

SPILLEREGLER



Eventyrspillet

INNHOLD

Spillebrett, 4 spillebrikker, 24 eventyrbrikker og terning.

SPILLET I KORTE TREKK

Det er åtte eventyr med i spillet. Hvert eventyr har sin egen farge. Hver gang du flytter, får du snu en av eventyrbrikkene som ligger utenfor spillebrettet. Hvis bildet på eventyrbrikken er det samme som bildet på feltet du står på, legges brikken på et av de tre fargefeltene midt på spillebrettet. Hvis du er den som legger ut den siste brikken i eventyret, vinner du alle de tre eventyrbrikkene. Spilleren som har flest eventyrbrikker når alle brikkene er vunnet, vinner spillet.

FORBEREDELSE

Før spillet begynner, må de 24 eventyrbrikkene trykkes forsiktig ut av pappammen. Eventyrbrikkene legges med billedsiden ned utenfor spillebrettet og blandes.

Brikkene skal ligge samlet, men ikke oppå hverandre.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på et valgfritt felt (eventyrbilde) på spillebrettet. Yngste spiller begynner spillet. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin i valgfri retning på banen. Spilleren må bruke hele terningkastet og kan ikke flytte frem og tilbake i samme trekk.

Spilleren snur så en av eventyrbrikkene som ligger utenfor spillebrettet, på jakt etter tilsvarende bilde som på feltet spillebrikken hans står på.

- **Hvis bildet er det samme**, legger spilleren eventyrbrikken på en av de tre rutene med samme farge som rammen på eventyrbrikken.
- **Hvis bildet ikke er det samme**, lar spilleren eventyrbrikken ligge med billedsiden opp.

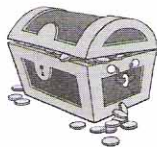
Når en spiller senere finner den ANDRE eventyrbrikken, legger han den på ruten ved siden den første.

Spillerne legger ut nye eventyrbrikker på rutene uten å ta hensyn til hvem som la ut den første brikken. Alle rutene er felles.

Når en spiller finner den TREDJE OG SISTE eventyrbrikken med en bestemt rammefarge, legger han den på den siste ruten, og eventyret er komplett. Denne spilleren vinner nå alle de tre eventyrbrikkene. Spilleren legger eventyrbrikkene med billedsiden opp foran seg.



Hvis spilleren lander på et felt med LEKEENDER, får han flytte direkte til et valgfritt felt på spillebrettet og snu en eventyrbrikke utenfor spillebrettet, eller ta en av de som allerede ligger åpne.



Hvis spilleren lander på et felt med en SKATTEKISTE, får han snu en av brikkene som en valgfri motspiller allerede har vunnet og har liggende foran seg. Denne spilleren må nå lande på feltet med dette eventyret for å få snudd brikken tilbake, med billedsiden opp.

Under spillets gang vil man lande på felt hvor den tilsvarende eventyrbrikken allerede er funnet. Ingenting skjer, og turen går videre til neste spiller.

VINNER AV SPILLET

Når alle eventyrbrikkene er vunnet av spillerne, er spillet over. Spilleren som har flest brikker, vinner spillet. Brikker som eventuelt ligger snudd, regnes ikke med når brikkene telles opp.

The Fairytaler™ © 2004 Egmont Imagination,
A. Film & Magma Films. All rights reserved.
© 2004 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

