



## *Leikreglur*

### **Um Rapidough spilið**

Rapidough er fjörugt og skemmtilegt spil fyrir 8 ára og eldri.

Leikið er í tveimur eða þremur liðum.

Það geta verðið eins margir í liði og hver vill og ekki þurfa að vera jafn margir í hverju liði þannig að allir geta spilað með.

Markmið leiksins er að geta það orð sem þinn liðsmaður er að leira á undan hinu/m liðinu/num. Það lið vinnur umferðina sem fyrst finnur út hvað sinn liðsmaður er að leira og það lið tapar sem er fyrst að tapa öllum sínum leir.

### **Innhald**

- 3 dósir af leir í þremur litum
- 3 leirmottur
- 3 leirahöld
- 1 leirkammtari
- 250 spjöld m/þrautum á báðum hliðum

Það er prentað á báðar hliðar. Auðveldara er að leira þau orð sem eru á grænu hliðinni en þau sem eru á fjólubláu hliðinni.

## Reglur fyrir tvö lið

Skiptið í lið.

Veljið lit á leir fyrir ykkar lið.

Hvert lið tekur eina leirmottu og eitt leiráhald og þann lit af leir sem liðið hefur valið.

Liðin velja sér einn „leirara“ í sínu liði til að hefja leikinn.

Annar leirarinn dregur spjald úr bunkanum sem er staðsettur á milli þeirra og sýnir hinum leiraranum spjaldið og passar að enginn annar sjáí hvað stendur á spjaldinu. Það orð sem stendur á spjaldinu eiga þeir að leira.

### Það eru þrjár mismunandi gerðir af spjöldum:

1. Spjald með einu orði í hvítum stöfum. Báðir leirararnir eiga að leira þetta orð.
2. Spjald með þremur orðum í hvítum stöfum. Leirararnir mega velja hvaða orð þeir leira. Þeir geta því leirað sama eða sithvort orðið.
3. Spjald með þremur orðum prentað í svörtum stöfum en á þremur mismunandi grunnlitum, rauðum, gulum eða bláum. Leirarinn verður að leira það orð sem tilheyrir lit síns liðs. Leirararnir leira því mismunandi orð (orðin á þessum spjöldum eru með svipaða merkingu og ef einhver í hinu liðinu segir það orð sem þitt lið er að leira, vinnur þitt lið þessa umferð). Tilgangurinn með þessari reglu er að liðin séu ekki að horfa á hvað hitt liðið er að gera og að reyna að svindla á þann hátt.

**Leiðbeiningar eru prentaðar á hvert spjald til að minna á hvað á að gera.**

Eftir að umsamin umhugsunartími fyrir leirarana er ákveðinn er kallað „byrja“ og þá byrja þeir á sama tíma og verða að leira samtímis.

Til að leirarnir byrji jafnt og geti ekki undirbúið sig, setja þeir hendurnar á leirmottuna eins og myndin er á mottunni og kúla af leirnum er sett fyrir framan þá í hringinn sem er á mottunni.

Liðsmenn hvers liðs reyna að geta uppá hvað leirarinn í sínu liði er að leira. Liðsmenn mega geta eins oft og þeir vilja. Tilgangurinn er að reyna að vera á undan hinu liðinu að geta.

Eftir að leirararnir byrja mega þeir einungis segja „já“ eða „nei“. Þeir mega ekki skrifa eða teikna í leirinn eða gefa neitt til kynna með látbragði eða hljóðum. Leirararnir mega ekki benda á eitt eða neitt inni í herberginu eða utan þess til að hjálpa sínu liði.

Hver umferð í spilinu er unnin um leið og liðið hefur fundið rétta orðið. Munið að þar sem gulur, rauður eða blár grunnur er yfir orðin er hægt að vinna á orði frá hinu liðinu. Það er því mjög áríðandi fyrir leirarana að vera vel vakandi í þeim umferðum sem þrír litir eru.

Það eru engin tímamörk á hverri umferð. Ef svo ólíklega vill til eftir eðlilegan tíma að enginn getur getið upp á orðinu verður að vera samkomulag um að hætta og byrja aftur á umferðinni með því að draga aftur.

Ef bæði lið geta rétt á nákvæmlega sama tíma, byrjið þá aftur með því að draga nýtt spjald.

Það lið sem vinnur umferðina verður þá þeirrar ánægju aðnjótandi að „stela“ leir frá hinu liðinu eða hinum liðunum með því að nota skammtarann. Sjá mynd nr. 2.

