

Gangur spilsins, framhald

Skref 2 Tjarnarspilin

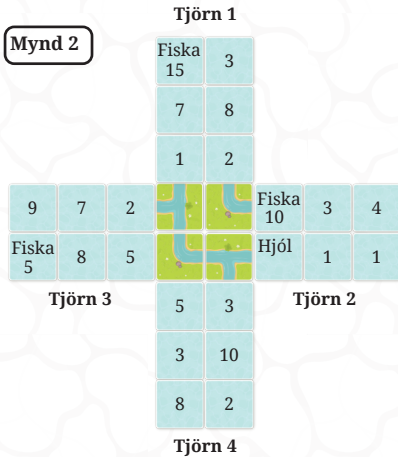
Í þessu Skrefi 2, þá reynir þú að klára útreikning í einni af tjörnunum fjórum. Þú bendir á **minnst 3 dýraspil**. Fyrsta spilið er „summuspilið“ (best ef það er fiskispil). Næst þarftu að klára útreikning með því að nota hin spilin, leggja saman/draga frá, til að fá út þessa summu. Athugaðu að þú mátt nota **mest eitt fiskispil í útreikningnum**.

Þú hefur valmöguleika um, áður en þú klárar útreikning, eða skipta á **einu dýraspili** í tjörninni sem þú valdir og dýraspili úr annarri tjörn sem tengist þinni með **skurði**. **Skurðirnir** geta tengt saman fleiri en eina tjörn (sjá rauðu doppu-línuna á Mynd 1).

Þegar útreikningi hefur verið náð, þá eru öll tjarnarspilin sem voru notuð í útreikningnum sett í tjarnarspila-kastbunkann - nema fiskispil sem þú mátt **geyma sem „veiði“** og er sett á borðið fyrir framan þig. Ný spil eru dregin úr tjarnarspila-dráttarbunkanum til að **fylla á tjörnina eða tjarnirnar**.

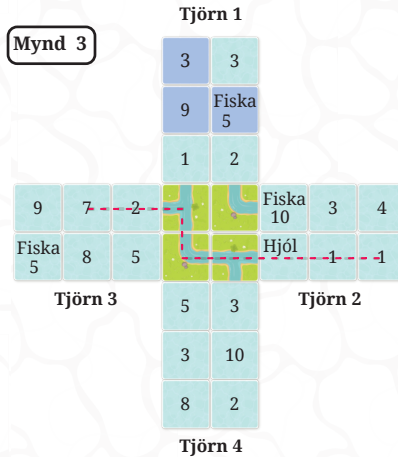
Dæmi um Dragonfish með 4 leikmönnum

Gerðu ráð fyrir að spilin hafi verið gefin eins og sýnt er á **Mynd 2 af leikmanni A (gjafara)**. Nú á B leik.

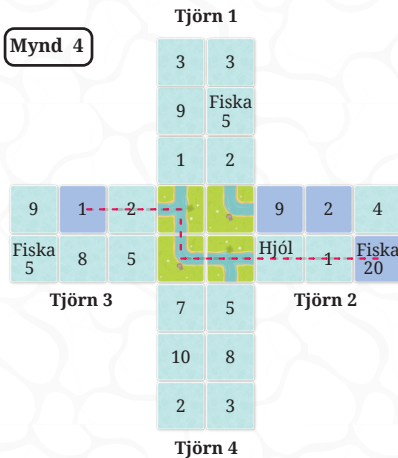


Leikmaður B dregur spil úr hjálparspila-dráttarbunkanum. Það er skæraspil, sem sett er á hendi. Svo framkvæmir leikmaður B eftirfarandi útreikning í **Tjörn 1**. Með því að hreyfa spilin lítilla frá tjörninni um leið og þau eru valin segir leikmaður B „**Fiska 15 er það sama og 8 plús 7 (15)**“.

