

# SPILLEREGLER

# HESTESPILLET

## INNHOOLD

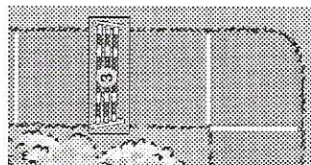
Spilleplan, 36 flyttekort, 4 spillebrikker med plastføtter og 20 hindre.

## FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk må spillebrikkene og hindrene trykkes forsiktig ut av pappammen. Spillebrikkene settes i hver sin plastfot.

Før man begynner å spille, legges hindrene med billedsiden opp på spilleplanet. Hvert hinder skal ligge på skillelinjen mellom to felter som vist på illustrasjonen til høyre.

Plassering av hinder



Hindrene fordeles tilfeldig utover hele banen på spilleplanet, unntatt på feltene før og etter vanngraven.

Vanngraven er det eneste faste hinderet i spillet.

Flyttekortene blandes godt og legges med baksiden opp i en bunke utenfor spilleplanet. Spillerne trekker 3 flyttekort hver fra kortbunken.

Spillerne velger så hver sin spillebrikke som plasseres utenfor startfeltet med den røde pilen.

Yngste spiller begynner spillet, og spillet fortsetter deretter med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

Spillerne flytter spillebrikkene sine på banen ved hjelp av flyttekortene. Spillerne skal alltid ha 3 kort på hånden, så hver gang man bruker et kort, trekker man et nytt fra kortbunken. Brukte kort legges i en egen bunke som blandes på nytt når kortbunken er tom.

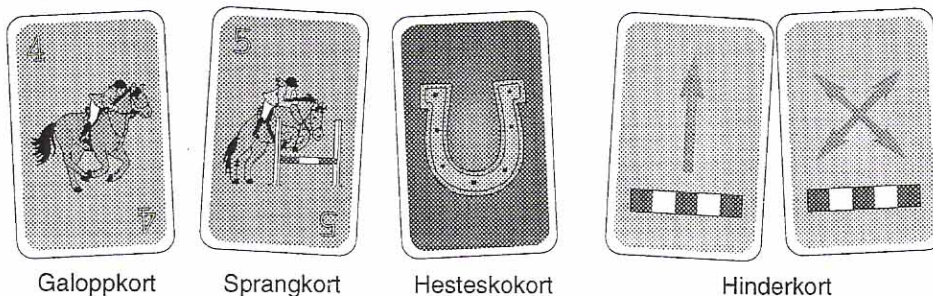
En spiller kan om ønskelig benytte trekket sitt til å bytte *ett eller flere* av kortene sine med det samme antall nye kort fra kortbunken.

Under spillets gang kan det også forekomme at man ikke har passende kort. Man blir da tvunget til å bytte kort.

Spillerens trekk er med dette over, og turen går videre til neste spiller.

Spillerne må legge ut et galoppkort (se ill. neste side) for å kunne flytte ut fra startfeltet. Har man ikke galoppkort på hånden, må man bytte ut et eller flere kort som nevnt ovenfor.

Følgende flyttekort fins:



**GALOPPKORT** - 15 blå kort med flytteverdier fra 1 til 6.

Galoppkortene brukes for å flytte *mellom* hindrene. Spilleren må alltid stoppe på feltet *foran* et hinder, selv om han har flere flytt igjen på galoppkortet han har lagt ut. Neste gang det er spillerens tur, må han så legge ut et sprangkort for å hoppe over hinderet.

**SPRANGKORT** - 12 grønne kort med sprangverdier fra 2 til 5.

Sprangkortene brukes for å *hoppe over* hindrene. Spilleren må legge ut et kort med samme eller høyere verdi som tallet på hinderet for å klare hoppet. Spilleren lander alltid på feltet *etter* hinderet og flytter videre med et galoppkort neste gang det er hans tur.

**HESTESKOKORT** - 4 røde kort.

Hesteskokortene erstatter sprangkortene og brukes for å hoppe over hindrene uten å ta hensyn til hindrenes tallverdi.

**HINDERKORT** - 5 gule kort.

Når en spiller står på feltet foran et hinder kan han legge ut et hinderkort *istedenfor* et sprangkort og dermed endre hindrenes plassering på banen.

- *Hinderkort med én pil* brukes for å flytte et hinder *fremover* på banen.

Hinderet plasseres på en hvilken som helst ledig plass.

- *Hinderkort med to piler i kryss* brukes for å la to hindre *bytte plass*.

Spilleren må stå på feltet foran et av de to hindrene han vil la bytte plass, og hinderet byttes med et hvilket som helst annet hinder på banen.

### VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer først i mål, vinner spillet.

Målfeltet er angitt med en blå firkant.

Spilleren behøver ikke ha et galoppkort med nøyaktig tallverdi for å gå i mål.

