

## Leynardómsfulla VÖLUNDARHÚSIÐ

Höfundur: Drik Baumann

Myndskreyting: ARVI

Grafísk hönnun: Rolf Vogt

Ritstjóri: Thorsten Gimmier

Dirk Baumann

\*1971

Dipl. Informatiker og spilahönnuður

### Innihald

Tvískipt leikborð, annars vegar neðanjarðar vöfundarhús og hins vegar spilaborð með töfratáknum.

- 24 veggjabrot
- 24 peningar með töfratáknum
- 1 svartur poki
- 1 teningur með númerunum 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 töframenn, einn rauður, einn blár, einn gulur og einn grænn
- 4 málmkúlur
- leiðbeiningar

### Út á hvað gengur spilið?

Hviss bang búmm! Litlu töframennirnir gapa af undrun. Er veggur hérna?

Töframennirnir verða að rannsaka leynardómsfulla vöfundarhúsið gaumgæfilega. Í dag þurfa þeir að leysa mikilvægt verkefni – leitina að töfratáknunum! Þetta væri nú ekki svo flókið ef stóru töframennirnir væru ekki alltaf að stríða þeim. Leiðum er lokað líkt og töfrum hafi verið beitt og leynigöng finnast víða.

Leikmenn reyna að komast í gegnum leynardómsfulla vöfundarhúsið með töfratáknunum sínum og verða fyrstir til að safna 5 táknum.

### Áður en spilað er í fyrsta sinn

Byrjað er á því að brjóta út töfratáknin úr neðanjarðar vöfundarhúsinu og setja þau í svarta pokann.

Að því loknu eru öll hin brotin tekin varlega úr. Það þarf ekki að nota þau í spilin.

### Undirbúningur fyrir spilið

Kassinn utan af spilin er lagður í miðjuna á borðinu sem spilað er á og neðanjarðar vöfundarhúsið er lagt ofan í hann. Því næst eru veggirnir settir upp. Mynd A (þar sjást greinilega 19 veggir) og mynd B (sem sýnir 24 veggi) sýna hvernig þetta getur litið út. **Mikilvægt** er að hafa í huga að það verður að vera a.m.k. ein auð hlið á hverjum reit. Afgangs veggjabrot eru lögð til hliðar.

Þegar samsetningu vöfundarhússins er lokið, leggið þá spilaborðið með töfratáknunum ofan á. Svarti pokinn með töfratáknunum er hafður við hliðina á

kassanum. Sá sem hefur leik dregur eitt táknið úr pokanum og leggur það við hliðina á kassanum, svo allir geti séð það. Snúið nú kassanum nokkrum sinnum og segið upphátt: „Völundarhúsið hringsýst, veggir hverfa og leiðin verður greið!“

### **Töframennirnir**

Leikmenn velja sér töframann og taka eina málmkúlu. Því næst setja þeir töframennina í sitt hvor hornin á spilaborðinu. Í tveggjamannaspili setja leikmenn töframennina sína í hornin sem eru ská á móti hvort öðru.

Þegar búið er að setja töframennina á upphafsreitina er málmkúlan sett varlega undir efra spilaborðið. Það er segull undir töframanninum sem heldur kúlunni uppi.

### **Spilið sjálft**

Spilað er í umferðum. Sá leikmaður sem síðast villtist af leið byrjar. Núna þarftu að verða fyrst/fyrstur til að komast að táknið á spilaborðinu sem töfratáknið sýnir.

Þegar þú átt leik:

Kastaðu teningunum einu sinni og færðu töframanninn þinn í hvaða átt sem er um jafnmarga eða færri reiti og teningurinn segir til um. Þú getur fært töframanninn lóðrétt og lágrétt og þú mátt beygja hvenær sem er. Það má ekki fara á ská.

Þú verður að færa töframanninn hratt. Það má ekki athuga hvort veggur sé undir. ATH: Það má taka fram úr öðrum töframönnum en það má ekki staðnæmast á reit sem einhver annar er á.

### **Ósýnilegir veggir**

Ef þú rekst á vegg þá dettur kúlan niður og endar í einhverju horinu á kassanum. Umferðinni þinni lýkur lokið og þú þarft að taka upp kúluna og setja töframanninn á upphafsreitinn þinn. Ráð: Til að taka kúluna úr hornum, settu þá töframanninn við hliðina á henni og lyftu honum varlega upp. Síðan á næsti að gera.

### **Töfratáknið**

Þegar þú kemst að rétta táknið á spilaborðinu færð þú töfratáknið (sem er við hliðina kassanum). Dragðu svo nýtt töfratáknið úr pokanum og legðu það við hliðina á kassanum svo allir sjái. Ef leikmaður er á þeim reit sem töfratáknið sýnir fær hann táknið og nýtt töfratáknið er dregið upp. Þinni umferð er nú lokið. Þú ferð aftur á upphafsreit og næsti leikmaður á að gera.

### **Leikslök**

Spilinu er lokið þegar fyrsti leikmaðurinn hefur náð 5 töfratáknum.