

Deducto

- **Aldur:** 8 ára og eldri.
- **Fjöldi:** 2-4
- **Spilatími:** 15 mín.



Innihald:

- 49 spil með grunuðum
- 4 leiðarvísar um grunaða

Yfirlit

Útkall til allra leynilögreglu... anda! Sjö sökudólgadýr eru á sveimi og nú er keppni í að grípa sökudólginn ykkar. Sýnið eitt spil í einu, safnið sönnunargögnum um dýrið, dulargervið, og staðsetninguna á leynda spilinu ykkar. Notið hæfileika ykkar í að draga ályktanir til að útiloka dýrin sem passa ekki við vísbendingarnar. Verið fyrst til að átta ykkur á hver, hvar og í hvaða dulargervi — og sigrið!

Uppsetning spilsins

1. Gefðu hverjum leikmanni leiðarvísi um grunaða til að hafa í handraðanum.
2. Lítið gegnum sökudólgaspilin og takið eftir að hvert spil er með dýri, dulargervi, og staðsetningu. (*Það eru sjö tegundir af hverju — notið leiðarvísinn til að glöggva ykkur á þeim.*) Takið líka eftir að öll sökudólgaspilin eru einstök — sem þýðir að engin tvö þeirra eiga meira en einn eiginleika sameiginlegan.
3. Stokkið sökudólgaspilin, og gefið hverju ykkar fimm spil á grúfu. (*Hafið spilin á hendi, falin fyrir öðrum leikmönnum.*)
4. Gefið hverju ykkar sjötta spilið á grúfu. Þetta er leyni-sökudólgurinn ykkar. Setjið spilið á hendi þannig að það snúi frá ykkur; svo allir nema þið geti séð hvað er á spilinu.
5. Leggið restina af sökudólgaspilunum í bunka á grúfu, þar sem þið náðið öll til.
6. Öll í einu — gefið leikmanninum vinstra megin við ykkur spil af hendi, þar sem spilið á **eitthvað eitt sameiginlegt (dýr, dulargervi, eða staðsetningu) með leyni-sökudólgaspilinu þeirra**. Ef þú ert ekki með spil sem deilir sameiginlegum eiginleika, þá gefur þú spil sem á ekkert sameiginlegt með þeirra spili, og segir þeim frá því að svo sé. Setjið spilið sem þið fáið þannig að það snúi upp fyrir framan ykkur, til að búa til tvo bunka: einn fyrir spil sem eiga eitthvað sameiginlegt með ykkar

leyni-sökudólgaspili (Já-bunkinn), og einn fyrir spil sem eiga ekkert sameiginlegt með leyni-sökudólgaspilinu ykkar (Nei-bunkinn).

7. Dragið öll eitt spil úr bunkanum í miðjunni í staðinn fyrir spilið sem þið voruð að gefa.

Gangur spilsins

Hvert ykkar sem síðast gaf önd að borða gerir fyrst, og svo heldur spilið áfram til vinstri. Þegar þú átt leik, þá framkvæmir þú aðra af tveimur aðgerðum:

- Sýndu spil af hendi.
- Reyndu að giska á leyni-sökudólgaspilið þitt.

Að sýna spil

Ef þú velur að sýna spil af hendi, sýndu spilið öðrum leikmönnum. Þau þurfa svo að svara með einföldu „já“ eða „nei“ eftir því hvort spilið sem þú sýndir á eitthvað sameiginlegt með leyni-sökudólgaspilinu þínu.

Eftir því hvaða svar þú færð, þá setur þú spilið í annað hvort „Já“ eða „Nei“ bunkann þinn.

Vísbending: Leggðu spilin þannig að það sjáist í þau og þú getir glöggvað þig á hvað þau sýna.

Kláraðu umferðina þína með því að draga spil úr bunkanum í miðjunni í stað þess sem þú sýndir.

*Athugaðu: Ef sökudólgabunkinn klárast, haldið áfram að spila af hendi án þess að draga nýtt spil í staðinn. Ef þú átt ekkert spil eftir til að sýna, þá **verður** þú að giska á leyni-sökudólgaspilið þitt.*

Að giska á leyni-sökudólgaspilið þitt

Í stað þess að sýna spil þá máttu reyna að giska á leyni-sökudólgaspilið þitt með því að nefna dýrið, dulargervið, og staðsetninguna á því. Aðrir leikmenn eiga aðeins að svara með einföldu „Já“ eða „Nei“. Þú mátt aðeins giska einu sinni í hverri umferð, en þú færð í heildina þrjár tilraunir til að giska rétt á spilið þitt. Ef þú giskar rangt í fyrsta skiptið, þá þarftu að snúa á grúfu öllum „Já“ eða „Nei“ bunkanum þínum (*þú velur*) sem refsingu — þessi bunki verður á grúfu út spilið. (*Spil sem á eftir koma snúa upp eins og venjulega.*) Í annað skiptið sem þú giskar rangt snýrðu við hinum bunkanum. Og ef þú hefur rangt fyrir þér í þriðja skiptið, þá ertu úr leik og leggur öll spilin þín á borðið þannig að þau snúi upp og allir geti séð þau.

Ef þú ert á undan öllum til að giska rétt á leyni-sökudólgaspilið þitt, til hamingju! Þú varst að vinna spilið!