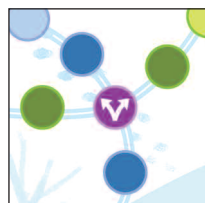


Dersom spilleren trekker et kort som gir spilleren et ekstra kast eller beskjed om å flytte framover eller bakover, skal spilleren straks gjøre dette, men får ikke trekke et nytt kort hvis han lander på et mørkt felt igjen.

Neste gang det er spillerens tur, kaster han terningen og flytter videre.

Spillerne kan flytte både framover og bakover på de fargede løypene, men må alltid fullføre hele terningkastet i én og samme retning.

Spillerne kan bytte løype underveis, men må lande på løypebyttfeltet med nøyaktig terningkast. Løypebyttfeltene er vist med piler. Spillerne får ikke trekke kort på disse feltene.



Løypebyttfelt

To eller flere spillere kan dele samme felt.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som kommer først til **FJELLSTUA**, vinner spillet. Spilleren behøver ikke nøyaktig terningkast for å flytte i mål.

© 2006 Egmont Serieforlaget AS, Oslo



SPILLEREGLER



Velkommen til snø, fjell og sunt fjellvett! Du skal nå legge ut på en spennende skitur fra din egen hytte, via farefulle løyper, opp til den store fjellstua for å møte vennene dine. Først må du samle så mange fjellvettregler som mulig, slik at du er godt rustet mot farene og utfordringene som lurar i fjellet. Lykke til!

INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 36 fjellvettkort, 12 sorte løypekort, 31 grønne løypekort, 32 blå løypekort, 17 røde løypekort og fjellvettplakat.

SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne skal samle fjellvettregler før de begir seg ut på skitur mot fjellstua. Fjellvettreglene redder dem fra farene de møter i den sorte, røde, blå eller grønne løypen.



FORBEREDELSE

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på en valgfri hytte i et av spillbrettets fire hjørner.

Fjellvettregelkortene legges med tekstsiden ned og med ett kort i hver rute på spillbrettets lilla felter. Løypekortene legges i fire bunker: Sorte, røde, blå og grønne kort.

Hver kortbunke stokkes godt. Yngste spiller begynner spillet, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.



SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin ut og framover på den blå skiløypa med de hvite feltene. Spillebrikken flyttes alltid med klokken, og spilleren må bruke hele terningkastet. Husk at man starter på hytta, ikke på hjørnefeltet.

Spilleren snur fjellvett-kortet som ligger ved siden av feltet han landet på. Kortet viser en halv fjellvettregel. Spilleren skal deretter gjette hvor på spillbrettet kortet med den andre halvdel ligger og snur et valgfritt kort. Alle spillerne skal se hva kortet forestiller.

- Dersom spilleren gjettet riktig, tar han vare på begge kortene (som til sammen utgjør en hel fjellvettregel). Spilleren beholder fjellvettreglene han har fått gjennom hele spillrunden. Spilleren kan nå velge mellom å bli stående på det samme hvite feltet eller flytte brikken til det hvite feltet der det andre kortet lå. Spilleren får ikke et nytt terningkast.



Hel Fjellvettregel

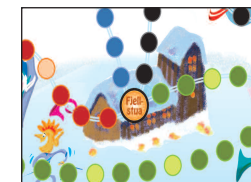
- Dersom spilleren gjettet feil, snur han det valgte kortet tilbake med tekstsiden ned. Det første kortet ved feltet som spillerens spillebrikke står på, blir derimot liggende med tekstsiden opp.

Spilleren skal samle så mange fjellvettregler som mulig. Etter hvert vil det ligge flere fjellvettkort med tekstsidene opp på spillbrettet, og det blir dermed lettere å sette sammen de forskjellige reglene.

DE FARGEDE SKILØYPENE

Når spilleren passerer en av hyttene, kan han velge å fortsette rundt brettet eller svinge innover på en av de fargede skiløypene:

TURISTEN (grønn),
MOSJONISTEN (blå),
TRENINGSLØYPA (rød) eller
EKSPERTEN (sort).



Fjellstua

Spillerne skal flytte mot **FJELLSTUA**.

Spillerne kan selv velge hvilken løype de vil flytte inn på. Korte løyper (sort og rød) er vanskelige, og spillerne vil trenge flere regler for å komme i mål enn i de lange, men enkle løypene (blå og grønn).

Når spilleren lander på en av de **MØRKE** feltene i løypa, må han trekke et kort med tilsvarende farge. Spilleren følger kortets anvisninger som både kan være til hjelp og hinder. På de **LYSE** feltene skjer det ingenting.

Fjellvettreglene som spillerne samlet på den ytre, hvite banen, er til hjelp for å komme over hindrene.