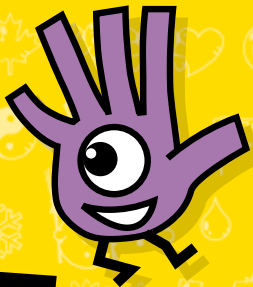


SPENNUPRUNGID, KREFJANDI OG HRATT SPIL - FYRIR 2 TIL 8 LEIKMENN - FRÁ 6 ÁRA ALDRI



**TVENNA**

**Spilareglur**



## **Tvenna, hvað er málið?**

Tvenna er með yfir 50 tákni, 55 spjöld með 8 táknum á hverju spjaldi og alltaf einungis **eitt tákni sem er eins á hverjum tveimur spjöldum!** Það er undir ykkur komið að finna út hvaða tákni það er.

## **Þegar spilað er í fyrsta sinn...**

Ef þið eruð að spila spilið í fyrsta sinn, eða einhverjir í hópnum hafa ekki spilað það áður, skuluð þið draga tvö spjöld af handahófi úr stokknum og leggja þau á mitt borðið með tákni sýnileg.

**Finnið táknið sem er eins á báðum spjöldunum** (sama form, sami litur, aðeins stærðin er breytileg). Leikmaðurinn, sem finnur það fyrst, kallar upp nafnið á því og dregur tvö ný spjöld sem eru sett á borðið með tákni upp. Endurtakið þetta þar til allir skilja að **það er aðeins eitt tákni sem er eins á hverjum tveimur spjöldum.**

Flóknara er það ekki, nú eruð þið tilbúin að spila **Tvennu!**

## **Markmið spilsins**

*Sama hvaða útgáfu af spilinu, svokölluðu örspili, verið er að spila, markmiðið er alltaf að vera **fyrstur að finna samskonar tákni á tveimur spjöldum, kalla upp nafnið á því, taka síðan upp spjaldið, leggja það niður eða láta það í kastbunkann, allt eftir því hvaða örspil er verið að spila og hvaða reglur gilda í því.***

## **Örspilin**

**Tvennu er hægt að spila í nokkrum útgáfum, þ.e. hröðum örspilum, þar sem allir leikmenn spila samtímis. Hægt er að spila örspilin í fyrirfram ákveðinni röð, á handahófskenndan hátt, eða sama spilið er spilað aftur og aftur. Aðalatriðið er að allir skemmti sér! Best er að lesa reglur örspilsins, sem á að spila, upphátt fyrir alla leikmennina áður en það hefst. Gott er að spila æfingaspil til að tryggja að allir leikmenn skilji örugglega reglurnar.**

## **Leikslök**

*Leikmaðurinn, sem hefur unnið flest örspilin, er sigurvegarinn.*

*Fyrir þá sem vilja spila riðlakeppni er hægt að finna stigakerfi fyrir hvert örspil á næstu síðu.*

## **Ef vafaatriði kemur upp?**

*Leikmaðurinn, sem kallar upp nafnið á tákningu, vinnur spjaldið! Ef leikmenn kalla upp á sama tíma nafn á tákni vinnur sá sem er fyrstur að taka spjaldið, leggja niður spjald eða kasta frá sér spjaldinu sínu.*

## **Jafntefli**

*Ef leikmenn eru jafnir í lok örspils er sigurvegarinn fundinn með einvígi (ef fleiri en tveir eru jafnir er hægt að spila eina umferð af örspilinu Heit kartafli). Þá draga leikmenn upp hvor sitt spjaldið og leggja það niður samtímis. Sá sem er fyrri til að finna og kalla upp nafnið á sameiginlega tákningu vinnur einvígið.*

# Dæmi um tákn



Upphrópunar-  
merki



Snjókorn,  
snjór...



Hauskúpa,  
sjóræningi...



Trúður,  
hirðfífl...



Nóta, tónlist...



Kisa, mjálm,  
kettlingur...



Skotmark,  
miðpunktur...



Grameðla,  
risaeðla...



Flekkur,  
skvetta,  
litbolti...



Dreki



Tvenna



Ljósapera,  
ljós...



Snjókarl



Yin og Yang,  
búddha...



Hjarta, ást,  
ástriða...



Ísmoli, klaki,  
ís...



Appelsínugulur  
káll



Munnur, varir,  
kyssa, ást...



Draugur,  
andi...



Riddari, folald,  
hestur...



