

Spilleregler



Spillet om Askepott

INNHold

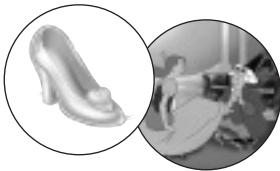
Spillebrett, 4 spillebrikker, 28 brikker, stickersark til spillebrikkene og terning.

SPILLET I KORTE TREKK

Du begynner spillet som tjenestepike. Først må du finne den gode feen som forvandler deg til en prinsesse, slik at du kan gå på ballet med prinsen. Er du riktig heldig, får du hjelp av musene og kan du ta snarveier med karjolen din underveis. På ballet må du finne klokken som forvandler deg til tjenestepike igjen, slik at du kan prøve om skoen passer. Nå gjelder det å finne den riktige skoen, bli prinsesse igjen og flytte opp til slottet for å gifte deg med prinsen. Hvem når først opp til slottet og vinner spillet?

FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk, må alle brikkene trykkes forsiktig ut av papprammen. Spillebrikkene er tosidige og skal ha et klistremerke på hver side.



De 10 brikkene med sko og stesøstre legges utenfor spillebrettet.

Fest de to klistremerkene med samme bakgrunnsfarge på samme spillebrikke.

De 10 brikkene med sko og stesøstre legges med billedsiden ned ved siden av spillebrettet og blandes godt.

De øvrige 18 brikkene med feen, klokken, karjolen og musene legges med billedsiden ned på spillebrettet, blandes og plasseres ut på de tomme rosa feltene.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på det store, mørke rosa startfeltet med bilde av Askepott som tjenestepike. Siden med Askepott som tjenestepike skal vende opp. Yngste spiller begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.



De 18 brikkene med feen, klokken, karjolen og musene legges på spillebrettet.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin ut fra start. Det flyttes alltid **med klokken**. Spilleren behøver **ikke** benytte hele terningkastet når hun flytter. Hver gang hun lander på et felt, må hun snu brikken som ligger der.

Hvis brikken viser:

Den gode feen, må spilleren snu spillebrikken sin, slik at siden med Askepott som prinsesse vender opp.

Klokken, må spilleren snu spillebrikken sin, slik at siden med Askepott som tjenestepike vender opp.

Karjolen, får spilleren flytte til et hvilket som helst felt på den runde ytterbanen.

Musene, får spilleren velge hvilken side av spillebrikken hun vil skal være vendt opp.

Finn den første skoen

Første mål i spillet er å flytte inn på det store **blå** feltet der **Askepott danser med prinsen**. For å flytte inn hit må spillebrikken ha siden med **Askepott som prinsesse vendt opp** når hun kommer til feltet med Askepott som prinsesse på ytterbanen.

Når spilleren har kommet inn på det store blå feltet, får hun snu brikkene som ligger utenfor spillebrettet. Spilleren skal nå finne **en sko** med **samme** farge som spillebrikken sin. Spilleren får bare snu én brikke. Passer ikke brikken snus den tilbake der de lå, turen går videre til neste spiller, og spilleren snur en ny brikke i neste trekk.

Hvis spilleren snur en av de to brikkene med **stesøsteren**, blandes alle brikkene på nytt. Spilleren blir stående på feltet og snur brikker til hun finner den riktige skoen og kan da flytte spillebrikken sin ut på banen igjen.



Stesøsteren

Finn den andre skoen

Andre mål i spillet er å flytte inn på det store **rosa** feltet der **Askepott prøver skoen**. Spilleren må ha funnet den første skoen for å flytte hit. I tillegg må spillebrikken ha siden med **Askepott som tjenestepike vendt opp** når hun kommer til feltet med Askepott som tjenestepike på ytterbanen.

Når spilleren har kommet inn på feltet, får hun på nytt snu en av brikkene utenfor spillebrettet. Spilleren skal nå finne den **andre skoen** med **samme** farge som på spillebrikken sin. Spilleren får bare snu én brikke. Passer ikke brikken snus den tilbake der de lå, turen går videre til neste spiller, og spilleren snur en ny brikke i neste trekk. Når spilleren har funnet den andre skoen, snur hun spillebrikken sin slik at siden med **Askepott som prinsesse vender opp** og kan flytte opp mot feltet i midten neste gang det er hennes tur.



VINNER AV SPILLET

Første spiller som når opp til det midterste feltet der Askepott gifter seg med prinsen, vinner spillet.