

# Draugaveiðar

(Ghost Blaster)

Minnisspil sem byggist á samvinnu, fyrir 1–4 draugabana á aldrinum 5– 99 ára.

**Höfundur:** Wolfgang Dirscherl  
**Myndskreytingar:** Marc Robitzky  
**Lengd spils:** 10-15 mín.



Það er miðnætti og í gamla draugalega klukkuturninum slær klukkan tólf! Draugabarnir þrír bíða miðnættis til að geta í skyndi hlaðið handsmíðuðu byssurnar sínar grænum slímskotum og ráðist saman inn í kastalann á draugaveiðar. Komdu með! Saman reyna leikmenn að finna drauga og fanga þá með öflugum slímskotunum sínum. Leikmenn þurfa að kasta teningunum í röð og fletta ofan af draugunum með draugabanaspjöldunum. Þegar þemur eins draugaspjöldum hefur verið snúið við er búið að handsama þann draug og hann getur ekki sloppið. En farið varlega! Ef á spjaldi leynist mynd af skrárgati festist draugabarninn í gildrunni og neyðist til að fara í dýflissuna. Hægt er að bjarga honum en tíminn er dýrmætur! Markmiðið er að ná öllum draugunum áður en draugastundin er liðin.

## INNIHALD

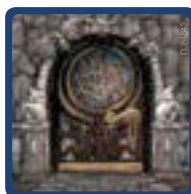
3 draugabana, 24 spjöld (18 draugar, 3 dýflissur, 2 skrárgöt, 1 kastalahurð), 1 klukka (=snúningsspjald), 18 slímskot, 1 teningur, spilareglur



Draugaspjald



dýflissuspjald



kastalahurðarspjald



Draugaspjald

## UNDIRBÚNINGUR SPILSINS

Raðið draugakastalanum upp í ferhyrning, sem er 4x6 spjöld, sem hér segir:

- Takið dýflissuspjöldin þrjú og kastalahurðarspjaldið úr bunkanum.
- Stokkið spjöldin sem eftir eru og leggið á hvolf í fjórar raðir
- Setjið dýflissuspjöldin og kastalahurðarspjaldið í hornin fjögur.

Þannig verður til ferningur sem er 4x6 spjöld og draugakastalinn er tilbúinn!

Klukkan er sett við hlið kastalans. Vísarnir eru stilltir á tólf (=draugastundin).

Setjið draugabanana þrjá ofan á kastalahurðarspjaldið og hafið slimskotin og teningana tilbúna.



## GANGUR SPILSINS

Leikmenn gera til skiptis og farið er réttisælis í kringum borðið. Sá sem síðast sá draug byrjar. Ef leikmenn koma sér ekki saman um hver það er, byrjar sá yngsti og kastar teningum.

### Hvað kemur upp á teningnum?

- **Klukkan**  
Lok draugastundarinnar nálgast! Færið klukkuvísinn á næstu tölu.
- **Einn, tveir eða þrír deplar**  
Takið einhvern af draugabönunum og færið hann áfram um eins mörg spjöld og talan á teningnum segir til um (eitt spil=ein hreyfing).

## Mikilvægar reglur um hvernig má færa draugabana:

- Færa má draugabana lárétt eða lóðrétt en ekki á ská.
- Það má breyta um stefnu að vild á leiðinni.
- Ekki má færa um færri reiti en talan á teningnum segir til um. Það þarf alltaf að færa um jafnmarga reiti og koma upp.
- Fleiri en einn draugabani geta staðið á sama spjaldi.
- Ef draugabani er færður af spjaldi og ekki er annar draugabani eða slímskot á spjaldinu er því snúið aftur á hvolf (undantekning: kastalahurðar- og dýflissuspjöldin snúa alltaf upp).
- Ef draugabani hafnar á spjaldi, sem er á hvolfi, er spjaldinu snúið við og draugabaninn settur ofan á það.

## Hvað er á spjaldinu sem snúið er við?

### Draugur

Þú hittir! Slímið spýttist í allar áttir! Kannið nú hvort á spjöldunum, sem hinir draugabanarnir tveir standa á, sé mynd af sama draugi.

### – Nei?

Það var synd! En nú vitið þið a.m.k. hvar þennan draug er að finna. Haldið ótraud áfram leitinni að spjöldum með sams konar draugamynd.

### – Já?

Frábært! Draugurinn hefur verið handsamaður! Leggið slímskot á hvert af draugaspjöldunum þremur. Draugabanarnir mega fara um þessi spil seinna í spilinu en þau telja ekki lengur með í að handsama draug.

### Skrárgat

En sú óheppni! Draugarnir hafa náð draugabananum í gildru og hann þarf að fara á dýflissuna. Takið draugabanann og setjið hann á samsvarandi dýflissuspil og snúið skrárgatsspjaldinu aftur á hvolf.

**Athugið:** Til að frelsa draugabana þarf annar draugabani að fara til hans á dýflissuspjaldið eða fara um það. Þá geta leikmenn aftur notað draugabanann, sem frelsaður hefur verið, við draugaveiðarnar.

Þá á næsti maður leik og kastar teningnum.

## LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar:

- búið er að fanga alla draugana 18 áður en vísir klukkunnar kemst aftur á 12. Frábært, ykkur hefur tekist að kveða niður alla draugana í kastalanum og hafið unnið spilið í sameiningu!

eða

- ef draugastundin er liðin áður en allir draugarnir hafa verið handsamaðir. Því miður voruð þið of sein í svífum og töpuðuð spilinu saman. Það gengur betur næst!

eða

- ef allir draugabanarnir þrír lenda í dýflissunni í einu. Í því tilviki voru draugarnir kærni en draugabanarnir og draugabanarnir tapa sameiginlega.

**Leið til að gera draugaveiðarnar enn meira spennandi:**

Stillið klukkuna á eitt eða tvö í upphafi spilsins þannig að leikmenn hafi styttri tíma til að fanga draugana og gera veiðarnar meira spennandi!

*Góða skemmtun!*