

Disney's DEN LILLE HAVFRUEN

For 2-4 deltakere
Fra 6-10 år

Innhold: Spilleplan
4 klipper
13 kort
terning

8 figurer og
4 plastholdere
i ulike farger

Innledning

Den lille havfruen drømmer om menneskenes verden. En dag mens havfruen kikker på noen sjømenn på et skip, bryter det ut en voldsom storm. Sjømennene blir kastet overbord, men havfruen klarer å redde en av dem fra å drukne. Havfruen forelsker seg i den unge mannen som viser seg å være selveste prins Erik. Prinsen blir samtidig fortryllet av havfruens vakre stemme. For å vinne prinsens kjærlighet, drar havfruen til den onde havheksen Ursula og ber om å bli forvandlet til en riktig kvinne. Havheksen går med på ønsket mot å overta havfruens vakre stemme. Dessuten får havfruen kun tre dager til å vinne prinsens kjærlighet, og hun må få et kyss før tiden er ute. Hvis ikke vil havfruen bli havheksens slave.

Spilletets mål

Spillerne skal nå fram til prins Eriks slott og samtidig bringe med seg kortet med den lille havfruens stemme.

Forberedelser

Legg spilleplanet på bordet og sett ut de 4 klippene som representerer den undersjøiske verdenen. Sett så platen som representerer prins Eriks slott oppå klippene. Hjulet under denne platen skal dreies slik at et hull er åpent før spillet begynner.

Hver spiller får 2 figurer (én havfrue og én ung kvinne) og en plasholder. Havfrue-figurene settes i hver sin plasholder og plasseres utenfor første felt ved havkongen. Kortet med havsneglen legges med forsiden opp ved siden av spilleplanet.

De øvrige kortene blandes godt og legges i én bunke på skipsvraket på spilleplanet. Forsiden skal ligge ned. Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

Slik spiller man

Første spiller kaster terningen og flytter den lille havfruen mot skipsvraket ifølge kastet. Så fortsetter neste spiller. Den første spilleren som kaster en stjerne på terningen, får kortet med havsneglen som representerer den lille havfruens stemme. Spilleren får samtidig flytte 5 felter fram.

Hvis en ny spiller kaster stjernen på terningen, overtar han/hun kortet med havsneglen.

Hvis et felt allerede er besatt av en motspillers havfrue, kan ikke en ny havfrue settes på samme felt. Spilleren hopper da over dette feltet og setter sin havfrue på neste felt istedet.

Felter på spilleplanet



Når den lille havfruen lander på et av disse feltene, kan spilleren trekke et kort.



Spilleren får flytte den lille havfruen 4 felter fram.

SKIPS- VRAKET

Den lille havfruen kan ikke passere skipsvraket uten at spilleren stopper her og trekker et kort.

DEN
LILLE
HAV-
FRUENS
HULE

Den lille havfruen må stoppe her og spilleren må legge igjen 3 kort for å kunne fortsette spillet. Hvis ikke spilleren allerede har samlet 3 kort, må han/hun flytte tilbake til skipsvraket for å samle de kortene som mangler.

Når spilleren flytter mot havheksen Ursulas hule, kan han/hun, etter å ha kastet terningen, velge mellom å flytte fram eller dreie på hjulet under prins Eriks slott. (Hjulet dreies det antall felter terningkastet viser.)

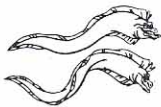
Hvis en spiller kaster 1 på terningen på et av feltene mellom havfruens hule og havheksens hule, vil kortet med havsneglen straks falle i havheksens hender. Hjulet skal da dessuten dreies 4 felter.



Kongen får den lille havfruen til å vende tilbake til sin hule.



Spilleren må flytte den lille havfruen ett felt tilbake.



Spilleren må flytte den lille havfruen direkte til havheksens hule.

HAVHEK-
SENS
HULE

Når en havfrue lander her, kan hun bli forvandlet til en kvinne, såfremt spilleren er i besittelse av kortet med stemmen.

Hvis spilleren ikke har kortet, må havfruen bli i hulen til spilleren kaster en stjerne.

Spilleren får altså fortsette å kaste terningen hver gang det er spillerens tur og kan om ønskelig dreie på hjulet under slottet hver gang han/hun kaster terningen. (Hjulet dreies det antall felter terningkastet viser.)

Når en havfrue har blitt forvandlet til en ung kvinne, setter spilleren kvinne-figuren i plastholderen og plasserer denne på piletet på den øverste platen.

Veien til prins Eriks slott

Når en spiller har kommet opp på den øverste platen, kan spilleren, hver gang det er hans/hennes tur, velge mellom å flytte fram eller dreie på hjulet under slottet. (Hjulet dreies det antall felter terningkastet viser.)

En havfrue som lander *direkte* på et åpent hull, faller i en av havheksens feller og må flytte tilbake til havheksens hule. Der må spilleren skifte kvinne-figuren tilbake til havfrue-figuren. Her må spilleren på nytt kaste en stjerne for å kunne flytte ut av hulen.

En havfrue kan ikke hoppe over et åpent hull, men må først stoppe på feltet foran, dreie hjulet ett felt for å lukke hullet, og så flytte resten av terningkastet. Hvis en havfrue faller i en felle når heksen er i besittelse av kortet med stemmen, går spilleren ut av spillet.

Når en spiller lander på feltet med havsneglen, og kaster en stjerne neste gang det er spillerens tur, behøver han/hun ikke flytte 5 felter fram, men får istedet straks kortet med stemmen og vinner spillet.

Vinner av spillet

Første spiller som når fram til feltet med havsneglen, og samtidig er i besittelse av kortet med stemmen, vinner spillet.

Hvis en spiller derimot når fram til havsneglen uten å være i besittelse av kortet, flytter han/hun videre på vanlig måte rundt slottet.

Hvis alle havfruene går ut av spillet underveis, vinner havheksen spillet. I så fall må man starte et nytt spill for å forsøke og slå havheksen.

