

02747

*The Yellow Dwarf Game*

## **Guli Dvergurinn**

### **Kænskuleikur**

Aldur: 5-12 ára

3-6 leikmenn

Tími: 30 mín

### **Innihald:**

- 52 spil
- 135 spilapeningar
- 5 peningahólf
- Leikreglur

**Markmið leiksins er að vera fyrstur til að leggja niður öll spilin sín með því að búa til raðir sem vinna veðmálið.**

### **Tilvalinn leikur til að þjálfar:**

- Einbeitingu
- Herkænsku
- Myndun raða

### **Undirbúningur:**

Spilapeningum er deilt jafnt á meðal leikmanna.

Fjöldi spila sem hver leikmaður fær veltur á fjölda leikmanna:

-3 leikmenn: 15 spil hver

-4 leikmenn: 12 spil hver

-5 leikmenn: 9 spil hver

-6 leikmenn: 8 spil hver

Afgangsspil eru lögð til hliðar og bætt við aftur þegar spilum er næst útteilt.

### Leikreglur:

Spilum er útteilt eftir fjölda leikmanna (sjá að ofan) og leikmenn leggja peningana sína í hólfi til að veðja á eftirfarandi hátt:

-tígultía: 1 stig

-laufgosi: 2 stig

-spaðadrottning: 3 stig

-hjartakóngur: 4 stig

-tígulsjöa (Guli dvergurinn): 5 stig

Gildi spilanna er í sömu röð og númeraröðin frá ási til kóngs.

Stigagildi spilanna er 10 stig fyrir mannaspil (gosa, drottningu og kóng) og 1 stig fyrir öll hin (ás, tvistur, þristur, fjarki, fimma, sexa, sjöa, átta, nía og tíá).

Yngsti leikmaðurinn byrjar að gefa. Spilað er réttisælis. Leikmaðurinn vinstra megin við þann sem gaf byrjar leikinn. Leikmaðurinn verður að leggja niður röð spila (þau mega vera í mismunandi litum) í hækkandi röð og tilkynna spilin sem hann leikur.

Það má byrja á hvaða spili sem er og síðan leggja niður spilin hvert ofan á annað í hækkandi röð, upp að kónginum. Þegar búið er að leggja niður kónginn, getur leikmaðurinn lagt niður aðra röð ofan á bunkann og byrjað aftur á spili að eigin vali. Ef leikmaður getur ekki haldið áfram með röð, hættir hann að leika og segir til dæmis: „fimma, sexa, sjöa, engin átta“ við næsta leikmann sem tekur við röðinni þar sem fyrri leikmaðurinn hætti. Ef engir kóngar eru eftir, lokar drottningin röðinni, síðan gosinn o.s.fr.

Ef leikmaður leikur einu af spilunum 5 sem sýnt er á borðinu í röðinni, verður hann að segja til dæmis „Gosi tekur allt“ og safna saman peningunum á samsvarandi stað á borðinu.

Fyrsti leikmaðurinn sem klárar öll spilin af hendi vinnur leikinn. Hinir leikmennirnir leggja saman gildi spilanna sem þeir hafa á hendi og gefa sigurvegaranum samsvarandi gildi í peningum. Leikmaður sem gleymir að taka veðmál úr potti eða getur ekki lagt niður spilið sitt áður en umferðinni lýkur, verður að leggja undir þrefalda venjulega upphæð í pottinn fyrir næstu umferð. Til dæmis, fyrir drottningu verður hann að veðja 9 stigum í stað 3. Um leið og búið er að gefa spilin er því mælt með að leikmenn athugi vandlega hvort þeir séu með spil af borðinu, svo þeir gleymi ekki að leggja áherslu á það með því að leggja út.

Ef leikmaður spilar út öllum spilunum sínum í einu er það kallað Stórópera. Þá er öllum afgangsvæðum safnað í peningaboxin, ásamt peningunum sem andstæðingarnir skulda.

Fyrir styttri umferðir, er hægt að ákveða ákveðinn fjölda handa í upphafi umferðar.