

DEN MAGISKE SNEGLEN

Innhold:

- 1 spillbrett i kryssfiner (37,5 x 37,5 x 1cm)
- 4 trefigurer
- 4 glassklinkekuler

Varenr.

Spillere: 1-4

Alder: 3+

Hensikten med spillet:

Kombinert terningspill og ferdighetsspill. Aktiviserer både finmotorikk og hovedmotorikk, fargeforståelse og å telle til 6.

Spilleregler:

På hver av spillbrettets 4 sider finnes et spor hvor klinkekulene skal dyttes med en finger eller blåses på for å få dem til å rulle. Disse sporene kan bli brukt som tallene på en terning. Hvis klinkekulene stopper i en av uthulningene, gjelder det tallet eller fargen som står der. Hvis klinkekulene ruller forbi 6, så gjelder dette forsøket som 0. Hvis klinkekulene ikke engang når 1-tallet, kan kastet gjentas. Til å begynne med plasserer hver spiller sin trefigur på begynnelsen av sneglen (uten sneglehus). Klinkekulene spilles mot klokka. Spillerne kaster etter tur.

Fargespill – Alder 3+

Når man spiller med farger, flyttes trefigurene til den fargen som vises ved uthulningen. Den spilleren som først når midten av sneglen (sneglehuset), har vunnet.

Tallspill – Alder 5+

Når man spiller med tall, flyttes trefigurene etter tallene ved uthulningene. Vinneren er den som først når midten av sneglen.

I begge variantene må man ta hensyn til både fordelsfeltene og ulempefeltene. Når man havner på et fordelsfelt (stjerne), kan spilleren flytte 5 felter framover til neste gule felt. Når man havner på et ulempefelt (pil som peker tilbake til start), må spilleren flytte 5 felt tilbake eller tilbake til forrige grønne felt. Hvis noen havner på det siste fordelsfeltet, kan den spilleren flytte direkte til målfeltet som er sneglehuset til sneglen. Hvis noen havner på det første ulempefeltet, må den spilleren gå tilbake til startfeltet på sneglen.

Ved både fargespill og tallspill må målfeltet i midten av sneglen nås med et eksakt ”klinkekulekast”. Unntaket er hvis en spiller havner på det siste fordelsfeltet før midten – denne spilleren kan gå direkte i mål.

Variant:

Hver spiller plasserer sine klinkekuler i startsporet, og en spiller gir startsignal for alle samtidig. I dette tilfellet er imidlertid forsøket også gyldig hvis kula ikke når noen av uthulningene. Forsøket teller da 0. For videre framgangsmåte, se ovenfor.

Magisk ”13”: Man bruker bare kulesporet, og ikke resten av brettet. Hver spiller prøver å oppnå 13 poeng ved 3 forsøk i sporet. Den spilleren som når 13 eller er nærmest 13, er vinner.