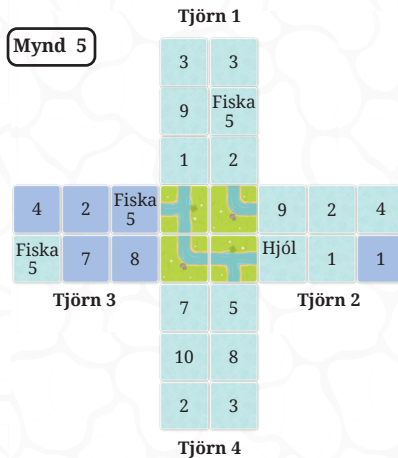
Leikmaðurinn tekur svo þessi 3 spil á hendi og setur í þeirra stað 3 ný spil úr tjarnar-dráttarbunkanum. Svo setur leikmaður B fiskispilið á borðið fyrir framan sig og spil 8 og 7 fara í sinn kastbunka. Ef við gerum ráð fyrir að nýju spilin séu 3, 9, og fiska 5, þá lítur tjörn 1 út eins og sýnt er á **Mynd 3**.



Leikmaður C dregur spil úr hjálparspila-dráttarbunkanum. Það er netaspil og þarf að spila því út strax. Tjörn 4 verður fyrir valinu og **öllum dýraspilunum þar er skipt út** fyrir ný spil. Næst vill leikmaðurinn veiða 10 fiskinn í **Tjörn 2** og velur að skipta á spili 7 í **Tjörn 3** við spil 1 í tjörn 2 með því að nota **skurðinn** sem sýndur er á **Mynd 3**. Þá segir leikmaðurinn „**fiska 10 er sama og 3 plús 7**“ og setur fisk 10 fyrir framan sig, setur spil 7 og 3 í tjarnar-frákastbunkann, og dregur 3 ný tjarnarspil í stað þeirra. Gerum ráð fyrir að nýju spilin séu 9, 2, og fiska 20. Tjörn 2 og tjörn 3 líta þá út eins og á **Mynd 4**.



Leikmaður D dregur spil úr hjálparspila-dráttarbunkanum. Það er **önglaspil 10**, sem er strax spilað út á leikmann C sem er með fiska 10 fyrir framan sig. Þar sem leikmaður C er ekki með **skæraspil**, þá fær leikmaður D fiska 10 spilið. Þar sem leikmaður D fékk fisk, þá er **Skrefi 2 sleppt**, og leikmaður A á leik. Tjarnirnar eru sýndar á **Mynd 4**.



Leikmaður A vill veiða fiska 20 í **Tjörn 2**. Fiska 20 spilið getur synt í **Tjörn 3** gegnum skurðina og skipt um stað við spil 1 í **Tjörn 3**, eins og sýnt er á **Mynd 4**. Þegar spilunum hefur verið skipt, segir leikmaður A „**Fiska 20 er jafnt og 9 plús 8 (=17) plús 5 (=22) mínus 2 (=20)**“ og tekur sér fiska 20 spilið í Tjörn 3. Notuðu spilin í Tjörn 3 eru sett í kastbunkann sinn og ný spil sett í þeirra stað. Gerum ráð fyrir að þau séu 4, 2, 8, 7, og fiska 5. Tjörn 2 og Tjörn 3 líta nú út eins og á **Mynd 5**.

Spilið heldur nú áfram eins og hefur verið lýst, þar til einhver hefur náð annað hvort 4 fiskum eða 45 í fiskistigum, þar sem það eru 4 leikmenn í spilinu.

Afbrigði af Dragonfish

Eftir því sem leikmenn öðlast meiri færni, þá er hægt að gera spilið erfiðara.

Dýraspilum er aðeins að skipta með því að synda um skurði ef annað þeirra er fiskaspil.

Bættu margföldun í útreikningana.

Leyfðu samsetningu á stöfum (setja stafi saman í tölu). Til dæmis: dýraspil með 1 og dýraspil með 4 geta búið til nýja tölu „14“.

Bættu deilingu (með rúningi í næstu heilu tölu) í útreikningana.

Sjáðu myndbönd og leiðbeiningar á öðrum tungumálum.

