

Dirk Baumann

Töfravölundarhúsið

Markmið leiksins

Hvaða töframaður verður fyrstur til að safna nógu mörgum töfratáknum?

Innihald

- 1 völundarhús (4 hliðar og 1 leikborð)
- 24 veggjabrot
- 12 peningar með töfratáknum
- 4 töframansfígúrir með plaststöndum
- Leikreglur

Undirbúningur

Fyrst eru hliðarnar settar saman og leikborðið sett ofan á. Síðan er veggjabrotunum raðað í raufarnar á leikborðinu með rauðu hliðina niður í raufina. Snúið völundarhúsinu nokkrum sinnum og segið upphátt: „Völundarhús, snúðu! Veggir hverfa og leiðir opnast!“

Nú velur hver leikmaður töframansfígúru og setur á einn hornreitanna (ef leikmenn eru tveir, eru fígúrunar settar í andstæð horn). Táknpeningunum er ruglað og þeir settir í með bakhliðina upp í hrúgu við hlið borðsins. Takið síðan einn peninginn og setjið á samsvarandi tákn á borðinu. Þetta sýnir fyrsta markmiðið ykkar!

Leikreglur

Sá sem síðast villtist byrjar leikinn. Takmarkið er að vera fyrsti töframaðurinn til að komast að táknskífundi á borðinu.

Þegar leikmaður á leik, nefnir hann upphátt lit (rauður, gulur, grænn eða blár) se, hann heldur að sé undir vegg. Síðan tekur hann veginn úr borðinu og setur við hlið þess.

Veggjabrot

Réttur litur

Ef réttur litur var nefndur má leikmaðurinn færa fígúruna sína á næsta reit og gera aftur.

Rangur litur

Ef leikmaður nefndi rangan lit eða tók vegginn burt áður en hann sagði litinn upphátt, þarf hann að sitja hjá. Fígúran er kyrr á sama reit.

Ath.: fígúran er ekki færð á reitinn í upphafi umferðar, heldur bíður fyrir framan vegginn sem leikmaðurinn giskaði rangt á.

Töfratákn

Þegar leikmaður kemst að töfratákninu á borðinu má hann taka peninginn. Síðan er nýr peningur tekinn og settur á borðið. Ef leikmaður stendur þegar á reitnum með táknuinu, er peningurinn settur á næsta reit sem örin bendir á. Síðan á næsti leikmaður leik. Spilað er réttisælís.

Þegar leikmaður lýkur leik setur hann veggina aftur í raufarnar. Hann ræður hver fer hvert. Hinir leikmennirnir verða að sjá hvaða litur fer í hvaða rauf.

Aðrar reglur

- Hægt er að hoppa yfir fígúrnar. Ef leikmaður getur giskað rétt á lit veggjarins hjá næstu fígúru við hliðina og líka eitt af veggjabrotunum þremur utan um reit andstæðrar fígúru.
- Töframaðurinn er færður lárétt eða lóðrétt – hann getur alltaf beygt en ekki farið á ská.

Leikslök

Ef leikmenn eru tveir, er fyrri leikmaðurinn sem nær að safna fimm táknum sigurvegarinn. Ef leikmenn eru þrír, þarf fjögur tákni til að vinna og ef fjórir leikmenn eru að spila, þarf þrjú tákni.