



© Disney

## SPILLEREGLER

# Disney's Aladdin

### INNHOLD

Spilleplan, 4 spillebrikker, 4 plastføtter til spillebrikkene,  
2 sultanens slott, Den magiske grotten, 20 Aladdin-kort, 12 ønskekort,  
Kort med Den magiske lampen, Spinner med pil

## SPILLET I KORTE TREKK

Langt borte på den andre siden av ørkenen, ligger den magiske grotten. Dypt nede i grotten er det gjemt fantastiske skatter, og det mest verdifulle av alt - en magisk lampe.

Den onde trollmannen Jafar ønsker seg lampen og overtaler Aladdin til å hente den for ham. Aladdin blir imidlertid innestengt i grotten sammen med lampen, og her begynner det spennende spillet...

Spillerne skal forsøke å bringe den magiske lampen til sultanens slott. En av spillerne får lampen når spillet begynner, og både trollmannen Jafar og motspillerne prøver å ta den fra ham underveis. Samtidig må spillerne finne bestemte Aladdin-kort og bli kvitt sine egne kort. Da gjelder det å fly raskt avsted på det flygende teppet, få hjelp av prinsesse Sjasmins tiger og utnytte de tre ønskene til ånden Genie på beste måte.

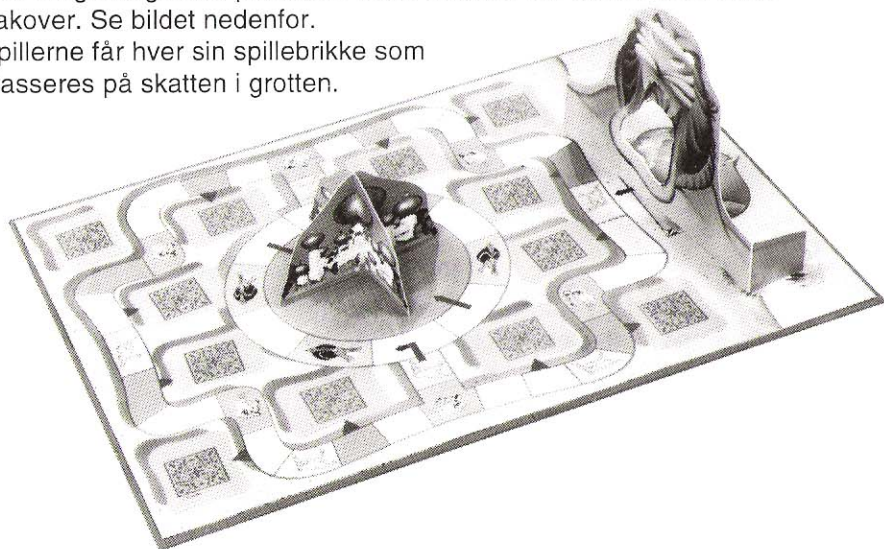
## FORBEREDELSE

### *Før spillet tas i bruk:*

Spillebrikkene, den magiske grotten, sultanens slott og spinneren tas forsiktig ut av papprammen. Spillebrikkene plasseres i hver sin plastfot, og pilen monteres på spinneren. Åpningen i den magiske grotten stikkes ut.

### *Før man begynner spillet:*

1. De to slottene stikkes i hverandre som et kryss og plasseres midt på spilleplanet. Se bildet nedenfor.
2. Den magiske grotten plasseres foran skatten ved at sidene brettes bakover. Se bildet nedenfor.
3. Spillerne får hver sin spillebrikke som plasseres på skatten i grotten.



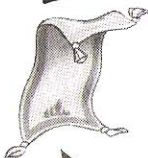
- Spillerne får 3 ønskekort hver (ånden Genie).
- De 20 Aladdin-kortene (det er 2 av hvert bilde) deles opp i to bunker med **10 ulike** kort i hver bunke.  
Kortene fra den ene bunken blandes og legges med baksiden opp på 10 av kortfeltene på spilleplanet (2 kortfelt blir til overs).  
De øvrige 10 kortene, samt kortet med den magiske lampen, blandes og legges med baksiden opp i en bunke på bordet.  
Spillerne trekker ett kort hver etter tur til bunken er tom.  
Bemerk at spillerne vil få ulikt antall kort hver.  
Kortene skal holdes skjult for motspillerne.

## SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner spillet. Spilleren skal nå flytte spillebrikken sin ut av den magiske grotten (gjennom tiger-hodets munn) og ut på selve banen. Spilleren snurrer pilen på spinneren. Peker pilen på:

# 5

**ET TALL**, flytter han spillebrikken ifølge tallet.



**DET FLYGENDE TEPPE**, flytter han straks til et valgfritt felt med bildet av teppet.



**TROLLMANNEN JAFAR**, må han legge fra seg den magiske lampen dersom han har den, og så flytte spillebrikken tilbake til grotten dersom han befinner seg på banen. Kortet legges med baksiden opp på et ledig kortfelt.

Har ikke spilleren lampen, går turen til neste spiller.

**Det gjelder å flytte til de ulike kortfeltene** for å se hvilke Aladdin-kort som passer overens med de man selv har. Hvis en spiller lander på et felt med en pil som peker mot et Aladdin-kort (nøyaktig terningkast er **ikke** nødvendig), snur han kortet slik at alle spillerne får se det.

- Hvis spilleren har et likedant kort, har han funnet et par som legges ut av spillet.

- Hvis spilleren ikke har et likedant kort, snur han kortet tilbake på feltet.

**Hvis en spiller lander på et felt med en motspillers spillebrikke**, må motspilleren snu alle sine Aladdin-kort. Alle spillerne skal se kortene. Hvis motspilleren har kortet med lampen, må han gi det fra seg til den første spilleren. Dersom flere enn én motspiller står på feltet, får spilleren velge hvilken motspiller han vil se kortene til.

4. Spillerne får 3 ønskekort hver (ånden Genie).

### **Symboler på spilleplanet:**



**TIGEREN** - Spilleren er beskyttet på dette feltet. Ingen av motspillerne kan ta over lampen hvis han har den. Spilleren får også beholde lampen, selv om han spinner Jafar. Det er **ikke** nødvendig med nøyaktig terningkast for å lande på et tiger-felt.



**DET FLYGENDE TEPPE** - Viser hvilke felt spillerne kan fly til. **NB! Man kan altså bare bruke det flygende teppet når man får dette symbolet på spinneren.**



**TROLLMANNEN JAFAR** - Hvis spilleren har den magiske lampen, må han legge kortet med baksiden opp på et ledig kortfelt. Spillerens spillebrikke flyttes tilbake til grotten. Har ikke spilleren lampen, går turen til neste spiller.

### **ØNSKEKORT**

Ved å legge ut et ønskekort kan spilleren enten:

- hindre en motspiller i å ta over den magiske lampen eller
- slippe å legge ut lampen når han har fått Jafar på spinneren eller havnet på et felt med Jafar.

Husk at man **kun** har **tre ønsker** i alt.

Ønskekortet legges ut av spillet etter bruk.

### **GENERELLE FORFLYTNINGSREGLER**

- Spillerne kan flytte i hvilken som helst retning på spilleplanet, men ikke frem og tilbake i samme trekk. På den runde banen som omgir sultanens slott må spillerne flytte i pilenes retning.
- To eller flere brikker kan stå på samme felt samtidig.

### **VINNER AV SPILLET**

Spilleren som først bringer den magiske lampen inn i sultanens slott (følg en av pilene), etter å ha blitt kvitt alle sine Aladdin-kort, vinner spillet og den vakre prinsesse Sjasmin.

