

Glisse Glace



6.12 *ans years años Jahre*



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x8



x24



x8



x5



x1



x3



x4



x3



Præcisionsspil

Alder: 6-12 år
Antal spillere: 2-5
Varighed: 20 min

De små pingviner leger glidebane på isbjergene. Deres far holder godt øje med dem, men pas på de ikke falder i vandet!

Indhold:

8 store træskiver, 1 lille træskive, 3 isbjerge, 3 pingvinfædre, 4 pingvinunger, 8 «Det-må-I-ikke, børnlille»-jetoner, 24 pingvinunge-jetoner (6 i hver farve) og 5 totem-jetoner.

Spillets formål:

At få så mange point som muligt ved at kaste med træskiverne.

Forberedelse af spillet:

Sæt isbjergene i en trekant midt på bordet. De afgrænser spilleområdet. Sæt en pingvinfar på hvert isbjerg.

Læg 3 store træskiver og den lille træskive midt i spilleområdet og sæt en pingvinunge på hver skive. Hver spiller tager en af de store resterende træskiver og en totem-jeton hver.

NB: Hvis der er mindre end 5 spillere, udgår de ubrugte træskiver og totem-jetoner af spillet. Bland jetonerne med pointsiden nedad og lav en bunke med «Det-må-I-ikke, børnlille»-jetoner samt 4 bunker med pingvinunge-jetoner (én i hver farve).



Spilleregler:

Der spilles efter tur i urets retning. Den yngste spiller begynder. Man placerer sin træskive, hvor man vil, mindst 20 cm fra pingvinungerne, udenfor spilleområdet. Man smælder så med fingrene mod træskiven for at forsøge at få den så tæt på træskiverne med pingvinungerne som muligt.

Når man har gjort det, kan situationen se ud på følgende måder:

- Spillerens træskive er så tæt på en træskive med en pingvinunge, at den nemt kan skubbes over på spillerens skive uden at falde af.

Hvis det er tilfældet, skubber man pingvinen over på den træskive, man lige har spillet og tager den skive, pingvinen stod på.

Næste gang man har turen, bruger man den nye træskive til at spille på samme måde, ved at placere den udenfor spilleområdet.

Derefter:

- Hvis pingvinen stod på en stor træskive, vinder man 1 jeton i den farve, ungen har.
- Hvis pingvinen stod på den lille træskive, vinder man 2 jetoner i den farve, ungen har.

- Hvis træskiven er kommet for langt væk fra de andre træskiver til at kunne spilles, lægger man sin totem-jeton på den skive, man lige har spillet med og bruger den igen, næste gang man har turen.



Det lykkedes



Det mislykkedes

- Hvis man kommer til at vælte en pingvin (en unge eller en far), tager man en «Det-må-I-ikke, børnlille»-jeton. Derefter tager man sin træskive igen og placerer den foran sig uden for spilleområdet.

Spillets afslutning:

Spillet slutter, når en af bunkerne («Det-må-I-ikke, børnlille» eller pingvinungerne) er tom. Point tælles på følgende måde: Man beholder kun 1 jeton i hver pingvinungefarve (den der giver flest point). Derefter trækker man pointene på «Det-må-I-ikke, børnlille»-jetonerne fra. Vinderen er den, der har flest point.