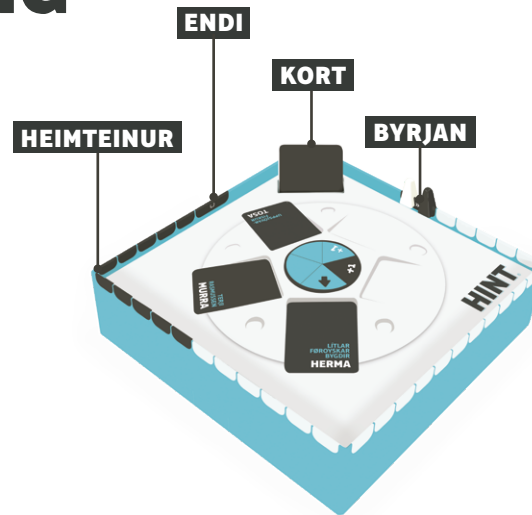


# SPÆLVEGLEIÐING

**HVAT SNÝR SPÆLIÐ SEG UM?** Í HINT ræður tað um at geva tinum viðspælarum ábending um, hvat ið TÚ veitst. Ábendingin kann gerast við at tosa, tekna, herma ella murra.

Tess betur tit duga at gera ábendingar, tess skjótari flyta tit fram á spæliplátuni. Men verið varin við bara at gita vilt, tí tað er altíð okkurt, sum tit IKKI mugu gita! Liðini skiftast at eiga tørn, og tað liðið, sum kemur fyrst á mál, hevur vunnið.

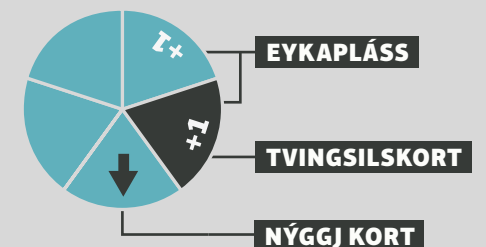
**GERIÐ TYKKUM TIL REIÐAR.** Leggið 3 kort á hjólið, sum víst. Býtið tykkum í tvey lið og setið tykkara spælibrikk á Mállinjuna, sum er úti við kantin á spælidósini. Liðið, sum hevur yngsta spælaran, ger fyrstu ábendingina.



## SOLEIÐIS SPÆLA TIT

Vit skjóta upp, at tit byrja at spæla beinanveg og fylgja teimum 7 leikunum niðanfyri, tá ið tit eiga tørn. Um tit fáa brúk fyri fleiri upplýsingum, síggja tit tær aftanfyri.

- 1 VEL EITT KORT Á HJÓLINUM.** Hvørt kort hevur eina uppgávu, og har stendur, um tit skulu tosa, tekna, herma ella murra. Ikki venda kortinum enn.
- 2 VELJIÐ, HVØR SKAL GERA ÁBENDINGINA.** Um tað er tú, skalt tú venda kortinum og hyggja at teimum fimm lutunum, sum hini í liðinum skulu gita.
- 3 VENDIÐ TÍMAGLASINUM, OG SO ER TÍÐ TIL ÁBENDING OG GITING.** Tekna, tosa, herma ella murra ábendingar fyri at fáa liðið at gita so nógvar av teimum fimm lutunum sum gjørligt í 90 sekund. Minst til, tey skulu IKKI NEVNA tann forbodna lutin. Liðið fær **1 stig** fyri HVØRT rætt git og fær **2 minusstig**, um onkur í liðnum nevnr tann forbodna lutin.
- 4 TÁ IÐ TÍÐIN ER FARIN,** kann mótstøðuliðið royna at gita ein lut, sum liðið ikki gitti. Tey fáa EITT git. Gita tey rætt, fáa tey **1 stig**, og gita tey skeivt, missa tey **1 stig**. Um tey gita tann forbodna lutin, fáa tey **2 stig**.
- 5 FLYTIÐ SPÆLIBRIKKARNAR** so mong pláss, sum stigini vóru.
- 6 SNARA HJÓLINUM** eitt hakk við klokkan. Summi kort flyta seg kanska inn á eykaplássini.
- 7 LEGG EITT NÝTT KORT Á PLÁSSIÐ** sum píkurin peikar á. Nú er títt tørn liðugt. Nú eigur mótstøðuliðið at gera ábending. Um tey velja eitt kort á tí bláa eykaplássinum, kunnu tey flyta eitt pláss fram eyka. Um eitt kort liggur á tí svarta eykaplássinum, SKULU tey taka tað kortið og kunnu flyta eitt pláss fram eyka.



## SOLEIÐIS SKAL EIN GERA ÁBENDINGAR OG GITA

Tá ið tit eiga törn, skulu tit velja, hvør av liðfelagunum skal gera ábendingar. Tekna, tosa, herma ella murra ábendingar til at fáa títt lið at gita so nógvar av teimum fimm lutunum sum móguligt í 90 sekund. Minst til tú VILT IKKI hava tey at gita tann forbodna lutin. Ábendingarnar kunnu gerast í eini og hvørjari raðfylgju.

Liðið fær **1 stig** fyri hvønn lut, tey gita rætt. Um liðið nevnir tann forbodna lutin, missir liðið **2 stig**.

