

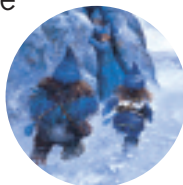
VINNER AV SPILLET

Når blåtimemarkøren har nådd det siste feltet i "Den blå timen", er spillet over. Spillerne må ha flyttet i mål før dette skjer. Spillere som ikke har kommet i mål, kan altså ikke vinne.

Siste felt på den "Den blå timen"



Spillerne markerer at de går i mål ved å plassere spillebrikken sin utenfor målfeltet. Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å flytte i mål. Spilleren som er i mål og har flest blå nisseluer foran seg når blåtimemarkøren markerer at spillet er over, vinner spillet



Mål for spillerne

TIPS FOR SPILLET

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 mot-spillerne eller eventuelt bli kvitt den røde nisseluen.



Dette er et offisielt lisensprodukt basert på NRKs julekalender Jul i Blåfjell. Produsert av NRK Barne- og ungdomsavdelingen. Idé og manus: Gudny Ingebjørg Hagen. Illustrasjon: Svein Solem. Utgitt 2001 Egmont Serieforlaget AS, Oslo. Ny utgave 2008 Egmont Serieforlaget AS, Oslo.



SPILLEREGLER

Jul
i Blåfjell

Spillet om
blånisserne



INNHOLD

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

SPILLET I KORTE TREKK

I "Spillet om blånissene" gjelder det å samle så mange blå nisseluer som mulig før "Den blå timen" er over. En blåtimemarkør flyttes hver gang spillerne lander på en av de lyseblå sirkelene på spillebrettet, og "Den blå timen" er over når markøren har nådd det siste feltet. Sammen med blånisselue i tøyposen skjuler det seg også en rød nisselue. Rødnisseluen kan ikke tas med inn i Blåfjell, så spilleren som trekker denne luen, må kvitte seg med den før han kan flytte i mål. Spilleren som er i mål og har flest blånisseluer når "Den blå timen" er over, vinner spillet.

FORBEREDELSE

Blånisselue og rød nisselue legges i tøyposen. Posen ristes godt. Spillebrikkene plasseres på startfeltet med huleåpningen.

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

Start på den "Den blå timen"



Start for spillerne

SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner ved å kaste terningen og flytter så ifølge terningkastet i den blå pilens retning.



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

Hvis nisseluen er blå, har spilleren funnet en blånisse.

Hvis nisseluen er rød, har spilleren funnet en rød nisse. Spilleren får ikke ta med rødnisseluen 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 blånisse fra en valgfri motspiller. Spilleren plasserer den nye blånissen foran seg. Hvis motspilleren bare har en rød nisselue foran seg, må spilleren ta denne.



Hvis spilleren lander på et felt med blånissen 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 spilllets gang for å finne ut hvor mange blå nisseluer som er igjen. Husk å riste posen etterpå.

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