

SPILLEREGLER

Blåfjell

Innhold

Spillebrett, 4 spillebrikker, 1 blåtimemarkør, terning, tøypose, 15 blånisseluer og 1 rød nisselue.

SPILLET I KORTE TREKK

"Den blå timen" har begynt, og blånissene leker utenfor Blåfjell.

Tiden går fort, og blånissene glemmer når de må tilbake.

Kan du hjelpe blånissene med å komme tilbake inn i Blåfjell før "Den blå timen" er over? En av nissene i spillet er en rød nisse. Den får du ikke lov å ta med inn i Blåfjell. Hvor mange blånisser klarer du å samle og ta med inn i Blåfjell før "Den blå timen" er over?

FORBEREDELSE

Blånisseluene og rød nisselua legges i tøyposen. Posen ristes godt.

Spillebrikkene plasseres utenfor det lysegule startfeltet på banen.

Blåtimemarkøren (den blå spillebrikken) plasseres på det første av de ti lyseblå feltene i "Den blå timen". Feltet er merket med en hvit pil.

SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner ved å kaste terningen og flytter så ut på banen ifølge terningkastet. Startfeltet er det lysegule feltet ved huleåpningen.

Flytt spillebrikken i pilenes retning.



Hvis spilleren lander på et felt med en blå nisselue, får spilleren trekke en nisselue fra tøyposen. Spilleren plasserer nisseluen foran seg.

Hvis nisseluen er blå har spilleren funnet en blå nisse. Hvis nisseluen er rød, har spilleren funnet en rød nisse. Spilleren får ikke ta med rød nissen inn i Blåfjell, men må bli kvitt denne før "Den blå timen" er over. Neste gang spilleren lander på et felt med en blå nisselue, kan han legge den røde nisseluen tilbake i tøyposen. Spilleren får ikke trekke en ny nisselue i dette trekket.



Hvis spilleren lander på et felt med en lyseblå sirkel, må han flytte blåtimemarkøren frem til neste sirkel i "Den blå timen".



Hvis spilleren lander på et felt med en rød nisse, får han ta en blå nisse fra en valgfri motspiller. Spilleren plasserer den nye blå nissen foran seg. Hvis motspilleren bare har en rød nisselue foran seg, må spilleren ta denne.



Hvis spilleren lander på et felt med blå nissen Turte, får han flytte spillebrikken sin til hvilket som helst annet "Turte-felt" på banen.

Det er ikke tillatt å se i posen før eller mens man trekker en nisselue. Det er imidlertid tillatt å se i tøyposen under spillets gang for finne ut hvor mange blå nisseluer som er igjen. Husk å riste posen etterpå.

Hver gang en spiller passerer startfeltet, må han fullføre en ny runde på banen.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer i mål før "Den blå timen" er over og har flest nisseluer, vinner spillet (spillere som ikke har kommet i mål, kan ikke vinne). Målfeltet er det samme som startfeltet. Man markerer at man går i mål ved å plassere spillebrikken sin ved siden av målfeltet.

Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å flytte i mål.

Dersom en spiller synes han har samlet nok blånisser og "Den blå timen" nærmer seg slutten, er det ofte lurt å flytte i mål. Det må selvfølgelig være spillerens tur, og spilleren må flytte på vanlig måte på banen fram til mål.

Det kan hende at posen går tom for nisseluer. Da kan det lønne seg å flytte videre for å erobre nisseluer fra motspillerne eller eventuelt bli kvitt den røde nisseluen.

Et offisielt Blåfjell-produkt
Idé og manus: Gudny I. Hagen
Illustrasjon: Svein Solem
© 2001 LITOR
Utgitt av: Egmont Litor AS, Oslo



Spill fra Litor