má alltaf reyna aftur eitthvert annað kvöld!

UNDIRBÚNINGUR

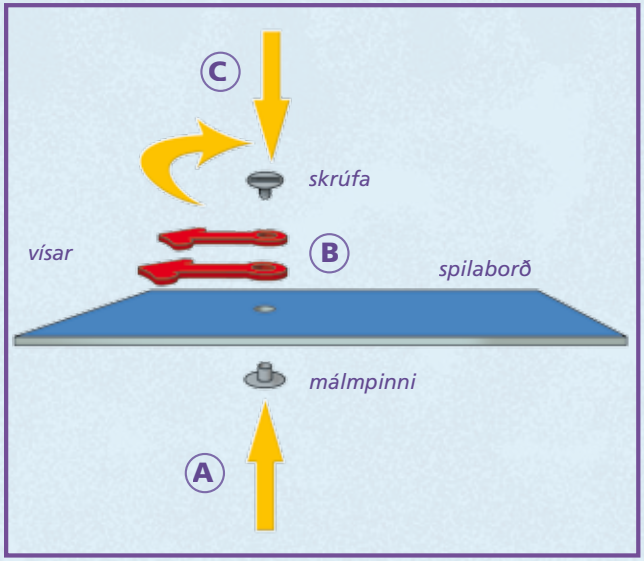
Spilaborðið er sett á mitt borðið. Áður en spilað er í fyrsta skipti þarf að setja saman klukkuna á eftirfarandi hátt:

Samsetning klukkunnar:

A) Stingið málmpinnanum í gegnum litla gatið á spilaborðinu aftan frá.

B) Smeygið klukkuvísunum – fyrst stóra vísinum og svo litla vísinum – upp á málmpinnann.

C) Skrúþð að lokum skrúfuna inn í málmpinnann og herðið, þó ekki meira en svo að auðvelt sé að færa vísana.



Einn leikmanna stillir nú klukkuna á tíu. Annar leikmaður stokkar draugaspjöldin 24 og dreiþr þeim á hvolf um spilaborðið (þannig að hliðin með næturhimninum snúi upp). Sá, sem getur geþð frá sér draugalegasta hljóðið, byrjar og síðan gera leikmenn hver á fætur öðrum og farið er réttsælis í kringum borðið.

GANGUR SPILSINS

Allir tilbúnir? Leikmenn þurfa að vinna saman að því að **finna þrjá smádrauga í sama lit** með því að snúa við draugaspjöldunum, hverju á fætur öðru.

Sá sem á leik snýr við draugaspjaldi að eigin vali og leggur það á borðið svo allir sjái það. Þá er komið að næsta leikmanni að snúa við draugaspjaldi.

Tvennt getur gerst:

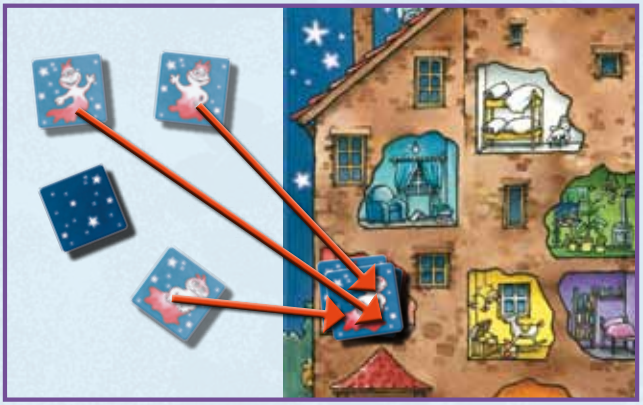
Ef draugaspjöldin tvö **eru ekki í sama lit**, þarf að færa mínútuvísinn (stóra vísinn) á klukkunni fram um fimm mínútur (sjá myndina hér fyrir neðan: mínútuvísirinn færist fram um eina tölu, frá „12“ yfir á „1“). Draugaspjöldunum tveimur er því næst snúið aftur á hvolf. Næsti leikmaður hefur svo nýja leit að smádraugum í sama lit með því að snúa við draugaspjaldi að eigin vali.

Ath: Gætið þess vel að færa ekki stundavísinn (litla vísinn) óvart þegar stóri vísirinn er færður fram (nema búið sé að færa klukkuna fram um heilan klukkutíma).

Ef spjöldin tvö, sem búið er að snúa við, **eru í sama lit** má næsti leikmaður í röðinni **snúa við þriðja spjaldinu.**

Ef þriðja spjaldið **er í öðrum lit** en hin tvö sem búið er að snúa við, verður að **færa stóra vísinn á klukkunni fram um fimm mínútur.** Öllum spjöldunum þremur er þá snúið aftur á hvolf.

Ef spjöldin þrjú eru öll í sama lit hefur ykkur tekist að finna og ná þremur smádraugum úr sömu draugafjölskyldu. Vel gert! **Staflið þá draugaspjöldunum þremur hverju ofan á annað og setjið þau í herbergi í samsvarandi lit á spilaborðinu.**



Sá sem næst á leik byrjar svo nýja leit að smádraugum í sama lit með því að snúa við næsta draugaspjaldi.

Samvinna

Leikmenn mega hjálpast að með því að benda þeim, sem á leik, á rétt spjald. Í spilinu kemur þjótlega að því að spjaldi er snúið við sem leikmenn vita þegar af. Þá eiga allir að vinna saman að því að reyna að muna hvar hin spjöldin í sama lit eru svo að næstu leikmenn geti snúið þeim við. Þannig má ná smádraugunum hraðar – og í tæka tíð áður en klukkan í gamla klukkuturninum slær tólf á miðnætti.

Með góðri samvinnu verður hægt að senda alla smádraugana í bólið með miklum fagnaðarlátum!

LEIKSLOK

Ef tekst að Þnna alla 24 smádraugana og senda þá upp á herbergið sitt fyrir miðnætti þannig að enginn þeirra sé eftir á sveimi um spilaborðið, vinna leikmenn spilið sameiginlega.

Nái klukkan í klukkuturninum hins vegar að slá tólf á miðnætti áður en allir smádraugarnir hafa fundist tapa leikmenn spilinu. En ekki láta það of mikið á ykkur fá: byrjið bara strax nýjan eltingaleik!

Eftir fyrsta spilið sjá leikmenn hversu vel þeim gengur að leggja á minnið hvar hvert spjald er. Þá má breyta upphafsstillingunni á klukkunni í samræmi við það, þ.e.a.s. stilla klukkuna fyrr eða síðar en kl. tíu áður en byrjað er – og hefja síðan nýjar draugaveiðar!

Kennt ihr schon diese Öko-Spiele?

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Spilavinir

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII

Version 1.0