„Stolna“ leirnum er komið fyrir í því leirboxi sem því tilheyrir, þ.e. sama lit. Þetta heftir möguleika liðsins sem tapar - í næstu umferð. Blandið alls ekki saman litunum á leirnum.

Skipta þarf um leirara eftir hverja umferð. Því verða allir leikmenn í liðinu leirrarar einhverju sinni. Það lið verður sigurvegari sem nær að stela öllum leirnum frá hinu liðinu/hinum liðunum.

Sama orð getur komið fyrir oftar en einu sinni.

### Tillaga að þriggja liða leik

Leikreglur eru alveg þær sömu og þegar tvö lið eru að spila, nema að eftir að hafa unnið umferð, þá getur lið annað hvort tekið einn skammt af leir frá hvoru liði og sett í rétt box eða tekið einn skammt til baka af sínum lit af leir sem það hefur áður tapað í boxið.

Leiknum er lokið þegar eitt liðanna hefur tapað öllum sínum leir og sigurvegarinn er það lið sem á mest eftir af leir.

### Valmöguleikar

Þessi regla verður að vera samþykkt af öllum áður en leikurinn byrjar.

Leirrarar geta leikið með verkefnið sem þeir eru að leira, t.d. flugvél getur flogið sem og fluga. Einnig geta menn notað sig sem módel til að sýna hvað verið er að leira, t.d. hálsfesti eða armband. Samt sem áður eru aðrar ábendingar alls ekki leyfðar af hendi leirarans þ.e. einungis má segja já eða nei og alls engin aukahljóð.

## **Meðferð á leirnum.**

Leirinn í þessu spili getur þornað upp og orðið mjög harður. Ef það skeður þarf ekki annað en að setja smá vatn í boxið og mykist hann upp við rakann. Við mælum eindregið með því að eftir hvern leik sé leirnum pakkað í plastfilmu og síðan settur í leirboxin og lokin sett á þétt og örugglega.

### **Hætta**

Leirinn getur skilið eftir sig bletti í t.d. fötum og teppum. Það er auðvelt að hreinsa það úr með vatni og sápu.

**LEIRINN ER ÁN EITUREFNA .** Leirinn má samt ekki borða.

Ekki ætlað börnum yngri en 3ja ára. Inniheldur smáhluti.

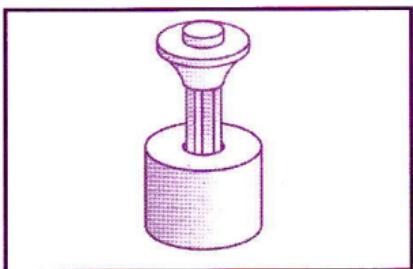


[www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)

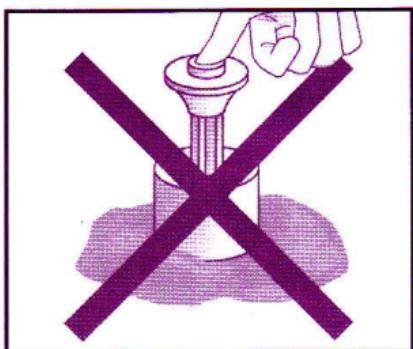
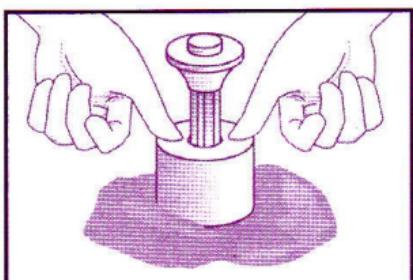
## Hvernig á að nota leirskammtarann.

Til að fá sem mest af leir:

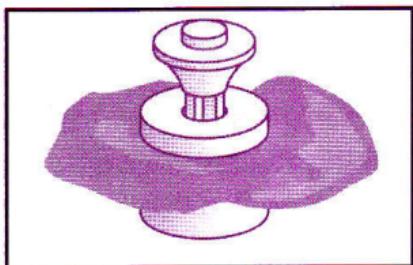
1. Gerið kúlu af leir og setjið á mottuna.
2. Togið pressuna upp.



3. Ýtið skammtaranum niður í leirinn alveg niður í mottuna (sjá mynd 2). Ekki þrýsta á pressuhandfangið (sjá mynd 3).



4. Þrýstið skammtaranum í gegnum allan leirinn til að fylla hann.



5. Þrýstið handfanginu niður til að pressa leirinn út.

