

Kappflaupið að kalda borðinu

Ravensburger Spiele® Nr. 27 003 3

Höfundur: Alex Randolph

Hönnun: Sybille Engels

Spennandi leikur fyrir 2-6 matargöt, 10 ára og eldri.

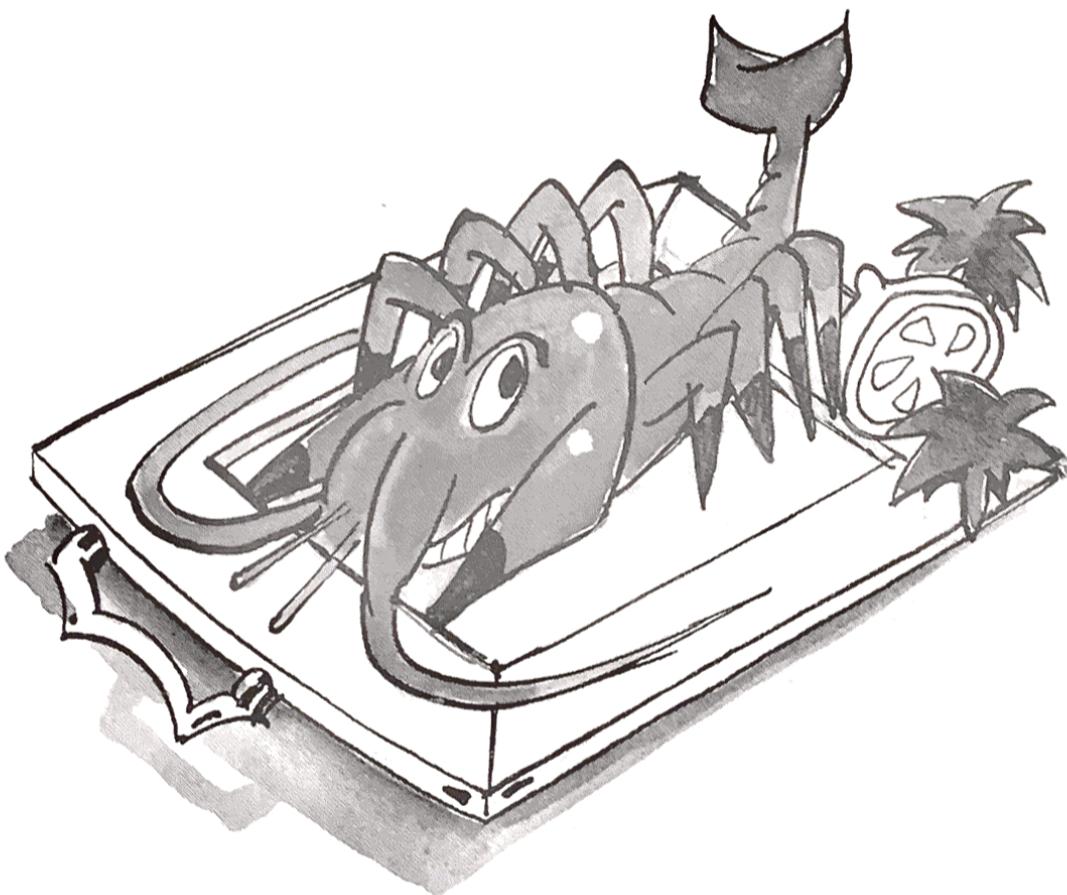
Innihilad:

1 spilaborð

6 spilakarlar

20 matarskífur

3 teningar



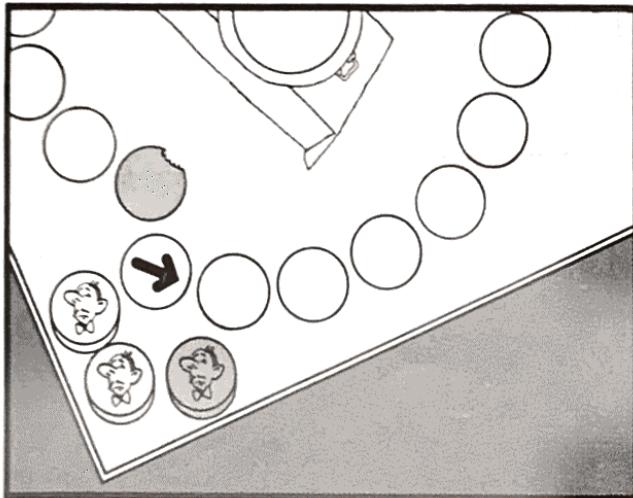
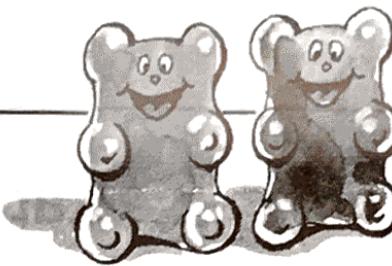
Hér kemur spil fyrir matmenn, þar sem 2-6 matargötum er boðið í kalt borð.

