

SVINDLANDI MÖLFLUGA

Höfundur: **Emely og Lukas Brand**
 Myndskreyting og grafík: **Rolf Vogt**
 Ritstjóri: **Claudia Geigenmüller**

Leikmenn: **3 - 5**
 Aldur: **7 ára og eldri**
 Leiktími: **15 - 25 mínútur**

Innihald

- 72 spil
 - 20 aðgerðaspil (5 af hverju; kónguló, mýfluga, kakkalakki, maur)
 - 43 talnaspil
 - 8 svindlandi mölflugur
 - 1 varðlús
- Leiðbeiningar



Markmið

Það er bannað að svindla í spilum. En ekki í þessu spili! Hér er mikilvægt að reyna að losa þig fyrstur við öll spilin þín, með því að svindla lymskulega og lauma spilunum frá þér á snjallan hátt.

Gert klárt fyrir spilið

Elsti leikmaðurinn fær spilið með varðlúsinni og setur það niður fyrir framan sig með myndina upp. Hann stokkar hin spilin og gefur hverjum leikmanni 8 spil án þess að sýna þau. Geymið spilin á hendi en afgangurinn af spilunum er lagður niður í bunka á mitt borðið með myndirnar á hvolfi. Snúið efsta spilinu í bunkanum við og setjið það við hliðina á bunkanum með myndina upp og búið þannig til kastbunka. Ef spilið sem var snúið við er aðgerðaspil gildir það ekki. En talan á því gildir engu að síður.

Spilið sjálft

Leikmenn gera til skiptist. Leikmaðurinn með varðlúsina byrjar. Þegar þú átt leik, settu eitt af spilunum þínum í kastbunkann. Eftirfarandi gildir: Spilið verður að vera með einni tölu **hærri** eða **lægri** en sú sem er á efsta spilinu í kastbunkanum.

Dæmi: Ef spilið er 2 með máttu einungis setja niður spil með 1 eða 3.

Undantekningar eru 1 og 5. Það má setja spil með 2 eða 5 ofan á 1 og spil með 4 eða 1 má vera sett ofan á 5.

Hefur þú engin spil á hendi sem passa? Þá skaltu draga eitt spil úr bunkanum. Röðin er þá komin að næsta leikmanni.

Svindlari

Þú getur lævíslega látið einstök spil (gildir engu hvort það sé svindlandi mölflugla, aðgerðaspil eða talnaspil) hverfa, t.d. með því að lauma þeim undir borðið, henda þeim yfir öxlina eða fela þau í erminni... **Allt sem er skemmtilegt er leyfilegt!** En það gilda vissar reglur um svindl:

- Höndin með spilunum á alltaf að vera fyrir ofan borðið.
- Þá má ekki svindla burt meira en eitt spil í einu.
- Ef leikmaður er gripinn við að svindla má ekki svindla meðan verið er að útkljá málið.
- Það má aldrei láta síðasta spilið á hendi hverfa með svindli.

Varðlúsinn



Ef þú er með þetta spil ertu varðlúsinn í þessari umferð. Þú spilar eins og vanalega en fylgist einnig náið með hinum leikmönnum. Þeir munu reyna láta spil hverfa í laumi. Sem varðlúsinn verður þú alltaf að vera heiðarlegur og þú mátt sjálfur ekki svindla. Ef þú stendur aðra leikmenn að verki við að svindla kallar þú hátt upp: „Gripinn!“

Gripinn!

Ef leikmaður með varðlúsarspilið hefur staðið svindlara að verki er gert stutt hlé á spilinu til að komast til botns í málinu.

Þú hefur verið réttilega sakaður! Þá verður þú þegar í stað að láta spilið sem þú reyndir að láta hverfa aftur í hendina þína og vörðurinn lætur þig fá eitt af hans spilum. Að auki færð þú einnig varðlúsarspilið. Nú ert þú nýji varðhundurinn!

Þú hefur verið ranglega sakaður! Þá verður vörðurinn að taka eitt spil úr bunkanum. Hann heldur áfram að sinna starfi varðarins.

Það er bannað að kjafta frá svindli annarra leikmanna!

Svindlandi mölfluga



Ósvífin svindlandi mölfluga má **ekki** vera sett í kastbunkann og það má **ekki** gefa hana frá sér. Eina leiðin til að losna við hana er með snjöllum svindlum og prettum.

Undantekning: Leikmaðurinn með varðlúsina má setja svindlandi mölfluguna í kastbunkann.

Ábending: Reyndu að losna við mölfluguna fljótlega!

Aðgerðaspil

... eru spilið út samkvæmt eftirfarandi kastreglum.



Kónguló

Hver sá sem spilar út kónguló má þegar í stað láta annan leikmann fá **eitt af sínum spjöldum** (en ekki svindlandi mölfluguna).



Mýfluga

Ef mýfluga er spiluð út, slá **allir** leikmenn – nema sá sem spilaði spilinu út – **mýfluguspilið** með flötum lófa **eins fljót** og þeir geta. Leikmaðurinn sem var síðastur til þess fær eitt spil frá öllum hinum leikmönnum (en ekki svindlandi mölfluguna).



Kakkalakki

Þegar kakkalakki er spilaður út, reyna **allir** leikmenn **samtímis** að setja **talnaspil með samskonar tölustaf** ofan á kakkalakkaspilið. Aðeins leikmaðurinn sem var fljótastur má skilja spilið sitt eftir í kastbunkanum. Ef enginn getur sett út spil heldur spilið áfram eins og venjulega.



Maur

Ef maur er spilaður út verða allir leikmenn að taka eitt spil úr bunkanum, nema leikmaðurinn sem spilaði mauraspilinu út.

Ef bunkinn er búinn er kastbunkinn stokkaður og nýr bunki myndaður.

Lok umferðar

Umferð lýkur þegar einn leikmaður á engin spil eftir á hendi.

Stigagjöf umferðar

Hvert talnaspil telst sem 1 mínus stig, hvert aðgerðaspil sem 5 mínusstig og hver svindlandi mölfluga sem 10 mínusstig.

Leikmaðurinn á vinstri hönd við leikmanninn sem byrjaði síðustu umferðina fær varðlúsina.

Leikslok

Spilað er jafn margar umferðir og fjöldi leikmanna. Sá sem er með fæstu stigin eftir lokaumferðina vinnur spilið!

Góða skemmtun,
Nordic Games, www.nordicgames.is
Desember 2012