



Hvis nøkkelbrikken er blank, snus den tilbake der den lå. Hvis nøkkelbrikken viser et bilde av Balder, har spilleren funnet Lokes nøkkel. Han slipper inn i Hel og får hjelp av Balder til å fange Loke.



Spilleren får straks legge **TO** av ringene sine på Loke. Spilleren snur deretter Balder tilbake med nøkkelsiden opp og blander nøklene på Hel, slik at ingen lenger vet hvilken som er Lokes nøkkel.

Spilleren beholder gudekortet inntil videre og kan ha flere gudekort foran seg samtidig.



Legg ut gudekortet og få et ekstra terningkast!

Spilleren kan når som helst, når det er hans tur, legge ut et gudekort han har foran seg for å få et ekstra terningkast. Spilleren kaster da den hvite terningen på nytt og flytter spillebrikken sin på nytt. Loke flyttes ikke.

Spilleren kan i det ekstra terningkastet få legge en ring på

Loke etter reglene under punkt B og C foran.

Gudekortet legges tilbake med billedsiden opp utenfor spillebrettet.

Tre ringer i samme farge fanger Loke!

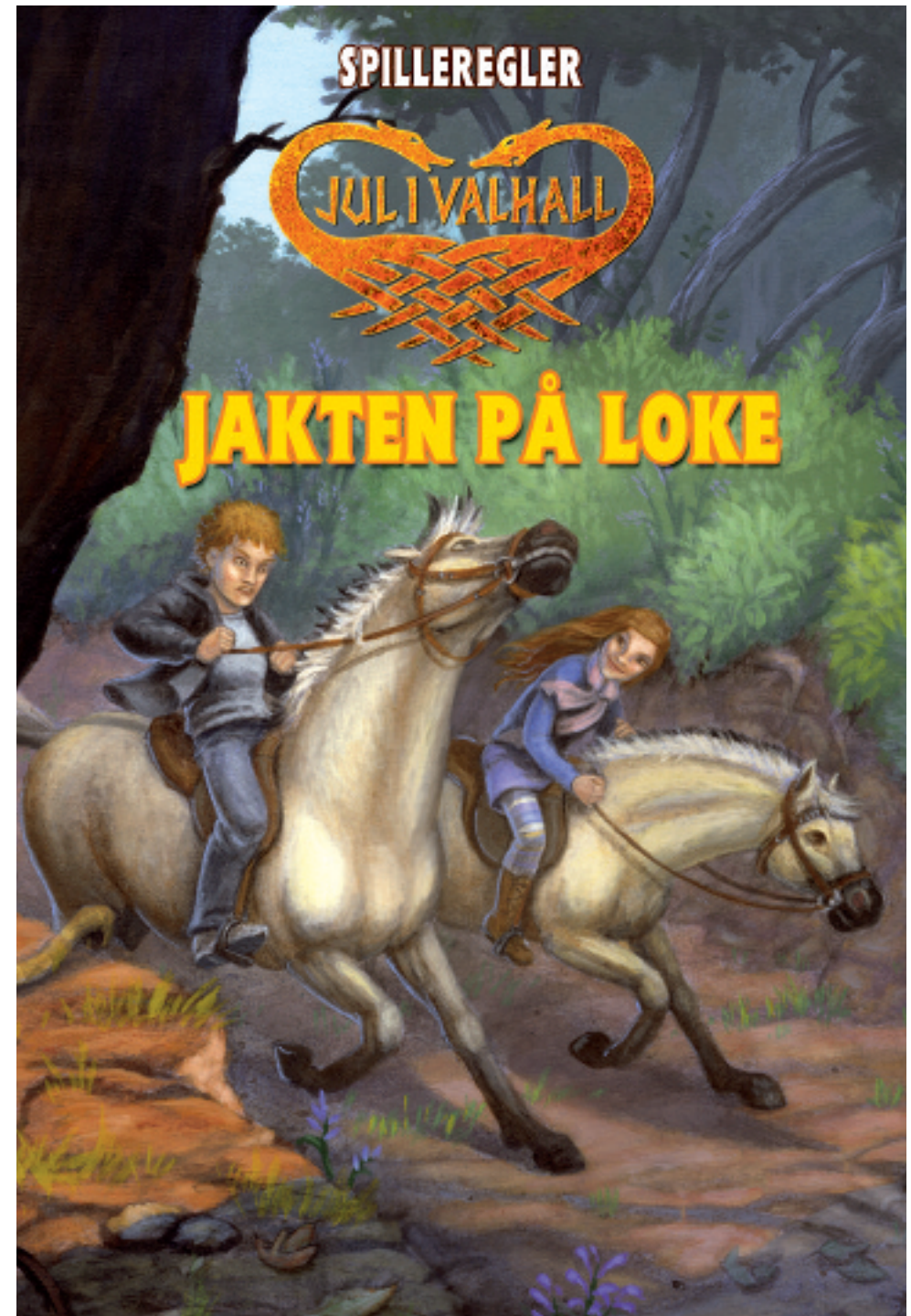
Når en av spillerne har klart å legge alle de tre ringene sine på Loke, skal Loke flyttes på vanlig måte av spillerne, men når han passerer hulen flyttes han rett inn i mål.