Sigurvegari í spilinu verður sá sem nær að krækja sér í bestu bitana af kalda borðinu.

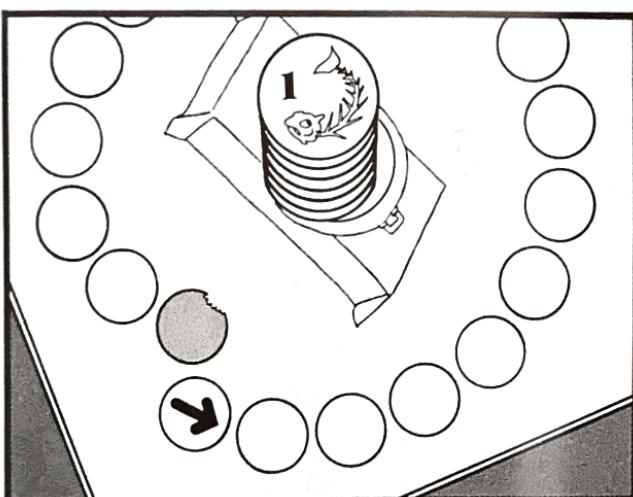
Vonandi eruð þið svöng, því brátt hefst slagurinn:
Og — verði ykkur að góðu!

En bíðið aðeins ... áður en við byrjum verður að undirbúa svolítið.

Undirbúningur



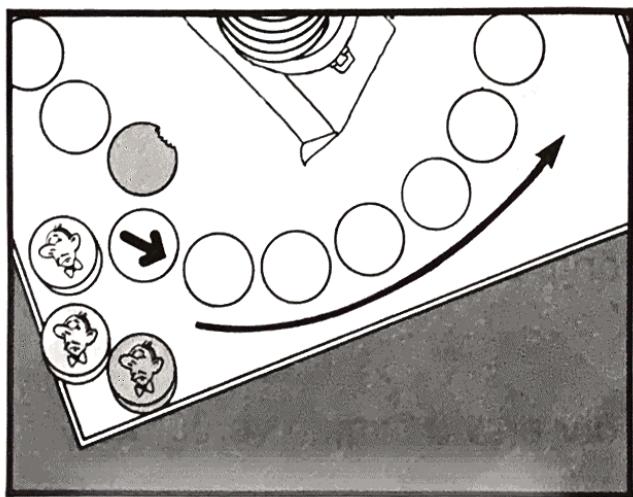
Hver þáttakandi velur sér spilakarl og setur hann á byrjunarreitinn, sem er guli reiturinn með svörtu örinn.



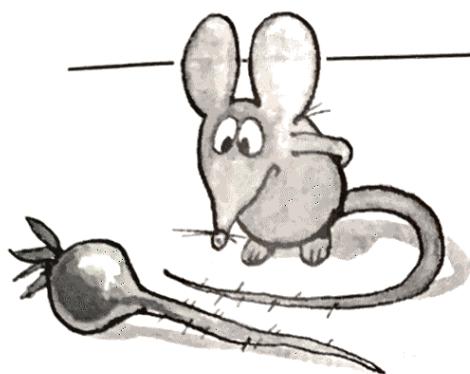
Nú eigið þið að taka matarskífurnar 19 sem eru metnar frá einu og upp í sex stig, stokka þær vel og setja staflann á diskinn á miðju spilaborðinu þannig að myndflöturinn snúi upp.

Humarinn, sem er langbesti rétturinn (og gildir 7 stig), er settur undir staflann.

