



SPURT að leikslokum



Spurningaspil fyrir 2-12 leikmenn

Innihald:

- 270 spurningaspjöld. Á hverju spjaldi eru 6 spurningar og svör í mismunandi flokkum.
- 60 spilaspjöld. Á spilaspjöldunum eru tákn og heiti minnst eins og allt að sex spurningaflokka.
- 4 óskjur utan um spurninga- og spilaspjöld.
- 1 Spurt að leikslokum skrifbökk.
- 1 blýantur.

LEIKREGLUR

Upphaf leiks

Í upphafi leiks fær hver leikmaður eða lið eitt blað úr skrifbökkinni og merkir sér það. Leikmenn ráða hvora hliðina þeir nota. Ef blöðin klárast má sækja fleiri á www.spurtadleikslokum.is og prenta út.

Næst draga leikmenn spilaspjald úr spilaspjaldastokknum. Sá leikmaður sem hefur flest tákn á sínu spjaldi byrjar. Sá sem er vinstra megin við hann er næstur í röðinni og þannig koll af kalli.

Leikmenn taka sér spurningastokka og spyrja þá sem sitja þeim á hægri hönd. Spyrill sker úr um hvort svar sé rétt eða rangt, ef vafi leikur á því.

Þegar röð leikmanna hefur verið ákvörðuð og allir hafa merkt sér blað getur leikurinn hafist.

Gangur leiksins

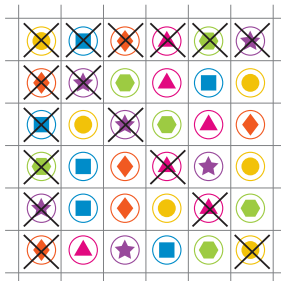
Leikmaðurinn/liðið sem byrjar dregur spilaspjald. Á spjaldinu er eitt tákn eða fleiri, ásamt nafni flokka sem táknin eiga við. Ef aðeins eitt tákn er á spjaldinu fær leikmaðurinn spurningu úr þeim flokki. Ef fleiri tákn eru á spjaldinu getur leikmaðurinn valið sér flokk úr þeim sem í boði eru á spjaldinu og fær þá spurningu úr honum.

Sé spurningunni svarað rétt má leikmaður krossa yfir reit að eigin vali á spilablaðinu, sem táknar viðkomandi flokk. Því næst má leikmaður draga sér annað spjald, halda áfram og fá aðra spurningu.

Svari leikmaður spurningunni ekki rétt á næsti leik.

» Sigur

Markmið leiksins er að ná að merkja við sex reiti í röð, lárétt, lóðrétt eða á ská, á spilablaðinu. Þegar leikmanni hefur tekist það er spurt að leikslokum. Þá dregur leikmaðurinn sér spilasjald og þarf að svara spurningu rétt fyrir hvern og einn flokk sem táknaður er á spilasjaldinu. Ef aðeins einn flokkur er táknaður á sjaldinu dugar að svara einni spurningu rétt í þeim flokki til að sigra. Ef tveir flokkar eru táknaðir á sjaldinu þarf að svara báðum rétt til að sigra, öllum þremur ef þrjú flokkar eru táknaðir á sjaldinu o.s.frv. Ef ekki er svarað rétt fær leikmaður annað tækifæri þegar röðin kemur næst að honum.



Spurt að leikslokum – Önnur afbrigði

Spurt að leikslokum er í rauninni mörg spil í einu, því hægt er að spila það á marga mismunandi vegu. Hér á eftir verður gerð grein fyrir þremur öðrum leiðum, sem hver hefur sína kosti. Á vefsíðu spilsins, www.spurtadleikslokum.is, eru enn fleiri afbrigði auk annars skemmtilegs aukaefnis.

Spurningamyllan (fyrir tvo)

Spurningamyllan er fyrir tvo leikmenn eða tvö lið. Leikmenn nota saman eitt spilablað úr spila-blokkinni. Annar leikmaður er X og skráir nafn sitt vinstra megin, neðst á spilablaðinu. Hinn er O og skráir nafn sitt hægra megin, neðst á spilablaðinu.

Ákveðið er hver byrjar með sama hætti og áður, leikmenn draga sér hvor sitt sjaldidið úr spilasjaldabankanum og sá sem hefur fleiri flokkatákn á sínu sjaldi byrjar. Leikmenn taka sér svo hvor sinn spurningabunkann.

