

# DREKA-RALLÝ

Spennandi flugkeppni eftir Manfred Ludwig fyrir 2 til 4 leikmenn frá 5 ára aldri

## Innihald:



ÍSLENSKA

Ungir drekavinir vilja jafnvel keppa þegar þeir leika sér. „Hver er fljótastur að fljúga kringum eyjuna?“ hrópar litli græni drekinn. „Við skulum láta reyna á það!“ Hann þarf ekki að spyrja vini sína þrjá aftur og brátt hefst kappflug kringum Drekaeyju. Snarpur vindur blæs. Stundum hjálpar hann þeim til að komast hratt áleiðis. Öðru hverju blæs hann í fangið og getur þá kastað litlum drekum afturábak ...

## Spilaundirbúningur

**Áður en þið hefjið spilið**, leggið leikborðið á mitt borðið. Setjið saman báða hluta vindmyllunnar og komið henni fyrir í holunni á leikborðinu þannig að einn af vængjunum fjórum sé beint fyrir aftan upphafsreitina fjóra.



Hver leikmaður velur sér dreka og setur hann á einn af upphafsreitunum. Nú þurfið þið aðeins **einn** af teningunum tveimur og af stað með ykkur!

## Með hvorn teninginn viljið þið spila?



A

Notið þennan tening fyrir örlítið léttari útgáfu af spilinu.



B

Ef þið notið þennan tening verður spilið örlítið erfiðara.

## Spila með teningi A: Viðbúin, tilbúin, af stað ...

Yngsti leikmaðurinn byrjar og síðan er haldið áfram með spilið réttisælis.

Þegar röðin er komin að þér kastar þú teningnum.



Haltu áfram að fljúga réttisælis með dreka þinn á sinni braut um eins marga reiti og teningurinn sýnir. Það getur komið fyrir að þú þurfir að lenda drekanum á reit sem tilheyrir vindmyllunni.

Ef drekin þinn lendir á **grænum reit** má hann fara beint **áfram um tvo reiti** til viðbótar. Ef hann endar umferðina á **rauðum reit** verður hann að fara strax **tvo reiti afturábak**.



Nú hefurðu vindinn í bakið. Það þýðir að þú hefur meðvind. Snúðu vindmyllunni áfram réttisælis um 1, 2 eða 3 reiti. Þú ræður hvort þú snýrð vindmyllunni um 1, 2 eða 3 reiti.



Nú hefurðu vindinn í fangið og því er mótvindur. Það er erfitt að fljúga á móti honum. Snúðu vindmyllunni aftur um 1, 2 eða 3 reiti (rangsælis).



Það er meðvindur og leikmaðurinn, sem á leik, ákveður að færa vindmylluna áfram um tvo reiti.

Hugsanlegt er að drekin þinn færast á grænan eða rauðan reit þegar vindmyllan færast. Í þeim tilvikum á drekin einnig að færast þegar í stað um tvo reiti fram eða aftur (án þess að vindmyllunni sé snúið).

## Smá ráðlegging

Íhugaðu vel í tilviki meðvinds eða mótvinds um hversu marga reiti þú vilt færa vindmylluna (1, 2 eða 3). Þegar þú færir hana reyndu að færa drekan þinn eins langt og mögulegt er, eða með mótvindi eins stutt og mögulegt er. Gættu þess hins vegar einnig að þú sért ekki að hjálpa hinum drekunum of mikið í leiðinni.

## Spila með teningi B

Ef þið hafið ákveðið að spila með teningi B gilda sömu reglur og með teningi A. Eini munurinn er eftirfarandi:



Þegar vindtáknin kemur upp í kasti getur þú valið hvort þú hefur vindinn í fangið eða bakið. Það þýðir að þú ákveður hvort það er mótvindur eða meðvindur. Eftir því hvort þú velur færirðu vindmylluna fram eða aftur um 1, 2 eða 3 reiti. Einnig ættir þú hér að reyna að færa drekan þinn eins langt og hægt er án þess að hjálpa hinum drekunum of mikið.

## Leikslok

Spilinu lýkur um leið og leikmaður kemur drekanum sínum allan hringinn í kringum Drekaeyjuna og nær fyrstur aftur á upphafsreitinn eða fer yfir hann. Sá leikmaður vinnur.

## Nokkrar fleiri ábendingar

- Drekanir haldast alltaf á sinni viðkomandi braut.
- Drekanir geta einnig lent á reitum á vindmyllunni. Ef vindmyllunni er síðan snúið ferðast þeir með henni. Þegar búin er að færa vindmylluna og dreki lendir á grænum eða rauðum reit á vindmyllunni færast hann samkvæmt reglunum um tvo reiti áfram eða afturábak.
- Ef leikmaður, sem byrjar, fær upp „mótvind“ í fyrsta kasti getur svo farið að drekanir færast afturábak yfir byrjunarreitinn. Í því tilviki lýkur spilinu ekki þegar drekanir lenda á upphafsreitnum. Þeir þurfa alltaf að fara heilan hring í kringum eyjuna til að komast á upphafsreitinn.

