

SPILLEREGLER



Spillet om den lille redningskøyta

INNHOOLD

Spillebrett, 12 plastbåter (6 røde og 6 blå), 4 Elias spillebrikker med tilhørende plastføtter, 30 flyttekort (kortene med Elias), 17 vennekort, 8 redningskort og button.

TO SPILLVARIANTER

Spillet kan spilles på to måter. Den enkleste varianten blir forklart først og passer for de minste. Den andre varianten passer når barna vil prøve seg på et litt mer utfordrende spill.

FORBEREDELSE

Spillebrikkene trykkes forsiktig ut av papprammen og settes i hver sin plastfot. Spillerne velger hver sin spillebrikke og plasserer den i Lunvik som er spillets start.

De 12 plastbåtene plasseres på de lyseblå feltene på spillebrettet.

Det er markert flere enn 12 felter på spillebrettet, slik at båtene kan plasseres med litt variasjon fra spill til spill.

NB! Redningskortene legges til side og brukes ikke i denne spillvarianten.

Resten av kortene, stokkes godt og legges med baksiden opp ved siden av spillebrettet.

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



Redningskort

SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne skal som Elias redde båter som har problemer på havet. Første spiller trekker det øverste kortet i kortbunken.



Flyttekort

Vennekort

Hvis kortet viser:

- ELIAS PÅ HAVET, flytter spilleren brikken sin ut ifølge tallverdien på kortet.

- KRUSE PÅ SKJÆRET, må han flytte direkte til Galleskjærene der Kruse står fast. Spilleren setter brikken sin på det store feltet på skjæret.
- TRÅLE I SKUMLESUND, må han flytte direkte til Skumlesund der Tråle har problemer. Spilleren setter brikken sin på det store feltet på Tråle.
- STOREBLINK, må han flytte direkte til Storeblink for å levere forsyninger til fyret. Spilleren setter brikken sin på det store feltet på fyrodden.
- KJAPP, får spilleren ekstra hjelp. Spilleren kan flytte videre ifølge tallverdien på kortet.
- HELINOR, får spilleren ekstra hjelp. Spilleren kan flytte direkte til en hvilken som helst båt på spillebrettet.

Neste gang det er spillerens tur, trekker spilleren et nytt kort. Brukte kort legges i en egen bunke som blandes på nytt når den første er tom.

Skumlesund

Utenfor Lunvik deler flyttebanen seg i to retninger. Den lange ruten utenom Skumlesund er trygg. Den korte ruten gjennom Skumlesund kan være farlig. Spilleren velger selv hvilken vei han vil flytte. Når spilleren flytter inn i Skumlesund, kan han **ikke** endre retning, men må flytte gjennom sundet. Lander spilleren på et av de to røde feltene i Skumlesund, må han stå over en runde.

Flytterepler/Redde båter

Spilleren kan flytte i valgfri retning på flyttefeltene, men kan ikke endre retning midt i et flytt. Hele kortets verdi må benyttes. Når spilleren lander på eller passerer en båt ute på havet, redder han denne og kan sette den foran seg på bordet. Med en høy flytteverdi klarer du kanskje å redde flere båter i samme flytt!

VINNER AV SPILLET

Spilleren som har reddet flest båter når alle båtene er reddet, vinner spillet og får ha på seg buttonen med Uræds klokke.

SPILLVARIANT 2

Nå skal redningskortene være med i spillet. Før spillet starter får spillerne hvert sitt redningskort. De øvrige redningskortene blandes sammen med alle de andre kortene. Spillerne legger redningskortene sine med forsiden opp foran seg. Rammefargen på kortet viser fargen på båtene spillerne skal redde. Hvis spilleren senere trekker et redningskort med en annen farge, kan han om ønskelig velge å bytte ut kortet han allerede har med dette. Ellers følges reglene som ovenfor.

