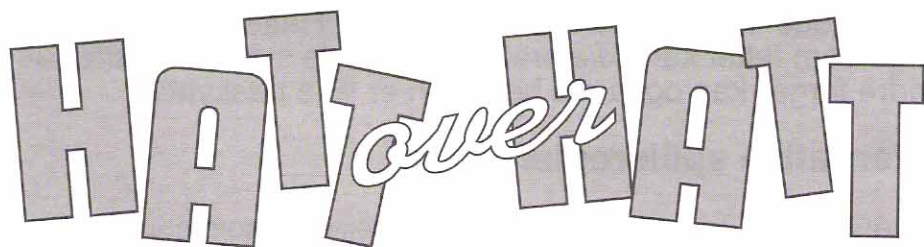


SPILLEREGLER



INNHold

Spilleplan, terning og 24 hatter i fire ulike farger.

SPILLETS HENSIKT / VINNER AV SPILLET

Det er om å gjøre å erobre motspillernes hatter, og samtidig unngå at ens egne hatter blir tatt. Spilleren som til slutt sitter alene igjen med en eller flere hatter på banen, vinner spillet.

FORBEREDELSE

Spillerne velger hver sin farge og mottar tilsvarende 6 hatter. Hattene settes på startfeltet i tilhørende farge. Det kastes terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får høyest kast begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

SLIK SPILLER MAN

Spillerne kaster terningen etter tur og flytter en og en hatt ut på banen. Det er *ikke* nødvendig å kaste 6 for å komme ut. Hattene kan flyttes i alle retninger. Hele terningkastet må benyttes.

Erobringen av hatter foregår ved at en spiller lander på et felt med en eller flere av motspillernes hatter og setter sin hatt oppå denne/disse.

Det blir fort flere tårn av hatter ute på banen. Hvert tårn vil bestå av hatter i ulike farger, men det er alltid spilleren med den øverste hatten som fører.

Spilleren kan når som helst bringe et hattetårn til sitt eget startfelt. Her går motspillernes hatter ut av spillet.

Spillernes egne hatter i tårnet blir derimot befridd og settes på startfeltet for å spille videre.

De fargede feltene på banen er frisoner. Hatter av samme farge som feltet kan *ikke* erobres mens de står her. Hatter av andre farger kan også stå her, men er ikke beskyttet.

Alternative spilleregler

1. LAGSPILL - To og to spiller på parti. Spilleren som bringer et hattetårn hjem til eget startfelt, befri da både egne og medspillere hatter.
2. «SVEIPE» HATTER - Spilleren får erobre alle hattene eller hattetårnene som han passerer med terningkastet sitt. Eks. Kaster spilleren en treer og det står en hatt på hvert av de tre feltene foran ham, erobrer han alle.
3. «GÅ RUNDEN» - Har man bare én hatt igjen på banen, kan man «gå runden» og dermed vinne sine hatter tilbake. Spilleren må da flytte hatten *en hel runde* rundt i ytre sirkel. Runden kan påbegynnes hvor som helst i sirkelen, men kan ikke avbrytes med utfall til siden. Da må spilleren begynne runden på nytt. Klarer spilleren å gjennomføre en hel runde, får han alle sine tapte hatter tilbake og kan fortsette spillet. Spilleren må si ifra når han ønsker å begynne runden. Spilleren kan erobre hatter underveis.

© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo

Illustrasjoner: Jan Kjetil Johansson



Spill fra Litor