Ingen av spillerne kan legge en ny ring på Loke når han allerede har tre ringer i samme farge på seg.

Hvis Loke lander på et eplefelt på veien mot grotten, tas den øverste ringen av som før, og Loke kan ikke lenger flyttes inn i grotten, men fortsetter rundt banen.

VINNER AV SPILLET

Når Loke er flyttet inn i grotten med tre ringer i samme farge, vinner spilleren som har denne fargen.



© 2006 Egmont Serieforlaget AS, Oslo
Illustrasjoner: Rebecca Bang Sørensen

www.dammspill.no



GOSMO
SINCE 1998

"Jul i Valhall" er produsert for TV 2/DANMARK av Cosmo Film. © Konseptet og logo-typen "Jul i Valhall" tilhører TV 2/DANMARK. Logodesign: Musikbranchens Reklamebureau/ Claus Retpen www.tv2.no/jul/



BLI MED TIL ÅSGARD OG VALHALL der Tor, Odin og de andre norrøne gudene hersker. Loke har forsvunnet fra hulen der gudene lenket ham fast som straff for Balders død. Du frykter at Loke vil hevne seg ved å utløse Ragnarokk, så du må fortrest mulig fange ham med tre lenker og bringe ham tilbake til hulen.

Loke er rask som vinden og ikke lett å fange, men du følger etter og får hjelp av Gudene i jakten. Er du riktig heldig, finner du Lokes nøkkel til Hel og kan slippe ut Balder. Da får du straks feste to av lenkene dine på Loke og får et stort forsprang på motspillerne dine. Men Loke er slu, og du kan ikke vær trygg på at han er fanget. Kanskje stjeler han de magiske eplene i Valhall som gir ham krefter til kaste av seg lenkene du har festet på ham.

Klarer du å fange Loke og bringe ham helt tilbake til hulen?

INNHOOLD

Spillebrett, 4 spillebrikker i 4 ulike farger, 12 ringer i 4 ulike farger, 1 sort spillebrikke (Loke), 8 gudekort, 6 nøkkelbrikker og 2 terninger.

FORBEREDELSE

De ulike kortene og brikkene trykkes ut av papprammen. De 8 gudekortene legges spredt og med gudesidene vendt opp utenfor spillebrettet. De 6 nøkkelbrikkene legges spredt og med nøkkelsiden opp på Hel. Brikkene blandes godt. Den sorte spillebrikken symboliserer Loke og plasseres på Utgard (hodeskallen).



Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres i hulen. Spillerne får de tre ringene i samme farge som spillebrikken sin og trer de på.

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet, og spilleren med det høyeste terningkastet begynner. Turen går videre til spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Hver gang en spiller står for tur gjør han følgende:

1. Kaster begge terningene.
2. Flytter den sorte spillebrikken (Loke) ifølge den sorte terningen. Loke flyttes ut fra Utgard og inn på banen. Loke flyttes kun på feltene med bilde av Loke, altså på annethvert felt.
3. Flytter sin egen spillebrikke ifølge den hvite terningen. Spillebrikken flyttes ut fra hulen og inn på banen. Spillebrikken flyttes på vanlig måte, altså på hvert felt.



Loke flyttes på annethvert felt. Her med terningkast 3.

Spillebrikkene flyttes med klokken. Hele terningverdien må benyttes.

Ringene

Spilleren for tur skal prøve å fange Loke ved å legge en ring på den sorte spillebrikken. Dette kan gjøres på følgende måter:

- A. Loke lander på samme felt som spillerens spillebrikke. Hvis det står flere spillebrikker på samme felt, får KUN spilleren som flytter legge på en ring. Legg merke til at man her får legge en ring på Loke FØR egen spillebrikke flyttes
- B. Spilleren lander på samme felt som Loke.
- C. Spilleren passerer Loke.

Underveis i spillet kan det ligge mange ringer i ulike farger på Loke.

De magiske eplene

Hvis Loke lander på et eplefelt, må den øverste ringen tas av Loke og gis tilbake til spilleren som eier den.



Gudekortene

Hvis spilleren lander på et felt med et bilde av en gud, får han ta kortet med den samme guden. Spilleren leser teksten på baksiden høyt og legger så kortet foran seg. Står det at spilleren skal finne Lokes nøkkel og løslate Balder, får spilleren snu en valgfri nøkkelbrikke på Hel.