



Ligretto gjafavél

Spilaleiðbeiningar

Aldur/Fjöldi leikmanna:

Fyrir 2-4 leikmenn (allt að 8 leikmenn geta spilað ef bætt er við rauðum, grænum eða bláum Ligretto kassa). Aldur leikmanna: 8 ára og eldri.

Innihald: 1 gjafavél, 1 Ligretto leikur (160 spil), Ligretto leikreglur, 8 hljóðspjöld, 24 athafnaspil, leikreglur fyrir gjafavélina

Þessar leiðbeiningar útskýra hvernig á að spila Ligretto með gjafavélinni. Ef þú hefur enn ekki kynnt þér reglurnar um Ligretto þá ætti að gera það fyrst en þær eru að finna í Ligretto kassanum (íslenskar leikreglur eru á www.nordicgames.is)

Undirbúningur:

Flokkaðu athafnaspilin 24 frá hljóðspjöldunum 8.

Skiptu **hljóðspjöldunum** jafnt á milli leikmanna. Þau hljóðspjöld sem eftir standa skal leggja til hliðar.

Ef tveir leikmenn spila fær hver leikmaður 4 hljóðspjöld. Ef fjórir leikmenn eru að spila fá allir 2 hljóðspjöld.

Þegar þrír leikmenn spila, fá allir 2 hljóðspjöld en þau tvö er eftir standa eru lögð til hliðar.

Hver leikmaður leggur hljóðspjöldin sín á borðið, næst við röðina sína. Þannig geta leikmenn séð meðan á spilinu stendur hvaða athafnaspil þeir eiga.

Fyrir hljóðprufa ýttu á hljóðtakkann:

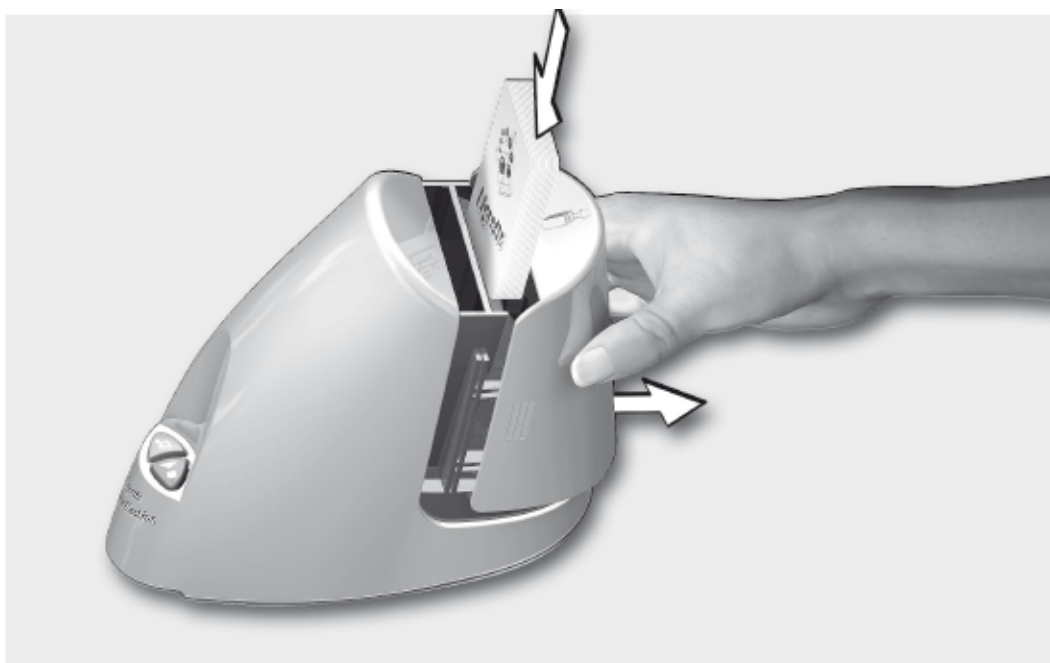


Nú er hægt að heyra öll 8 hljóðin, hvert á fætur öðru, þannig að allir leikmenn geta heyrt hljóðin sem þeim hefur verið úthlutað með hljóðspjöldunum. Að ýta á hljóðtakkann byrjar ekki leikinn.

Þú munt heyra eftirfarandi 8 hljóð: skipalúður, kirkjuklukka, hanagal, gauksklukka, sími, fíll, trommusláttur.



Stokkaðu **athafnaspilin** og láttu þau í gjafavélina (sjá mynd). Taktu út hólfið á vélinni, komdu athafnaspilunum fyrir og láttu þau falla niður í gegnum opið. Ýttu því næst hólfinu aftur í upphafsstöðu.



Gjafavélin þarf 3 AA rafhlöður. Hólfið fyrir rafhlöðurnar er í botninum á vélinni.

Láttu gjafavélina í gang með því að ýta á „On“ takkann á botninum. Komdu vélinni fyrir á borðið þannig að hún kastar spilunum á mitt borðið.

Af stað!

Undirbúðu hefðbundið Ligretto spil (sjá Ligretto spilaleiðbeiningar), ýttu þá á **byrja** takkann:



Áfram nú!

