

# Candy Chaser Sælgætissmyglarar

## Leikreglur

Í Sælgætissmyglurunum leikur þú sælgætissmyglara. Um er að ræða fimm gerðir af sælgæti og þú sérhæfir þig í einni þeirra. Hækkaðu verðið á smyglvarningnum og útrýmdu samkeppninni með því að segja til þeirra.

## Markmið

Til að vinna þarftu að hafa hæsta verðið á sælgætinu þínu í leikslok. Beittu lýmsku! Ef hinir leikmennirnir komast að því hvaða sælgæti þú ert að dreifa, segja þeir til þín og slá þig úr leik. Að sjálfsögu viltu gera þeim það sama.

## Innihald

Leikborð, 5 sælgætismolar, 5 markmiðaspjöld, 20 kjaftatífuspjöld (4 x 5 spilasett), 1 teningur, leikreglur.

## Undirbúningur

1. Leggðu leikborðið á mitt borðið.
2. Leggðu sælgætismolana 3 á upphafsreitina á borðinu, á reitina í viðeigandi litum með 0 fyrir ofan (sjá dæmi að neðan).
3. Stokkaðu markmiðaspjöldin og gefðu hverjum leikmanni eitt með framhliðina niður. Settu markmiðaspjöldin sem urðu eftir aftur í kassann án þess að skoða þau. Þau verða ekki notuð í leiknum.  
Skoðu markmiðsspjaldið þitt og ekki sýna öðrum. Það sýnir sælgætið sem þú vilt safna.
4. Gefðu hverjum leikmanni sett af kjaftatífuspjöldum (hvert sett hefur mismunandi bakhlið). Settu ónotuðu settin aftur í kassann.
5. Settu teninginn við hliðina á leikborðinu.

## Gangur leiksins

Sælgætissmyglarnir skiptist í tvö stig.

## Markaðsstig

Fyrsti leikmanninn er valinn af handahófi. Leikurinn heldur áfram réttisælis.

Þegar þú átt leik, þarft þú að:

1. Kasta teningnum.  
Blá hlið þýðir „plús“. Rauð hlið þýðir „mínus“. Niðurstöðurnar geta verið á bilinu -2 til +3.
2. Færðu sælgætismola.

Veldu einhvern sælgætismola og færðu hann um þann fjölda reita sem teningurinn sýnir (ekki fleiri og ekki færri). Þú getur fært hvaða mola sem er, hvort sem hann er á markmiðaspjaldinu þínu eða ekki.

- A. Þú mátt aðeins færa einn mola. Ekki má skipta fjölda reita á milli tveggja mola.
- B. Þú verður að færa molann um nákvæmlega þann fjölda reita sem þú kastaðir upp á – nema ef molinn myndi lenda út af borðinu. T.d. ef þú færð 3 upp á teningnum, máttu ekki færa molann um aðeins 1 eða 2 reiti.
- C. Ef leikurinn yrði til þess að molinn lenti út af borðinu, verður hann að stoppa á síðasta mögulega reit. Frekari tilfæringar telja ekki.
- D. Ef þú færð neikvæða niðurstöðu, getur þú valið að færa mola sem er á -2-reit. Þá hreyfist hann ekki.
- E. Á sama hátt, ef þú færð jákvæða niðurstöðu, getur þú valið að færa mola sem er þegar á 5-reit. Molinn færist ekki (nema í sérstökum tilfellum eins og lýst er að neðan).

### Lok markaðsstigs

Til að færa mola á lokareit (G – goal) verður a.m.k. 1 annar moli að vera á reit með gildinu 3 eða hærra. Þetta þýðir að það verða að vera a.m.k. 2 molar á afmarkaða svæðinu áður en hægt er að færa nokkurn þeirra á lokareitinn (G).

Þegar einn moli kemst á lokareit leikborðsins byrjar kjaftatífustigið.

### Kjaftatífustig

Leikmaðurinn vinstra megin við þann sem komst á lokareitinn byrjar og síðan er haldið áfram réttisælis. Leikmenn mega reyna að segja til eins eða fleiri leikmanna. Leikmaðurinn sem kom mola á lokareitinn er síðastur til að kjafta.

Þú þarft ekki að kjafta. Ef þú gerir það, skaltu ekki láta neinn nema þann sem þú ætlar að segja til sjá kjaftatífuspjaldið.

- 1 – Ef þú vilt segja til einhvers, tekur þú kjaftatífuspjaldið sem þú heldur að stemmi við markmiðaspjald þess leikmanns og réttir honum það með framhliðina niður.
- 2 – Leikmaðurinn skoðar spjaldið og segir öllum hvort þú hafðir rétt fyrir þér eða ekki. Ef þú hafðir rétt fyrir þér, dettur leikmaðurinn úr leik. Ef þú hafðir rangt fyrir þér, dettur þú úr leik.
- 3 – Ef þú dettur úr leik, skaltu ekki tilkynna hvaða gerð af sælgæti þú varst að smygla. Þú mátt heldur ekki segja hverju kjaftaðir vitlaust frá.
- 4 – Ef þú giskaðir rétt, máttu segja til annars leikmanns eða hætta.
- 5 – Þegar allir hafa fengið tækifæri til að kjafta, sést hver vann.

Kjaftatífustigið tekur aðeins eina umferð.

Leikmenn sem detta úr leik geta ekki sagt til annarra leikmanna.

### Sigurvegari Fundinn

Sá leikmaður af þeim sem eftir standa með hæsta sælgætisgildið sigrar. Ef allir leikmenn nema einn hafa dottið út, sigrar auðvitað sá sem eftir er.

Ef það verður jafntefli, sigrar sá sem hefur hæstu stöðu á leikborðinu (í eftirfarandi röð: blár, fjólublár, grænn, gulur, rauður).

### **Ábendingar**

Þegar leikurinn færist yfir á kjaftatífustigið, eru allar líkur á að leikmaðurinn með verðmætasta sælgætið vinni. Reyndu að finna út hvaða leikmenn eru með verðmætara sælgæti en þú og segðu til þeirra.

Ef þú ert með verðmætasta sælgætið, þarftu ekki að kjafta en það gæti litið grunsamlega út ef þú gerir það ekki!

### **Teymið**

Hönnuður: Masao Suganuma

Myndskreytingar: Lorène Barioz

Vörustjórn: Ludovic Papaïs

Hönnun og uppsetning: Olivier Trocklé

Úgáfa, aðlögun og yfirlestur: IELLO

Íslensk þýðing: Ragna Ó. Guðmundsdóttir

©2015 Grounding. Grounding, Candy Chaser og merki þeirra eru skráð vörumerki í eigu Grounding.

©2015 IELLO USA LLC. IELLO og merki þess er skráð vörumerki í eigu IELLO USA LLC.

Aðvörun: Varan inniheldur smáhluti sem staðið geta í hálsi og ekki er ráðlagt að hún sé notuð af börnum undir 3ja ára aldri. VARAN ER EKKI LEIKFANG. EKKI ÆTLAÐ BÖRNUM YNGRI EN 3JA ÁRA.

Framleitt í Varsjá, Pólandi