

Michelle Schanen  
**Draugastiginn**

Segulmagnaður minnisleikur

**Aldur:** 4-99 ára

**Leikmenn:** 2-4

**Leiktími:** 10-15 mínútur

**Innihald:**

- Stórt leikborð, 51 x 51 cm
- 4 „trédraugar“
- 4 trépeð, „krakkar“ með segulhatti
- 4 litaðar tréplötur
- 1 draugateningur

**Hugmyndin að spilinu:**

*Gömul vofa býr í efsta skotinu í gömlum rústum! Leiðin til hennar liggur um stiga sem er bæði hlykkjóttur og drungalegur. Nokkrir hugrakkir krakkar læðast hljóðlega upp þennan drungalega stiga. Þau vilja öll vera fyrst til að hræða gömlu vofuna með því að segja: BÖÖÖ!*

*En gamla vofan þekkir þennan aldagamla leik og án þess að krakkarnir vita hefur hún lagt álög á teninginn þannig að þau breytast í „drauga“, hver á eftir öðrum, á leiðinni upp stigann!*

*Og það sem meira er hefur vofan séð til þess að krakkarnir ruglist í sífellu svo þau muni ekki lengur hver þau eru. Hvaða krakki verður raunverulega fyrstur til gömlu vofunnar?*

**Undirbúningur fyrir leikinn:**

Leikborðið er lagt á miðju þess borðs sem spilað er á. Draugarnir eru hafðir við hliðina á leikborðinu. Hver leikmaður velur sér peð með segulhatti og tréplötu í sama lit. Peðið setja þau á neðsta þrepið í draugastiganum (sjá mynd) og fyrir framan sig geyma þau tréplötuna svo þau muni litinn á peðinu sínu á meðan spilað er.

**Reglur fyrir 4 leikmenn:**

Yngsti leikmaðurinn byrjar og kastar teningnum. Leikurinn gengur síðan réttisælis umhverfis leikborðið.

**Hvað þýða punktarnir á teningnum?**

Þegar teningnum hefur verið kastað á sá leikmaður að færa peðið sitt upp stigann um eins mörg þrep og punktarnir á teningnum eru. Það geta verið mörg peð á sama þrepinu í einu.

**Hvað þýðir draugurinn á teningnum?**

Þegar „draugur“ kemur upp á teninginn gerist eftirfarandi:

Sá leikmaður sem kastaði teningnum á að „breyta“ einhverju peði í draug, þ.e.a.s. hann setur einn af draugunum, sem eru geymdir við hliðina á leikborðinu, ofan á

eitthvert það annað hvort sitt eigið eða eitthvert annað. Segulhatturinn smellur þá innan í drauginn og litaða þaðið hverfur!

### **Leikurinn heldur áfram:**

Þegar leikmaður á leik og þaðinu hans/hennar hefur verið breytt í draug **þarf hann/hún að færa drauginn sinn eins og teningurinn segir til um!** Þess vegna verður þú alltaf að muna undir hvaða draugi þaðið þitt er!

Það er stranglega bannað að gægjast undir drauginn!

- Þegar öllum þaðunum hefur verið breytt í drauga og punktar koma upp á teninginn verður að færa drauginn í áttina að gömlu vofunni. Það má ekki fara aftur á bak!
- Þegar öllum þaðunum hefur verið breytt í drauga og draugur kemur upp á teninginn, **á sá leikmaður sem kastaði teningnum að víxla tveimur draugum á leikborðinu!**

(Fyrir 4 ára leikmenn getur verið hjálpsamt að halda með fingri þar sem fyrri draugurinn er tekinn upp á meðan hann er færður á nýjan stað og seinni draugurinn er settur niður þar sem fingurinn er).

### **Leikslök:**

Um leið og einhver draugur er kominn upp í efsta þrep stigans (þangað sem gamla vofan býr) hefur sá leikmaður sem á þaðið undir draugnum unnið. Sá sem færði þaðið í efsta þrepið má ljóstra upp leyndarmálinu.

**Hann/hún snýr draugnum upp og allir geta þá séð hver er raunverulegur sigurvegari. Sá/sú sem vann má svo segja hátt: BÖÖÖ!**

### **Mikilvægt:**

Það þarf ekki að hitta nákvæmlega á síðasta þrepið þegar leiknum er að ljúka. Þegar ljóstrað hefur verið upp um sigurvegarann má spila um annað og þriðja sæti.

### **Reglur fyrir 2 leikmenn:**

Báðum þaðunum, sem leikmenn hafa ekki valið, er breytt í drauga áður en leikurinn hefst og þær eru sett á byrjunar þrepið með hinum þaðunum.

Þessir „hlutlausu“ draugar verða sjálfkrafa þátttakendur í leiknum um leið og farið er að víxla þaðunum.

Ef „hlutlaus“ draugur verður fyrstur til að ná efsta þrepinu er leiknum ekki lokið.

Haldið áfram að spila þar til draugur annars hvors ykkar nær efsta þrepinu!

Sá vinnur sem á þaðið undir draugnum.

### **Reglur fyrir 3 leikmenn:**

Fjórða þaðinu er breytt í draug áður en leikurinn hefst. Að öðru leyti gilda sömu reglur og fyrir 2 leikmenn.

### **Tilbreyting fyrir eldri krakka:**

Sá sem kastar teningnum og draugur kemur upp (þegar öllum þaðunum hefur verið breytt í drauga) hefur um tvennt að velja:

- Leikmaðurinn víxlar á tveimur draugum (eins og vanalega er gert) eða
- Hann/hún víxlar einhverjum tveimur tréplötum þannig að draugarnir skipti um eigendur!

Að lokum, góða skemmtun 😊