Á meðan hefðbundið Ligretto spil er spilað, kastar gjafavélin frá sér athafnaspilum á borðið – með misjöfnu millibili, samfara stöðugu tikki. Fyrir hvert athafnaspil gefur gjafavélin frá sér eitt af hljóðunum 8. Leikmaðurinn sem hefur samsvarandi hljóðspjald má taka spilið, sama hvar það hefur lent. Það má nota hvert spil einu sinni, sem leikmenn ættu að gera, þar sem öll athafnaspilin hjálpa þeim til að klára umferðina fyrr.



Athafnaspilin 5 eru eftirfarandi:

1) JÓker: Hægt er að spila það að vild (má láta á hvaða stafla sem er á miðju borðinu, á hvaða númer sem er). Það má líka halda jókernum og láta í Ligretto bunkann til þess að nota síðar.



2) Spil burt! Þá mátt þú taka spil úr röðinni þinni og fjarlægja það úr leiknum. Þá skaltu láta það niður við hliðina á Ligretto bunkanum þínum, með Ligretto merkið upp. Þú mátt þegar í stað setja annað spil í röðina úr Ligretto bunkanum.



3) Gjörðu svo vel: Þú mátt taka efsta spilið úr Ligretto bunkanum þínum og láta það efst í Ligretto bunka annars leikmanns.



4) Annað hvert: Héðan í frá getur þú kíkt á annað hvert spil í stokkinum og nota það, ef það er leyfilegt (skv. Ligretto spilaleiðbeiningunum má aðeins líta á þriðja hvert spil).



5) Auka spil: Nú mátt þú hafa auka spil í röðinni þinni.

Þú mátt taka athafnaspil þar til gjafavélin kastar út því næsta. Ef þú ert of seinn/sein eða gleymir að taka spilið áður en nýtt hljóð heyrst geta allir leikmenn tekið spilið. Sá fyrsti til að ná spilinu má nýta sér það.

Undantekningar:

Ef gjafavélin kemur með hljóð af hljóðspjaldi sem enginn leikmaður er að nota (þar sem það hefur verið lagt til hliðar vegna fjölda leikmanna), getur hvaða leikmaður sem er tekið spilið og notað það.

Athafnaspilin sem hafa verið notuð (að undanskildum jóker) eru látin við hliðina á Ligretto bunka leikmanns.

Ef leikmaður nær fleiru en einu „Annað hvert“ athafnaspili, gildir aðeins það fyrra. Spilin eru látin til hliðar við Ligretto bunkann.

Lok umferðar:

Um leið og gjafavélin hefur kastað frá sér öllum 24 athafnaspilunum, hættir hún. Ef umferðin sjálf er ekki búin, er haldið áfram að spila án nýrra athafnaspila (sjá Ligretto leikreglur). Ef umferð er lokið áður en vélin hefur kastað frá sér öllum spilunum er hægt að stoppa vélin með því að ýta á takkann:



Sá leikmaður með flest stig í lok hvernar umferðar vinnur hana.

Ef leikmaður hefur í lok umferðar enn jóker í Ligretto bunkanum sínum, er **dregin tvö stig** af honum.

Í upphafi nýrrar umferðar eru öll 24 athafnaspilin látin í vélin, eins og lýst er að ofan, og ýtt á byrja takkann.

Hljóðaláta útgáfan:

Ef þú kýst frekar að gjafavélin gefi ekki frá sér neitt hljóð á meðan hún kastar frá sér spilunum, ýttu þá á hljóðtakkann á meðan gjafavélin tikkar. Næsta umferð verður þá spiluð án hljóðs. Þá má hvaða leikmaður sem reyna að ná næsta spili. Sá fyrsti til að ná því má nýta sér það.

Allt að átta leikmenn geta tekið þátt í Ligretto með gjafavélinni. Þá þarf að nota með annan Ligretto kassa (rauðan, bláan eða grænan). Hver leikmaður fær eitt hljóðspjald og afgangsspjöldin eru lögð til hliðar.

„Junior Ligretto“, Ligretto ² og „Ligretto fótbolta“ er ekki hægt að nota með gjafavélinni.

Regluvísir

- 1) Útdeilið hljóðspjöldunum.
- 2) Látið athafnaspilin í gjafavélina.
- 3) Hljóðprufa: blái takkinn.



- 4) Undirbúið Ligretto spilið fyrir alla (Ligretto bunka, röð og stökk)
- 5) Ýtið á græna „byrja“ takkann og spilið Ligretto!



- 6) Athafnaspilin sem gjafavélin kastar eru fyrir leikmennina sem eru með hljóðspjöld sem samsvara hljóðinu sem heyrast í þá mund sem spilinu er kastað.
- 7) Um leið og gjafavélin hefur kastað öllum 24 athafnaspilunum hættir hún. Ef umferð er ekki lokið skal klára hana án nýrra athafnaspila.

© 2007 Schmidt Spiele GmbH
 Postfach 47 07 37
 D-12313 Berlin

® registered trademarks
 Schmidt Spiele GmbH
 Postfach 470737
 D-12313 Berlin



Góða skemmtun!

Nordic Games, www.nordicgames.is

Nóvember 2010

Uppfært desember 2010