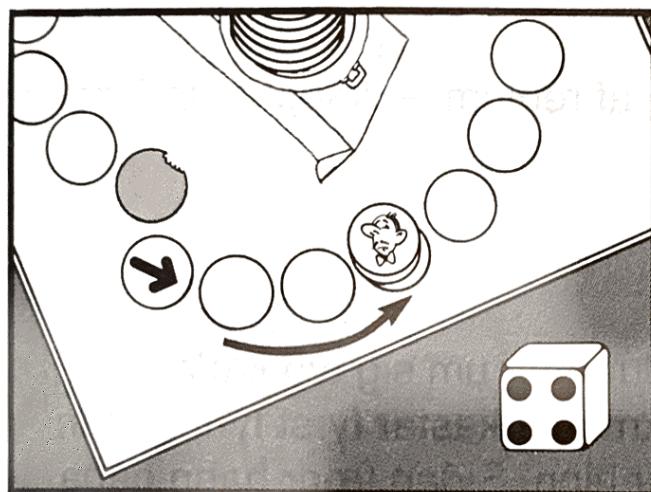
Slagurinn byrjar



Byrjað er á byrjunarreitnum og spilað rangsælis. Þið megið fara fram úr öðrum þáttakendum eins oft og þið viljið og kasta öllum teningunum þremur. En athugið að talan sjó táknað stopp! Sá sem fær meira en sjö verður að fara aftur á byrjunarreitinn.



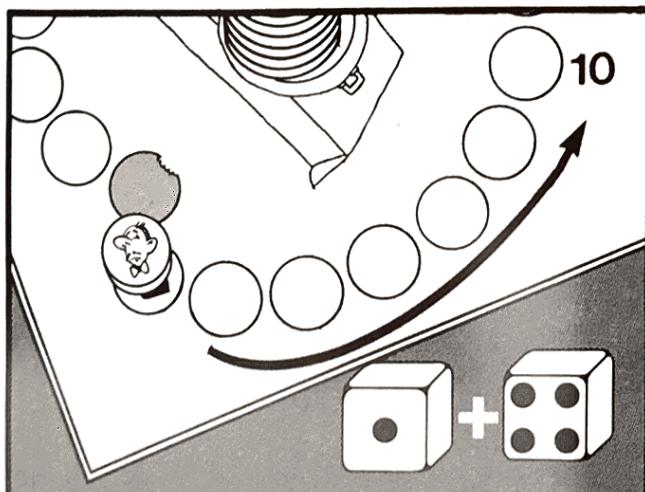
Það á að kasta einum teningi í einu. Þannig getur leikmaður reiknað út hvort hann eigi að kasta öðrum teningi og svo ef til vill þeim þriðja líka, án þess að fá hærri tölu en sjö.



Ef leikmaður kastar aðeins einum teningi má hann færa karlinn sinn fram á við um jafnmarga reiti og teningurinn segir til um.

Ef leikmaður kastar aðeins einum teningi má hann færa karlinn sinn fram á við um jafnmarga reiti og teningurinn segir til um.

Ef kastað er með tveimur teningum aukast líkur á að hreppa góðgæti: Lagðir eru saman punktar beggja teninganna og sá sem gerir má færa karlinn sinn fram um helmingi fleiri reiti en teningarnir segja til um (að því tilskildu að summan á teningunum sé ekki hærri en sjö).

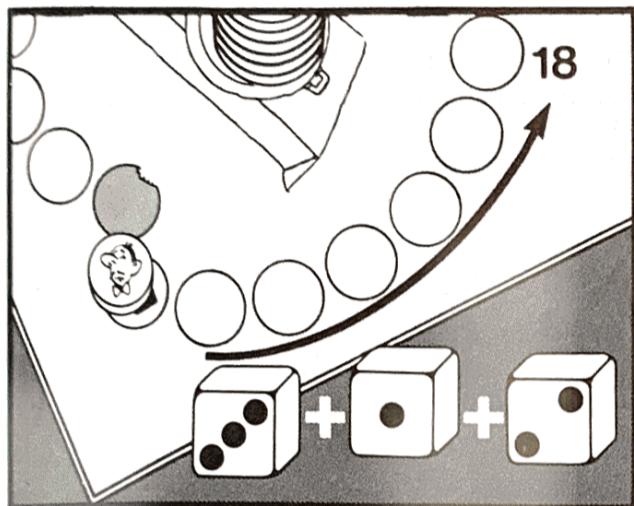


Tökum dæmi:

Ef tveir teningar gefa samanlagt töluna 5, þá má færa karlinn fram á við um 2×5 , eða 10 reiti alls.

Sá sem þorir líka að nota þriðja teninginn hlýtur að vera mjög svangur.