Sá sem hefur leikinn dregur sér sjald úr spila-sjaldabankanum. Ef eitt flokkatákn er á sjaldinu fær hann spurningu úr þeim flokki, en ef fleiri tákn eru á sjaldinu fær hann að velja sér flokk úr þeim sem í boði eru þar. Ef hann svarar spurningunni rétt fær hann að velja sér reit á spilablaðinu, í viðeigandi flokki, og merkja við hann með X eða O, eftir atvikum.

X _____ O

Mynd 1: Þrjár leiðir til að sigra, lárétt, lóðrétt eða á ská.

Leikmenn skiptast á, hvort sem svarað er rétt eða rangt.

» Sigur

Markmiðið í *Spurningamyllunni* er að ná fjórum reitum í röð, lóðrétt, lárétt eða á ská. Þeim sem tekst það fyrst hefur sigrað.



X Anna

Ómar O

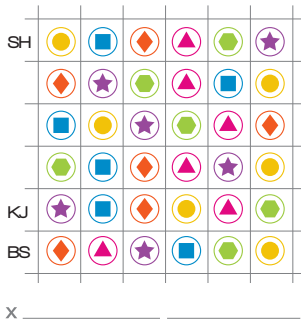
Mynd 2: Anna vann Ómar

Sprett úr spori

Sprett úr spori er hröð keppni og hentar vel þegar tíminn er naumur. *Sprett úr spori* er fyrir allt að sex leikmenn eða lið. Leikmenn nota saman eitt spilablað úr skrifblökkinni.

Í upphafi leiks draga leikmenn um það hver byrjar,

með sama hætti og áður. Sá sem byrjar ræður því hvort keppt er lárétt eða lóðrétt og merkir sér línu á blaðinu, eins og sýnt er á skýringarmynd. Svo velja næstu leikmenn sér línu einn af öðrum. Að því loknu þarf ekki að nota spilaspjöldin meira.



Mynd 3: Hér valdi fyrsti leikmaður að taka lárétta línu. Hinir verða þá að gera það líka

Sá sem byrjar leikinn fær spurningu úr flokknum sem táknaður er fremst í línunni sem hann hefur valið sér. SH á myndinni fengi til dæmis fyrst spurningu um *náttúru*, *vísindi* eða *mat*, þar sem fyrsta táknið í þeirri línu er gulur hringur. Leikmenn skiptast á, hvort sem svarað er rétt eða rangt. Ef leikmaður svarar spurningu rétt merkir hann

við á blaðinu og næsti á leik. Ef hann svarar spurningunni rangt fær hann ekki að merkja við og næsti á leik.

Næst þegar SH á leik fær hann spurningu úr flokknum *land*, *þjóð*, *tunga*, þar sem blár kassi er annað táknið í röðinni hjá honum, og svo koll af kolli.

» *Sigur*

Sigurvegari í *Sprett úr spori* er sá sem fyrst nær að klára línuna.

Spurt að leikslökum – Á ferð og flugi!

Spurt að leikslökum – Á ferð og flugi! er auðvelt að spila í aftursæti í bíl (t.d. rauðum), í flugvél, rútu eða einfaldlega hvar sem er. Hér þarf ekki að nota skrifblokkinna eða blýant. Rétt eins og í *Sprett úr spori* þarf hver leikur ekki að taka langan tíma og

því auðvelt að grípa í spil þótt tíminn sé naumur.

Dregið er um hver byrjar með sama hætti og áður. Að því loknu dregur hver leikmaður fimm spilaspjöld úr bunkanum.

Sá sem byrjar leikur út einu af spilunum sínum fimm, að eigin vali. Ef aðeins eitt tákni er á spjaldinu fær hann spurningu í þeim flokki. Ef fleiri tákni eru á spjaldinu fær hann að velja sér flokk úr þeim sem í boði eru. Leikmenn skiptast á, hvort sem svarað er rétt eða rangt. Ef spurningunni er svarað rétt skilar leikmaðurinn spilaspjaldinu í bunkann og næsti á leik. Ef spurningunni er ekki svarað rétt heldur leikmaðurinn spjaldinu og næsti á leik.

» *Sigur*

Sá sem er fyrstur til að losa sig við öll spilaspjöldin sín fimm siglar.

Höfundar spurninga:

Steinþór Steingrímsson og Ólvir Gíslason

Grafískur hönnuður:

Arna Friða Ingvarsdóttir - afi@mi.is

Sérstakar þakkir:

Hilmar Hilmarsson yngri, Kolbeinn Óttarsson Proppé, Sólveig Hlín Kristjánsdóttir, Hilmar Hilmarsson eldri og Karl Ferdinand Thorarensen.

Athugasemdir og ábendingar vel þagnar á abendingar@spurtadleikslokum.is.