

SPILLEREGLER

DONALD DUCKS BONDEGÅRD spill

INNHold

Spillebrett, hjul til spillebrett, 4 spillebrikker med plastføtter, 16 brikker med epler, melk, maiskolber og egg (4 av hver), terning og festestift til spillebrett/hjul.

SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne skal som Ole, Dole, Doffen hente 1 egg, 1 eple, 1 maiskolbe og 1 melkespann. For å flytte inn i f.eks. eplehagen, må eple-symbolet være synlig på feltet ved inngangen.

Symbolene skifter stadig, for hver gang man kaster en stjerne på terningen, må hjulet under spillebrettet vris rundt.

FORBEREDELSE

Spillebrikkene, hjulet og brikkene med epler, maiskolber, spann og egg tas forsiktig ut av papprammen. Spillebrikkene plasseres i hver sin plastfot. De utstansede feltene trykkes ut av spillebrettet.

Hjulet festes med billedsiden opp *under* spillebrettet ved å trykke stiftene gjennom hullene i hver plate.

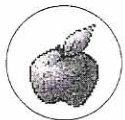
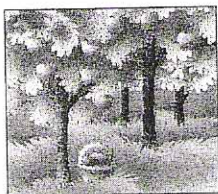
Brikkene med epler osv. legges med billedsiden opp utenfor spillebrettet.

Spillerne kaster terning en gang hver, og spilleren med høyest verdi begynner. Spillet fortsetter så mot venstre.

SLIK SPILLER MAN

Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt gule felt på banen.

Spillerne skal: *Plukke 1 eple i eplehagen, hente 1 egg i hønsehuset, plukke 1 maiskolbe i maisåkeren og hente 1 melkebotte fra kuene.*



For å kunne flytte inn i f.eks. eplehagen, må spilleren stå på feltet med *eple*, og *et eple* eller *Bestemor Duck* må synes i den lille runde åpningen ved siden

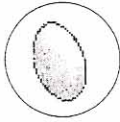
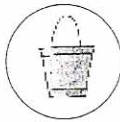
av eplefeltet. Da kan han plassere spillebrikken sin i eplehagen og få en eplebrikke.

Spilleren flytter ut på banen igjen neste gang det er hans tur.

Spillerne kan selv velge i hvilken retning de vil flytte på feltene, men må alltid fullføre terningkastet i én og samme retning.

Kaster en spiller en *stjerne* på terningen, må han vri hjulet under spilleplanet *én gang* i retning mot klokken.

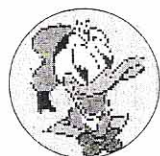
Følgende symboler dukker da opp i åpningene:



SMÅ ÅPNINGER:

Eple, maiskolbe, melkebøtte, egg eller Bestemor Duck.

Se ovenfor



STORE ÅPNINGER:

Donald Duck - Donald har alltid uflaks, så spilleren mister én av brikkene han har funnet.

Guffen - Guffen er lat, så spilleren må stå over en omgang.

NB! Bildene av Donald og Guffen gjelder bare for den spilleren som har turen og flytter eller vrir på hjulet.

Det skjer ingenting med øvrige spillere.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som først har samlet 4 ulike brikker, vinner spillet.



Spill fra Litor