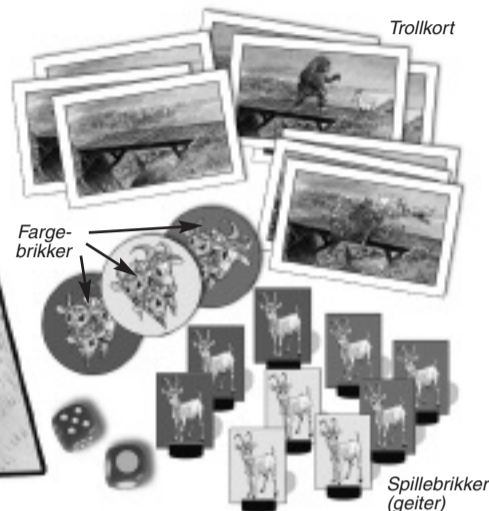


SPILLEREGLER



SPILLET I KORTE TREKK

1. *Fargeterningen bestemmer hvilken geit du skal flytte.*
2. *Lander du på feltet med de tre Bukkene Bruse, overtar du markøren med samme farge som geita. Nå er geita din, men alle spillerne må flytte den hvis fargeterningen viser geitas farge.*
3. *Snu et trollkort ved brua og se om du møter trollet.*
4. *Flytt en geit i mål. Spilleren som har riktig fargemarkør foran seg, vinner geita.*
5. *Hvem klarer å samle tre geiter på seteren først og vinner spillet?*

INNHold

Spillebrett, 9 spillebrikker/geiter, 9 plastfotter, 1 terning med øyne, 1 terning med farger, 3 fargemarkører og 9 trollkort.

FORBEREDELSE

De ni trollkortene spres med baksiden opp (blå side) utenfor spillebrettet og blandes. Spillebrikkene settes i hver sin plastfot og plasseres på start som er gården nederst på spillebrettet. **Alle de ni spillebrikkene skal være med i spillet.** De tre fargemarkørene legges med forsiden opp utenfor spillebrettet.

SLIK SPILLER MAN

De ni spillebrikkene/geitene flyttes av alle spillerne i fellesskap. Yngste spiller begynner spillet ved å kaste begge terningene. Fargeterningen viser hvilken spillebrikke (farge) som skal flyttes, og terningen med øyne viser hvor mange felter denne spillebrikken skal flyttes framover på banen. Spilleren benytter hele terningkastet, bortsett fra ved broen (se under). Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Hvis spilleren lander på et felt med:



- **De tre Bukkene Bruse**, tar spilleren fargemarkøren med samme farge som spillebrikken og legger den foran seg. Hvis en motspiller har fargemarkøren,

overtar spilleren den. Hvis spilleren allerede har en annen fargemarkør foran seg, må han bytte ut denne med den nye fargemarkøren. Har motspilleren den nye fargemarkøren, bytter spillerne brikker. **Spilleren for tur flytter alltid spillebrikken som fargeterningen bestemmer, selv om en motspiller har markøren med tilsvarende farge foran seg.**



- **Trollet**, må han blande de ni trollkortene utenfor spillebrettet.

Når en spillebrikke kommer til broen, settes den alltid på det siste feltet før broen, selv om om spilleren har flere øyne igjen på terningen.

Spilleren skal nå snu det øverste trollkortet utenfor spillebrettet. Hvis trollkortet viser:



1. **En åpen bro**, slipper trollet geitebukken over broen. Spillebrikken settes på det første feltet **etter** broen.
2. **Trollet**, kommer det og tar geitebukken. Spilleren må flytte spillebrikken tilbake til start.
3. **Trollet som blir stanget i fossen**, settes spillebrikken på det første feltet **etter** broen.

Spillerne skal bare flytte én spillebrikke i hver farge om gangen. De to andre spillebrikkene i samme farge blir stående på start til den første er i mål på seteren.

Når en spillebrikke flyttes i mål på seteren, vinnes den av spilleren som har markøren med tilsvarende farge foran seg, selv om spillebrikken flyttes i mål av en annen spiller.

VINNER AV SPILLET

Første spiller som har samlet tre spillebrikker, vinner spillet. **De tre spillebrikkene kan være i ulike farger.**

© 2009 Egmont Serieførlaget AS, 0055 Oslo
Illustrasjoner: Dag Frognes
www.univers.no