Þegar þrír teningar eru notaðir þrefaldast summa teninganna. Þetta gildir því aðeins að heildarsumman á teningunum fari ekki yfir 7, annars verður að fara aftur á byrjunarreitinn.



Dæmi:

Ef leikmaður fær með þremur teningum 6 punkta alls, má hann færa karlinn sinn um $3 \times 6 = 18$ reiti fram á við. Þannig kemst hann næstum því heilan hring í kringum kalda borðið í einu kasti.

Hvenær má eiginlega byrja að borða?

Í hvert sinn sem farið er yfir rauða reitinn má grípa efstu matarskífuna og gæða sér á réttinum.

Sá sem lendir á rauða reitnum sjálfum getur sallarólegur tekið efstu tvær skífurnar af matarborðinu.

Að láta bera sig

Sé einhver fyrir á reitnum sem komið er á, gerir það ekkert til. Þá er karlinn bara settur ofan á þann sem fyrir er.

Þeir snjöllustu láta aðra þáttakendur bera sig.

Þetta þýðir að sá sem á neðri karlinn verður að bera hinn þegar hann gerir næst. Og þar að auki má sá sem er ofan á ákveða hversu mörgum teningum er kastað.

Í spilinu getur verið búið að stafla 3, 4 eða fleiri körlum ofan á hvern annan.

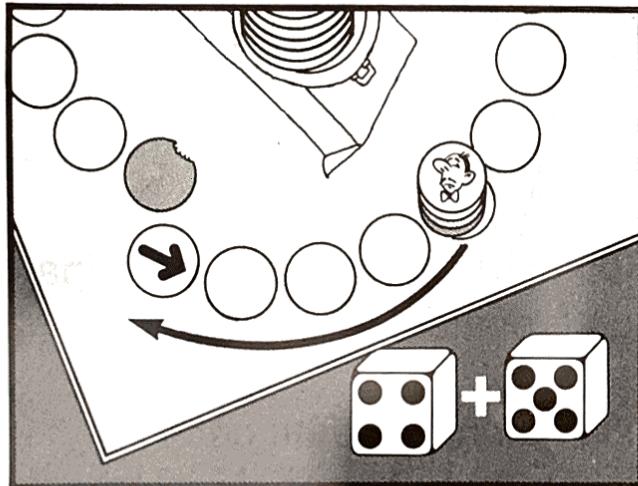




Sá sem situr efstur á staflanum getur í hvert sinn ákveðið hversu mörgum teningum þeir sem eru undir honum skuli kasta þegar þeir gera.

Það skiptir miklu hvar í staflanum maður er þegar gert er. Ef sá sem gerir er neðstur í staflanum, verður hann að bera allan staflann með sér.

Ef hann er ekki alveg neðstur, tekur hann einungis þá með sér sem ofan á honum eru. Þeir sem undir liggja eru skildir eftir.



Einnig í þessum tilvikum gildir reglan um töluna 7. Heildarsumma allra teninganna sem kastað er má ekki vera hærri en 7, annars verður allur staflinn sem ofan á er að fara aftur á byrjunarreitinn.

Ef allur staflinn fer saman yfir rauða reitinn fær einungis sá sem efstur situr matarskífunu. Og sömuleiðis fær aðeins hann tvær skífur ef staflinn lendir á rauða reitnum.

Besti bitinn í lokin!

Í lok spilsins gefst matargötunum færi á að næla sér í gómsætasta réttinn á borðinu. Neðsta matarskífan er hápunktur veislunnar og gefur sjö punkta. Heppinn er sá sem fær hið mikla lostæti, humarinn!

Spil fyrir two

Spilinu er lokið þegar humarinn hefur verið gleystur.

Sigurvegarinn í keppninni er sá sem náði samanlagt hæstum stigafjölda. Ef tveir leikmenn eru með jafn mörg stig sigrar sá sem náði að safna flestum matarskífum.

En nú er komið nóg af reglum — kappblaupið getur hafist!

Lok spilsins

Þegar tveir spila velur hvor um sig two karla af mismunandi lit. Leikmaður kastar fyrst fyrir annan karlinn og síðan fyrir hinn. Síðan færir hann báða karlana sína. Spilinu er lokið, eins og áður var lýst, þegar búið er að ná humrinum. Sigurvegari er sá leikmaður sem náði sér í flest stig.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Spilklúbburinn
Dægradvöl
Mál og menning

