

Qwingo

- Aldur: 8 ára og eldri
- Fjöldi: 2-5
- Spilatími: 10-20 mín.

Innihald

- 75 stigablöð
- 5 blýantar
- 1 sérhannaður teningur

Markmið spilsins

Vertu fyrsti leikmaðurinn sem fyllir út í einn dálk á stigablaðinu með tölum í réttri röð.

Uppsetning

Gefðu hverjum leikmanni stigablað og blýant. Hver leikmaður skrifar í leynti tölurnar 10, 20, 30, 40 og 50, hverja tölu í eitt box í hverjum fimm dálkanna. (Hver dálkur hefur þá aðeins eina tölu).

Vísbending: Þegar þú velur stað fyrir upphafstölurnar, gættu að því að skilja eftir nóg pláss fyrir aðrar tölur sem munu líklega koma upp í leiknum. Til dæmis er klókt að setja 10 ofarlega í dálkinn, á meðan 50 ætti frekar að vera nær miðjunni.

Settu teninginn á mitt borðið. Gefið ykkur smá tíma til að sjá að fimm hliðar teningsins eru með samsvarandi táknum og eru á stigablaðinu. Taktu líka eftir því að ein hliðin er með eldingu, sem þýðir allir mega velja dálk.

Hvernig á að spila

Leikmaðurinn sem er lengst frá 100 í aldri byrjar leikinn, og gengur það til vinstri. Þegar þú átt að gera, tekur þú teninginn og nefnir tölu frá 1 til 100. Svo kastar þú teningnum.

- Ef teningurinn sýnir eitthvert fimm tákanna sem eru efst á stigablaðinu þínu, þá skrifa allir leikmenn töluna í tómt box í dálknum með því tákni.
- Ef teningurinn sýnir eldinguna, þá mega leikmenn setja töluna í hvaða tóma box á blaðinu sem þeir kjósa.

Þegar tala er sett í dálk, þá verður þú að vera viss um að tölurnar raðist frá toppi og niður (1, 2, 3, ... 9, 98, 99, 100). Þetta merkir að aðeins hærrí tölur mega vera fyrir neðan tölu og aðeins lægri tölur mega vera fyrir ofan hana. Fjarlægðin á milli talnanna skiptir ekki máli.

Athugið

- Þú verður alltaf að segja töluna áður en þú kastar teningnum.

- Þú mátt segja tölu sem hefur áður verið sögð.
- Þú mátt sjá stigablöð annarra leikmanna áður en þú ákveður hvaða tölu þú segir. (Reyndu að velja tölu sem hjálpar þér meira en þeim).
- Ef þú finnur ekki tómmt box til að setja síðustu tölu sem var sögð, þá skrifar þú ekkert.
- Þegar allir leikmenn (sem geta) eru búnir að skrifa tölu á blaðið sitt, þá á næsti leikmaður að segja tölu og kasta teningnum.

Dæmi:

Áður en Emma kastar teningnum, segir hún töluna "9" og fær svo eldinguna á teninginn. Emma getur skrifað töluna "9" í banana-, bolla-, kleinuhrings-, eða ísdálkinn. Júlía getur skrifað í bolla- eða vatnsmelónudálkinn.

Lok spilsins

Fyrsti leikmaðurinn sem fyllir út í einn dálk kallar "Qwingo!" og vinnur spilið. Ef það er jafntefli, þá vinnur sá sem er með flestar tölur í næstmesta dálkinum, og svo koll af kolli.

Einstaklingsútgáfa

Qwingo er líka hægt að spila upp á eigin spýtur. Uppstillingin er sú sama og venjulega, með einni undantekningu: eftir hvert teningakast setur þú strik í kantinn á blaðinu þínu til að telja hve oft þú kastar teningnum. Leiknum er lokið þegar einn dálkur er fullur. Berðu saman leikinn við við eftirfarandi töflu:

- **20 köst: Prófessor**
- **25 köst: Sérfræðingur**
- **30 köst: Atvinnumanneskja**
- **35 köst: Vel fær**
- **40 köst: Byrjandi**

Nokkur orð frá GameWright

Það er ótrúlegt hve mikið fjör er hægt að fá út úr fáum íhlutum. Þannig er því einmitt farið með þetta auðskiljanlega, og aðlaðandi teningaspil frá hinum þekktu spilahönnuði, Heinz Meister. Það sem aðskilur Qwingo frá svipuðum spilum er eftirvæntingin. Á meðan þú bíður þess að gera, vonar þú að tölurnar sem henta best komi upp á táknunum sem þig vantar. Það mun koma á óvart hve mikil spennan verður til við spilun. Þó útkoman verði ekki alltaf sú sem þú vilt, þá væntum við þess að þú viljir spila spilið aftur, og aftur!