Laufblað,  
hlynblað,  
Kanada...



Elding, leiftur,  
þruma...

## Stigakerfi fyrir riðlakeppni

Byrjið á að spila örspilið Vítisturninn en sá sem tapar því velur hvaða örspil er spilað næst.

**Vítisturninn:** +1 stig fyrir hvert spjald sem leikmenn ná / +5 stig fær leikmaðurinn með flest spjöld.

**Brunnurinn:** +10 stig fær leikmaðurinn sem kláraði fyrstur öll spjöldin sín / -20 stig fær sá sem kláraði síðastur.

**Eitraða gjöfin:** +20 stig fær leikmaðurinn sem fékk fæst spjöld / +10 stig fær sá sem fékk næstfæst spjöldin.

**Heit kartafía:** -5 stig fyrir hverja tapaða umferð.

**Náið þeim öllum:** +1 stig fyrir hvert spjald sem leikmenn ná.

# ÖRSPIL NR. 7

## Vítisturninn

**1) Undirbúningur:** Stokkið spjöldin og leggið eitt spjald á hvolf fyrir framan hvern leikmann. Setjið afganginn af spjöldunum í stokk á mitt borðið þannig að **táknin snúi upp**.

**2) Markmið spilsins:** Að vera leikmaðurinn sem hefur safnað flestum spjöldunum úr stokknum í lok spilsins.

### Upphafsstaðan:

Dæmi fyrir 3 leikmenn



### 3) Að spila spilið:

Á sama tíma snúa allir  
leikmenn spjaldinu sínu við.

Leikmenn keppast við að **vera fyrstir til að finna eins tákn á þeirra eigin spjaldi og spjaldinu efst í stokknum.**

Sá sem er fyrstur til að finna sameiginlegt tákn kallar upp nafnið á því, tekur spjaldið úr stokknum og leggur það niður fyrir framan sig, ofan á spjaldið sitt. Þegar spjaldið er tekið kemur í ljós nýtt spjald sem leikmenn eiga að reyna að vinna. Spilið heldur áfram þar til engin spjöld eru eftir í stokknum.



### 4) Sigurvegarinn:

Spilinu lýkur þegar  
búið er að taka öll spjöldin  
úr stokknum. Sá sem er með **flest spjöld** er sigurvegarinn.

# ÖRSPIL NR. 2

## **Brunnurinn**

**1) Undirbúningur:** Skiptið spjöldunum einu í einu á milli leikmanna. Byrja skal að gefa leikmanninum sem vann síðasta örspilið. Látið síðasta spjaldið á mitt borðið þannig að **táknin snúi upp**. Allir leikmenn stokka spjöldin sín og láta þau á **hvolf** í bunka fyrir framan sig.

**2) Markmið spilsins:** Að vera leikmaðurinn sem er fyrstur til að losna við öll spjöldin úr bunkanum sínum – gætið ykkar sérstaklega á að vera ekki síðastur/síðust!

### **Upphafsstaðan:**

Dæmi fyrir 3 leikmenn







### **3) Að spila spilið:**

Á sama tíma snúa allir leikmenn bunkanum sínum við þannig að táknið snúi upp.

Leikmenn reyna að vera á undan hinum að losna við spjöldin úr bunkanum sínum með því að láta þau efst í kastbunkann í miðjunni. Leikmaðurinn, sem er fyrstur til að finna táknið sem er eins á spjaldinu í miðjunni og efsta spjaldinu í bunkanum sínum, kallar upp nafnið á því og lætur það efst í kastbunkann.

Þar sem spjaldið í miðjunni breytist um leið og leikmaður leggur spjald niður verða leikmenn að vera snarir í snúningum.

### **4) Sigurvegarinn:**

Leikmaðurinn sem er síðastur að losna við öll spjöldin sín tapar spilin.

## ÖRSPIL NR. 3

### Heit kartafla

(spilað í nokkrum umferðum)

**1) Undirbúningur:** Í byrjun hverrar umferðar er öllum leikmönnum gefið eitt spjald sem hann/hún geymir **falið í hendi sér**, án þess að líta á það. Setjið afgangsspjöldin til hliðar, þau eru notuð í síðari umferðum.

