

Frøken Detektiv

Innledning:

Nancy Drew er den kloke datteren til en berømt advokat og er dypt interessert i hans kriminalsaker. Denne interessen får henne ofte opp i farlige og spennende situasjoner. I dette spillet arbeider hun med en av sine mange saker. Spillerne prøver å oppspore henne og finne ut hvilken sak hun forsøker å løse.

Hensikten:

Hensikten med spillet er å bli førstemann som finner ut hva Nancy driver med. Dette gjøres ved å fylle ut ordet Nancy med 5 merker av samme farge på en av de åtte stedene på spillebrettet. Den som først klarer dette, har funnet Nancy og vinner spillet.

Utstyr:

Et sett mystikkort, 4 biler, 30 merker av hver farge og 2 terninger.

Forberedelser:

Mystikkortene stokkes godt og blir plassert i feltet midt på brettet. Hver spiller velger en bil og merker av samme farge. En av spillerne blir valgt til å begynne spillet.

Spillet:

Den som skal begynne spillet setter bilen på «Start». Han kaster terningene og flytter bilen så mange plasser som øynene på begge terninger viser. Hvis han lander på et felt hvor det ikke står skrevet noe spesielt, er turen endt. Spilleren til venstre fortsetter så og de andre spillerne følger etter i tur og

orden. Det er ingen grenser for hvor mange ganger spillerne kan gå rundt spillebrettet, og spillerne kan komme til å gå mange runder før spillet slutter. Hensikten med å flytte er å få anledning til å plassere merker på de forskjellige stedene, fordi det er riktig plassering av merkene som gjør at en vinner spillet.

Stjernefelt:

Når en spiller lander på et felt som er merket med en stjerne, trekker han et kort fra toppen av bunken med mystikkort, følger instruksjonene på dette, og legger det på feltet for brukte mystikkort. Hans tur er slutt når han har fullført instruksjonene på kortet. Når alle kortene i bunken er brukt, blir de stokket om igjen og lagt på spillebrettet med teksten ned.

Månesjøbroen:

Når en spiller lander nøyaktig på et felt merket «Gå til «Månesjøbroen», må han straks flytte sin bil til Månesjøbrofeltet. Enhver spiller som lander på, eller blir sendt til Månesjøbroen, har rett til å plassere et merke på hvilken som helst ledig sirkel på en av de åtte steder han måtte ønske. Imidlertid kan ikke en spiller, som skifter plass med en motspiller som allerede står på Månesjøbroen, plassere en av sine brikker på brettet.

Edderkoppnettet:

En spiller som lander nøyaktig på et felt, eller trekker et kort som forplikter ham til å gå til Edderkoppnettet, må flytte sin bil direkte til edderkoppen i midten av nettet. Neste gang det er hans tur må han gå rundt edderkoppnettet som vist med pilene. Etter å ha gått rundt en gang, går han ut av nettet og fortsetter den vanlige veien.

Kollisjon.

Spillerne lander ofte på et felt som allerede er opptatt av en annen spillers bil. Når dette hender, blir den bilen som sto på dette feltet, skjøvet fram til neste ledige felt.

Hvis den spiller som kjører inn i en annen bil lander på et stjernefelt, må han trekke et mystikkort og følge instruksjonene. Han følger også det påbud som står trykt på det feltet hvor han lander. Et ubegrenset antall biler kan stå samtidig på Månesjøbroen eller i midtfeltet på Edderkoppnettet. Bilene kan derfor ikke skyves vekk fra noen av disse to feltene.

Omvei:

Enhver spiller som har bilen på Månesjøbroen, kan ved sitt neste kast følge den vanlige veien eller han kan ta en omvei. Hvis han følger omveien, bruker han bare en terning. Omveien tar lengre tid, men spilleren som bruker denne ruten har ekstra sjanse til å få plasert sine egne merker og å få fjernet sine motspilleres.

Forandring av plass:

En spiller som trekker et mystikkort som lyder: «Bytt plass med hvilken som helst av de andre bilene», følger dette påbud straks. Han skifter plass med den bilen som han tror vil sette ham i den mest fordelaktige stilling. Dermed ender hans tur. Hvis noen bil, som et resultat av denne forandring, kommer til et stjernefelt, trekker ikke eieren et mystikkort. En spiller som kommer til Månesjøbroen som en følge av å ha skiftet plass, setter ikke et merke på brettet. Han kan imidlertid, neste gang det er hans tur, ta omveien hvis han ønsker det.

Ved passering av Start:

Når en spiller kommer til, eller passerer over det siste feltet før «Start», kan han plasere et merke på hvilken som helst ledig sirkel på brettet. Han fortsetter deretter å følge den vanlige veien rundt brettet.

Vinner av spillet:

Spillerne fortsetter å flytte bilene rundt brettet og å plasere merker på sirklene inntil en spiller får plassert 5 merker i rad på en av de 8 feltene. Den spilleren har oppdaget hva Nancy driver med og vinner dermed spillet.

Les om Nancy i Frøken Detektiv bøkene fra Damm.

1. Frøken Detektiv.
2. Frøken Detektiv på spøkelsesjakt.
3. Frøken Detektiv betaler gjelden sin.
4. Frøken Detektiv møter trekanten.
5. Frøken Detektiv i Arizona.
6. Frøken Detektiv på ferde igjen.
7. Frøken Detektiv og slangekolonien.
8. Frøken Detektiv og tårnet med Det vridde lys.
9. Frøken Detektiv finner løsenet.
10. Frøken Detektiv løser en dobbelt oppgave.
11. Frøken Detektiv og tvillingsaken.
12. Frøken Detektiv drar nordover.
13. Frøken Detektiv og elfenbensamuletten.
14. Frøken Detektiv og marmorstøtten.
15. Frøken Detektiv og spøkelsesbroen.
16. Frøken Detektiv og de mystiske sko.
17. Frøken Detektiv på skattejakt.
18. Frøken Detektiv og det mystiske smykkeskrinet.
19. Frøken Detektiv og det hemmelighetsfulle loftet.
20. Frøken Detektiv og det mystiske slottet.
21. Frøken Detektiv og koffertmysteriet.
22. Frøken Detektiv og det mosegrodde huset.
23. Frøken Detektiv og den mystiske klokke.
24. Frøken Detektiv og sigøynernes hemmelighet.
25. Frøken Detektiv og spøkelseshuset.
26. Frøken Detektiv og den kinesiske gåten.



C. P. Mordt & Søn, Oslo