

# SPILLEREGLER

# BRANNMANN SAM SPILLET

For 2-4 deltakere fra 5-10 år.

## INNHold

Spilleplan, 4 spillebrikker, 4 plastføtter, 8 kort, 8 redskapsbrikker og terning.

## SPILLET I KORTE TREKK

Som Brannmann Sam må du rykke ut for å hjelpe folk i Pontypandy. Rundt i byen ligger kort som viser hva som har hendt, og hvilke redskaper du trenger. Ved å finne kort og redskapsbrikker som passer sammen, får du par. Spilleren som finner flest par, vinner spillet.

## FORBEREDELSE

### *Før spillet tas i bruk*

Redskapsbrikkene, situasjonskortene og spillebrikkene tas ut av papprammen.

Spillebrikkene plasseres i plastføttene.

For å unngå at brikkene og kortene blir ødelagt, er det lurt å be en voksen om å gjøre dette.

Spillebrikkene m/føtter får plass i esken, så det er ikke nødvendig å ta de fra hverandre hver gang man er ferdig med å spille.

### *Før man begynner spillet*

På hver side av spilleplanet er det to fargefelter i lilla, gult, grønt eller blått.

Spilleplanet legges slik at hver spiller har 2 fargefelter mot seg.

Spillerne får spillebrikkene som tilsvarer fargefeltene på spilleplanet.

Spillebrikkene settes på start-feltet.

De 8 redskapsbrikkene legges med **billedsiden ned** ved siden av spilleplanet og blandes godt. Hver spiller trekker så 2 brikker som legges med billedsiden ned på de 2 fargefeltene på spilleplanet.

Ved 2 eller 3 spillere blir det brikker til overs. La disse ligge med billedsiden ned utenfor spilleplanet.

**NB! Redskapsbrikkene skal alltid ligge med billedsiden ned. Spillerne har lov til å se på redskapene på sine egne brikker, men skal ikke se motspillernes.**

De 8 kortene legges med **billedsiden ned** (de 8 ulike hendelsene) på spilleplanet, blandes godt og plasseres på de 8 store feltene.

**NB! Kortene skal alltid ligge med billedsiden ned. Spillerne skal ikke se hva kortene forestiller.**

# SLIK SPILLER MAN

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne. Spilleren som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

## **Generelle regler**

Spillerne kan aldri ha flere enn 2 redskapsbrikker foran seg om gangen.

To eller flere spillere kan stå på samme felt samtidig.

Spillerne kan passere hverandre.

Terningkast 6 gir **ikke** ekstra kast.

## **Spillet begynner**

Første spiller kaster terningen og flytter ifølge terningkastet.

Lander spilleren på et **rødt eller oransje felt** ved et kort, får spilleren snu kortet. **Alle** spillerne skal se hva kortet viser.

Nøyaktig terningkast er ikke nødvendig.

-Hvis spilleren har redskapsbrikken som passer til kortet, har han nå funnet et par. Spilleren legger paret til side, og flytter videre i neste trekk.

-Hvis spilleren **ikke** har den riktige redskapsbrikken, snur han kortet tilbake og flytter videre i neste trekk.

## **Brannmann Sam-felt**

Spilleren kan flytte fra et Brannmann Sam-felt til et annet i samme trekk, og fortsette videre dersom det er flere øyne igjen på terningkastet.

Forflytningen fra et Brannmann Sam-felt til et annet, tilsvarer 1 øye på terningen.



## **Norman-felt**

Ved å lande **direkte** på et Norman-felt, kan spilleren trekke 1 **redskapsbrikke** fra en motspiller eller blant brikker som ligger utenfor spilleplanet.

Husk at spilleren må ha **ingen eller kun 1** redskapsbrikke foran seg for å trekke en ny brikke.



# VINNER AV SPILLET

Når det ikke er flere kort igjen på spilleplanet, er spillet over.

Spilleren som har funnet flest par, vinner spillet.