**2) Markmið spilsins:** Að vera leikmaðurinn sem er fyrstur til að losna við spjaldið sitt.

#### Upphafsstaðan:

Dæmi fyrir 4 leikmenn



### 3) Að spila spilið:

Á sama tíma snúa leikmenn spjaldinu sínu við þannig að táknið eru öllum sýnileg (besta leiðin er að halda á spjaldinu í opnum lófa eins og myndin sýnir). **Um leið og leikmaður finnur**

**samskonar tákn á sínu spjaldi og spjaldi mótherja nefnir hann táknið og leggur spjaldið sitt ofan á spjald mótherjans.** Sá reynir nú

að finna tákn hjá hinum leikmönnum sem er eins og tákn á nýja spjaldinu.

Ef leikmaðurinn nær að gera það lætur hann öll spjöldin sín frá sér í einu.



### 4) Sigurvegarinn:

Leikmaðurinn, sem endar með öll spjöldin, tapar þessari umferð og lætur þau til hliðar. Leikmenn spila eins margar umferðir og þeir vilja (lágmark 5 umferðir).

Þegar ekki eru til næg spjöld til að gefa er örspilið búið og **sá sem fékk flest spjöldin tapar spilinu.**

## ÖRSPIL NR. 4

### **Náið þeim öllum!**

(spilað í nokkrum umferðum)

**1) Undirbúningur:** Í byrjun hverrar umferðar er spjald látið á mitt borðið þannig að **táknin snúi upp** og umhverfis það er látið niður eitt spjald fyrir hvern leikmann **á hvolf**. Setjið afgangsspjöldin í stöknum til hliðar, þau eru notuð í síðari umferðum.

**2) Markmið spilsins:** Að vinna fleiri spjöld en hinir leikmennirnir.

#### **Upphafsstaðan:**

Dæmi fyrir 4 leikmenn



### **3) Að spila spilið:**

Á sama tíma snúa allir leikmenn við einu spjaldi sem liggur umhverfis miðjuspjaldið. Leikmennirnir eiga að **reyna að finna samskonar tákni á miðjuspjaldinu og spjöldunum í kringum það**. Um leið og leikmaður finnur eins tákni kallar hann upp nafnið á því, tekur spjaldið með tákniinu og setur það til hliðar (athugið að það má aldrei taka upp miðjuspjaldið).



### **4) Sigurvegarinn:**

Þegar öll spjöldin umhverfis miðjuspjaldið hafa verði tekin er miðjuspjaldið látið neðst í stokkinn og ný umferð byrjar. Leikmenn geyma spjöldin sem þeir hafa unnið. Spilinu lýkur um leið og öll spjöldin í stokknum eru búin. Sá sem er með **flest spjöld í lok spils er sigurvegarinn**.

# ÖRSPIL NR. 5

## Eitraða gjöfin

**1) Undirbúningur:** *Stokkið spjöldin og leggið eitt spjald á hvolf fyrir framan hvern leikmann. Stokkurinn með afganginum af spjöldunum er síðan settur á mitt bordið þannig að **táknin snúi upp**.*

**2) Markmið spilsins:** *Að vera leikmaðurinn sem er með fæst spjöld í lok spilsins.*

### Upphafsstaðan:

*Dæmi fyrir 4 leikmenn*



### **3) Að spila spilið:**

Á sama tíma snúa allir leikmenn spjaldinu sínu við. Leikmenn reyna **að finna eins tákni á spjaldinu í miðjunni og á spjaldi einhvers annars leikmanns.** Um leið og leikmaður finnur eins tákni kallar hann upp nafnið á því, tekur miðjuspjaldið og setur það ofan á spjald mótherjans. Þegar spjald er tekið kemur í ljós nýtt spjald. Örspilið heldur áfram þar til ekkert spjald er eftir í miðjunni.

### **4) Sigurvegarinn:**

Spilinu lýkur um leið og öll spjöldin í stokknum hafa verið tekin. Sá sem er **með fæst spjöld í bunkanum sínum er sigurvegarinn.**



# **Þakkir**

**Upprunalega hugmyndin:** *Denis Blanchot*

**Leikjakerfið, þróun og prófun:**

*Jean-François Andreani,*

*Toussaint Benedetti, Denis Blanchot, Team Play Factory*

**Þú getur hlaðið niður og spilað Tvennu (e. Dobble)  
á iPhone®, iPod Touch® & iPad®! Útgáfur af spilinu  
eru væntanlegar á Android® og Facebook®.**



**Útgefandi:**



[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

*Dreifing á Íslandi:*

*Nordic Games,*

[www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)

**NORDIC GAMES**