**ALMENT:** Tað er loyvt at siga, um eitt git er rætt ella skeivt. Tað er ikki loyvt at siga bókstavir, men tað er loyvt at siga tøl og tekn. Um reglurnar ikki verða hildnar, fær liðið ikki stig fyri at gita lutin. Men tað kann mótstøðuliðið fáa, um tey gita lutin, tá ið tíðin er farin.

**TEKNA:** Tað ber til at tekna á talvuna, men einki siga ella gera keipur.

**TOSA:** Tað ber til at tosa frítt, men ikki gera keipur. Tað er ikki loyvt at siga navnið á

lutinum, og ábendingin kann ikki vera at siga navnið á lutinum á øðrum málum ella t.d. við at siga okkurt, sum rímar við lutin.

**HERMA:** Tað ber til at gera keipur við øllum kroppinum, men einki siga.

**MURRA:** Tað er loyvt at murra, floyta og syngja la-la-la, men ikki tosa ella gera keipur. Tú kanst murra aðrar sangir enn teir, sum standa á kortinum. Tú mást ikki tosa ella gera keipur.

## SOLEIÐIS KANN MÓTSTØÐULIÐIÐ GITA

Tá ið tíðin er farin, kann mótstøðuliðið royna at gita ein ónevndan lut.

Tey fáa EITT git. Tey fáa **eitt stig**, um tey gita rætt, og missa **1 stig**, um tey gita skeivt. Um tey gita tann forbodna lutin, fáa tey **2 stig**.



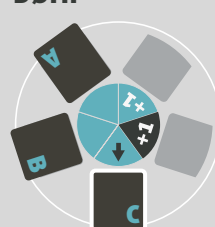
## SOLEIÐIS VIRKAR HJÓLIÐ

Hvørja ferð eitt törn byrjar, skulu 3 kort vera í hjólinum. Tað nýggja kortið verður altíð lagt á plássið, sum píkurin peikar á.

Um tú velur eitt kort av tí bláa +1 eykaplássinum, verður tín spælbrigkur fluttur 1 eyka pláss fram beinanvegin.

Tað svartu +1 eykaplássið merkir, at tú SKALT taka tað kortið, um tað er tykkara törn, OG tín spælbrigkur flytist 1 eyka pláss fram beinanvegin.

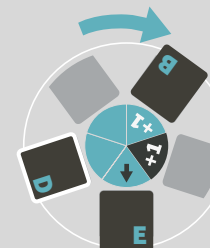
### DØMI



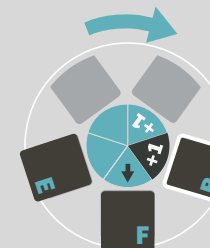
**1.** Liðið, sum eigur törn, velur kort **C**.



**2.** Snara hjólinum eitt hakk við klokknuni og legg eitt nýtt kort **D** á plássið. Næsta lið velur kort **A**.



**3.** Snara hjólinum eitt hakk við klokknuni og legg eitt nýtt kort **E** á plássið. Næsta lið velur kort **D**.



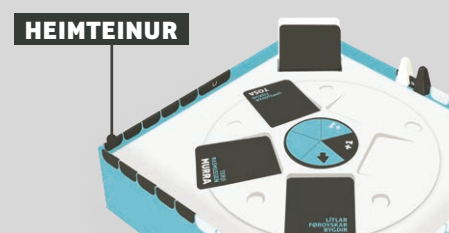
**4.** Snara hjólinum eitt hakk við klokknuni og legg eitt nýtt kort **F** á plássið. Næsta lið SKAL taka kort B, tí at tað liggur á tí svartu +1 eykaplássinum.

## HEIMTEINUR OG ENDALEIKUR

Vinnarin er tað liðið, sum fyrst kemur á mál.

Tá ið spælbrigkurin hjá tykkum er á heimteininum á breytini, velur mótstøðuliðið tykkara uppgávu, UTTAN SO at eitt kort er á tí svartu eykaplássinum, so skulu tit taka tað kortið.

Bæði liðini skulu royna seg líka ofta. Um bæði liðini koma á mál samstundis, tekur hvørt lið eitt kort úr bunkanum til at gera ábendingar um og gita. Mótstøðuliðið kann gera EITT git, tá ið tíðin er farin. Tað lið, sum hevur flest stig, hevur vunnið spælið. Um tað er neyðugt, verður hetta endurtikið, til ein vinnari er funnin.



## SOLEIÐIS SKAL FLYTAST

### LIÐIÐ, SUM EIGUR TØRN

- +1** stig fyri hvønn lut, sum tey gita.
- +1** eykastig, um kortið er á eykaplássi.
- 2** minusstig, um tann forbodni luturin verður nevndur.

### MÓTSTØÐULIÐIÐ

- +1** stig, um tey gita ein lut
- +2** stig, um tey gita tann forbodna lutin.
- 1** minusstig, um tey gita skeivt.

### DØMI

Liðið, sum eigur törn, velur kortið á einum eykaplássi (+1) og gitir 4 lutir (+4), men tey nevna eisini tann forbodna lutin (-2). Tey fáa sostatt **3 stig** og flyta spælbrigkin 3 pláss (+1+4-2 = 3)

Mótstøðuliðið gitir tann lutin, sum hini ikki gittu. Tey fáa sostatt **1 stig** og flyta sín spælbrigkin 1 pláss.