

Spilleregler



Bursdagsspillet

INNHold

Spillebrett, 16 hatter i 4 ulike farger, 2 terninger og 6 klistremerker.

SPILLET I KORTE TREKK

Donald Duck har invitert vennene sine i bursdagsselskap og bestemmer at de skal leke Hatteleken før de spiser kake. I Hatteleken har gjestene fire partyhatter hver som de skal flytte raskest mulig fra start til mål. Ved å flytte en hatt oppå en annen, kan spillerne lage hattetårn med to og to hatter og hindre hverandre i å vinne. Hvis en spillers hatt blir fanget i et hattetårn, trenger han en partyhatt på terningen for å få sin egen hatt øverst, eller han kan løse opp tårnet ved å lande på en ballong med samme farge som den øverste hatten.

FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk, må de 6 klistremerkene festes på hver sin side av den blanke terningen.

Hattene plasseres utenfor spillebrettet.

Spillerne velger hver sin farge.

Yngste spiller begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster begge terningene.

Fargeterningen viser hvilken farge det må være på hatten spilleren skal flytte. Det er fire hatter i hver farge, og spilleren velger selv hvilken av dem han vil flytte.

Terningen med øyne viser hvor mange felter spilleren må flytte denne hatten. Spilleren må alltid bruke **hele** terningkastet.

Spilleren flytter hatten ut på banen fra START-feltet.

Hvis terningen viser en farge som ikke kan flyttes, enten fordi alle hattene i den fargen er nederst i hattetårn, eller alle hattene er i mål, skjer ingenting.

Hvis fargeterningen viser symbolet med fire ulike farger, kan spilleren flytte en hatt i valgfri farge.

Hvis fargeterningen viser en partyhatt, **må** spilleren snu et **valgfritt** hattetårn ved å la de to hattene bytte plass. Spilleren flytter nå dette hattetårnet ifølge terningen med øyne.

HATTETÅRN

Et hattetårn består alltid av **to** hatter og lages ved at en spiller flytter en hatt, ved nøyaktig terningkast, oppå en annen.

Den **øverste** hatten i tårnet bestemmer tårnets farge.

Ved å lage og snu hattetårn, kan spillerne både hindre motspillerne i å vinne ved å fange deres hatter og endre spillets gang ved at tårnene får nye farger.

To enkle hatter som havner på samme ballong danner alltid et tårn.

To eller flere hattetårn, eller en enkel hatt og et hattetårn, kan dele samme felt uten å lage nye tårn.

Når et hattetårn flyttes i mål, er kun den øverste hatten med i poengberegningen. Også enkle hatter kan flyttes i mål.

LØSE OPP ET HATTETÅRN

Hvis en spiller flytter et hattetårn til et ballongfelt med samme farge som den øverste hatten i tårnet, **kan** spilleren velge om han vil løse opp tårnet. De to hattene i tårnet tas da fra hverandre og plasseres ved siden av hverandre på feltet.

VINNER AV SPILLET

Hattene flyttes via MÅL-feltet og inn på midten av spillebrettet.

Spillerne behøver ikke ha nøyaktig terningkast for å flytte i mål.

Når alle hattene er flyttet i mål, teller spillerne opp hvor mange poeng de har fått. En enkel hatt eller en hatt som befinner seg øverst i et hattetårn teller ett poeng. Hatter som befinner seg nederst i hattetårn gir ingen poeng. Spilleren som har fått flest poeng, vinner spillet.

Hvis to eller flere spillere har fått samme poengsum, kan man avgjøre hvem som vinner ved å kaste fargeterningen. Spilleren som først får partyhatten, vinner spillet.

