

HOPP MED PIPPI

Terningspill for 2-4 deltakere fra 5 år.

Innhold: Spilleplan, 1 Pippi-terning,
4 pilterninger, 2 Pippi-merker og 4 spillebrikker.



Dette har hendt:

Du og dine venner besøker Pippi Langstrømpe i Villa Villakula.
- Vi leker "Ikke trakk på gulvet"! sier Pippi. Kom, så klatrer vi på kjøkkenet mitt, uten å trække på gulvet. Det er vanskelig å hoppe fra bordet og opp til hyllen. Pippi bestemmer seg for å hjelpe alle som snubler. Men iblant hender det at noen trækker på gulvet allikevel.

- Den som først kommer seg rundt, får velge syltetøy til pannekakene, lover Pippi.

Spillet i korte trekk:

Flytt rundt i Pippis kjøkken så fort som mulig med spillebrikken din. Pilterningene viser hvor langt du kommer på et kast. Men pass på! Banen er full av hull. Har du uflaks, triller du ned i hullet og må stå over et kast. Har du flaks, redder Pippi deg. Da dekker du til hullet med Pippi-merker.
NB Med 3-4 spillere anvendes begge Pippi-merkene. Med to spillere anvendes bare et Pippi-merke.

Spillet start:

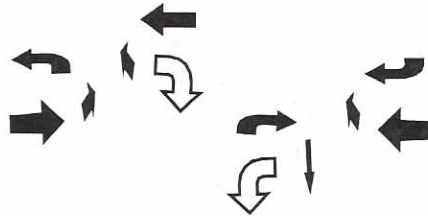
Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på tilhørende startfelt i spilleplanets hjørner.

1. Begynn med å kaste pilterningene

På pilterningene finnes samme pilsymboler som på feltene på spillebrettet. Det gjelder å få de samme pilene på terningene som pilene du har foran deg på banen.

NB! Ufylt pil er alltid venstresving, fylt pil er høyresving. Hver gang det er din tur, har du rett til ett grunnkast pluss to omkast. På det meste kaster du altså tre kast med pilterningene.

I grunnkastet anvendes alltid alle pilterningene. I hvert av de to omkastene avgjør du selv hvilke terninger du vil la ligge og hvilke du vil kaste om igjen. Du behøver ikke ta omkast hvis du ikke ønsker det. Legg pilterningene du ønsker å bruke ut på feltene foran deg.



2. Avslutt alltid med å kaste Pippi-terningen

Etter kastene med pilterningene, skal du alltid kaste Pippi-terningen. Pippi-terningen avgjør om du får flytte Pippi-merkene eller ikke.



- *Fikk du Pippi?*

Da får du dekke et valgfritt hull på spillebrettet. Ta merket og legg det over et hull foran din egen brikke. Trenger du et merke som en spiller allerede står på, flytter du motspillerens brikke ett steg frem før du tar merket. Er du fornøyd med plasseringen av Pippi-merket, behøver du naturligvis ikke å flytte på det. Avslutt

med å flytte frem din spillebrikke. Sett alltid spillebrikken foran de utlagte pilterningene.

- *Fikk du ikke Pippi ?*

Da får du heller ikke flytte Pippi-merket. Sett spillebrikken din på ruten foran de utlagte pilterningene. Passerer din spillebrikke et åpent hull på veien eller ender på et åpent hull, faller du ned på Pippis gulv og må stå over et kast.

Har du flaks, ligger det et merke der og dekker hullet. Ettersom regelen sier at du ikke får flytte Pippi-merket, gjør du selvsagt ikke det.

NB! For å passere en motspiller, må du først ha slått samme pil som motspilleren står på. Hvis motspilleren står på et merke eller befinner seg nede på gulvet, passerer du ved å hoppe over spillerens brikke.

Flere spillere kan stå samtidig på samme felt.

Runden avsluttes på ruten utenfor startfeltet ditt.

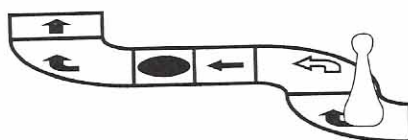
Den som først når frem til sitt startfelt vinner spillet. Når du avslutter runden, behøver du ikke å gå akkurat ut med pilterningene. Det holder at du kommer fram til ruten utenfor startfeltet ditt. Gratulerer! Sett spillebrikken din på startfeltet ditt og fortell de andre hvilket syltetøy du vil ha til Pippis pannekaker. Hvem vet, kanskje blir det pannekaker på ordentlig også?

Spillvariasjon:

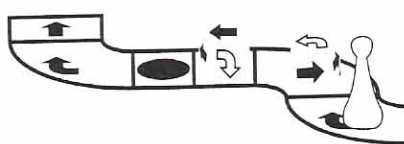
Vil du ha litt ekstra gøy i Pippis kjøkken, kan du spille på følgende måte:

Den som faller ned i et hull, får samtidig flytte de andre spillebrikkene ett steg forover eller bakover på spillebrettet. Har man flaks, står en annen spiller ved et åpent hull. Pass da på å dytte spilleren ned.

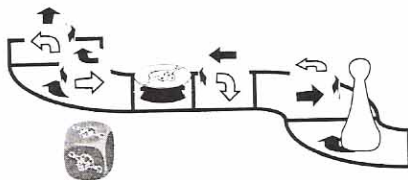
Slik bruker du pil-terningene og Pippi-terningen:



Hvilke piler behøver du, for å gå fremover?



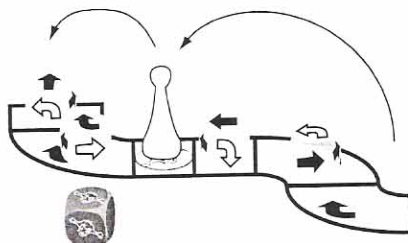
Slå ett kast og legg pil-terningene du vil beholde på pilene på spilleplanet. Kast de øvrige terningene maks to ganger.



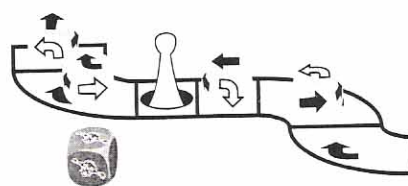
Avslutt turen din med å kaste Pippi-terningen.

Pippi-siden opp = Dekk over et valgfritt hull med et Pippi-merke.

Ingen Pippi = Du får ikke flytte Pippi-merket.



Sett spillebrikken din foran de utlagte pil-terningene. Passerer du et åpent hull på veien eller ender på et åpent hull, faller du ned på Pippis gulv og må stå over ett kast.



Spill fra Litor

© 1997 Bildgården AB
© 1997 BRIO AB
© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo