

Leiðbeiningar



TM

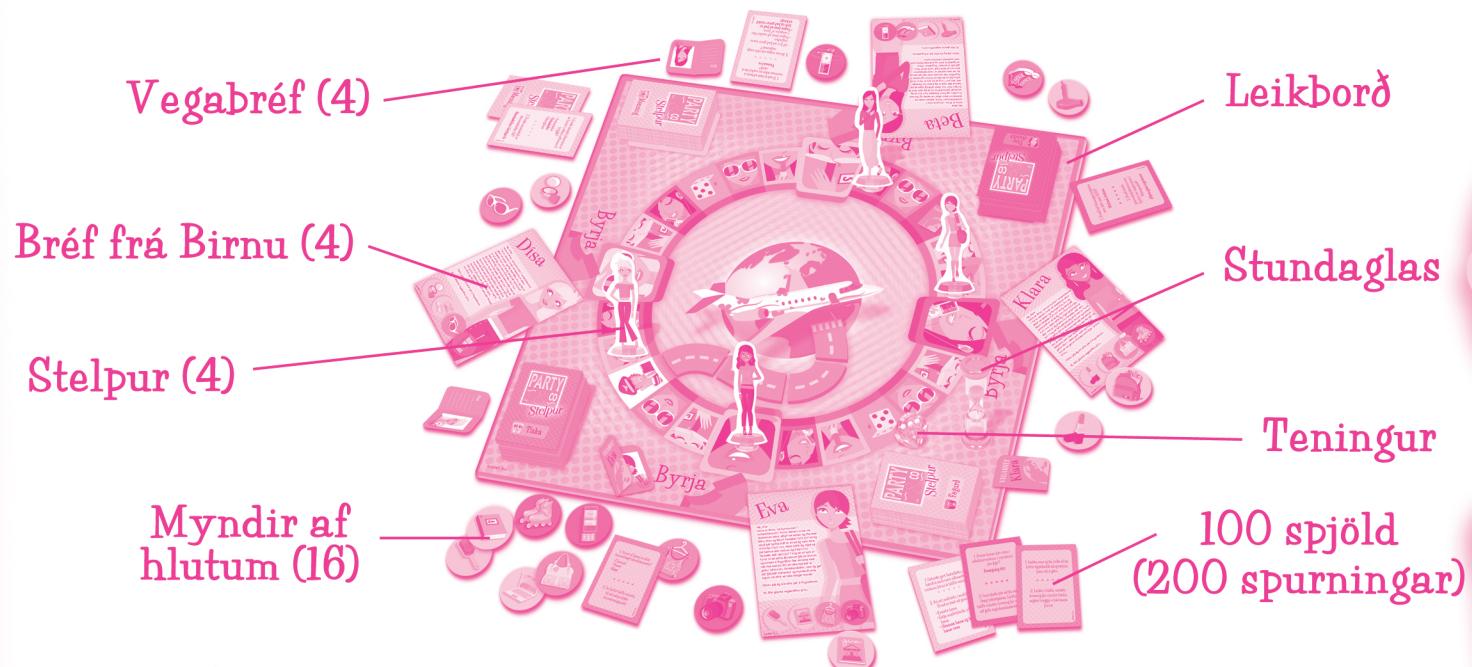
Stelpur

Aldur: 8 til 14 ára

Þátttakendur: 4 leikmenn (eða lið)

Innihald:

Leikborð, 4 bréf frá Birnu, 4 stelpur, 16 spilapeningar, 4 vegabréf, 100 spjöld, 1 teningur, 1 stundaglas.



Markmið spilsins:

Birna vann ferð til Evrópu en því miður eru farseðlarnir bara tveir og því getur hún bara boðið einni vinkonu sinni með í ferðina. Sú sem er FYRST til að vinna sér inn alla hlutina, sem Birna þiður um, tekur vegabréfið sitt og stekkur um þorð í flugvélina.

Undirþuningur:

Leggið leikborðið á mitt borð. Snúið spjöldunum á hvolf og hafið þau í þunka á réttum stað á leikborðinu. Látið bréfin frá Birnu vera á hvolfi og dragið eitt hver. Leikmennirnir koma sér fyrir í kringum borðið.

Allt klárt!

Það fyrsta, sem þarf að gera, er að lesa bréfið frá Birnu,  þá vitið þið hvaða vinkona hennar þið eruð og hvaða hluti  Birna biður ykkur um að taka með til að komast í ferðalagið. Þegar þið vitið hvaða vinkona Birnu þið eruð takið þið stelpuna ykkar og setjið hana á upphafsreit hennar. Sú sem er yngst byrjar spilið.

Að byrja að spila:

Kastið teningnum og færðið stelpuna ykkar í þá átt sem hentar best. Á leikborðinu eru reitir í mismunandi litum og með mismunandi myndum á. Litirnir vísa til ákveðinna þrauta sem þarf að leysa: bleikt-tíská, fjólublátt-tómstundir, gult-menning og grænt-fegurð.

Spurningareitirnir:

Í hvert skipti sem þið lendið á þessum reitum á sú sem situr til vinstri við ykkur að taka upp spjald í sama lit og reiturinn og lesa upphátt EINA spurningu eða þraut. Ef hún er rétt leyst á leikmaðurinn að kasta aftur teningnum og halda áfram að gera. Ef svarið er rangt eða ef leikmaðurinn skammast sín fyrir að leysa þrautina og vill því ekki reyna það eða þá ef hinir leikmennirnir eru sammála um að þrautin hafi ekki verið leyst nóg vel heldur spilið áfram og næsta á að gera.



Reitirnir til að vinna hluti (stóru reitirnir fjórir):

Þegar þið lendið á stóru reitunum og svarið spurningunni rétt eða leysið þrautina rétt fáið þið einn hlut sem Birna bað ykkur um (í sama lit og reiturinn). Hvort heldur þið fenguð hlut eða ekki á næsti leikmaður að gera.



Sérstakir reitir:

Ef þið lendið á vegabréfareitnum eigið þið að taka  vegabréfið ykkar.

Ef þið lendið á reitnum með teningi eigið þið að kasta aftur.

Ef þið lendið á flugmannareitnum (og eruð ekki komnar með vegabréf) sitjið þið hjá eina umferð.



Þegar þið hafið náð öllum 4 hlutunum og vegabréfinu megið þið færa ykkur á leikborðinu þangað til þið komið að flugmanninum. En munið að ef þið lendið á flugmannareitnum og eruð ekki með vegabréfið getið þið ekki stokkið um borð í vélina! Til að VINNA verðið þið að komast alla leið að miðju leikborðinu (flugvélin) og þið þurfið að kasta teningnum þannig að þið lendið NÁKVÆMLEGA þar, annars farið þið til baka um þá umfram reiti sem teningurinn segir til um.

Sú sem er fyrst til að komast um borð í vélina vinnur! Góða ferð og skemmtu þér frábærlega vel með Birnu!

Diset

© 2009 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B. Zona Franca 08040 Barcelona (Spain) – Grupo JUMBODISET
e-mail: info@diset.com. Hannað og framleitt á Spáni – Útgefandi Nordic Games ehf. www.nordicgames.is

NORDIC GAMES