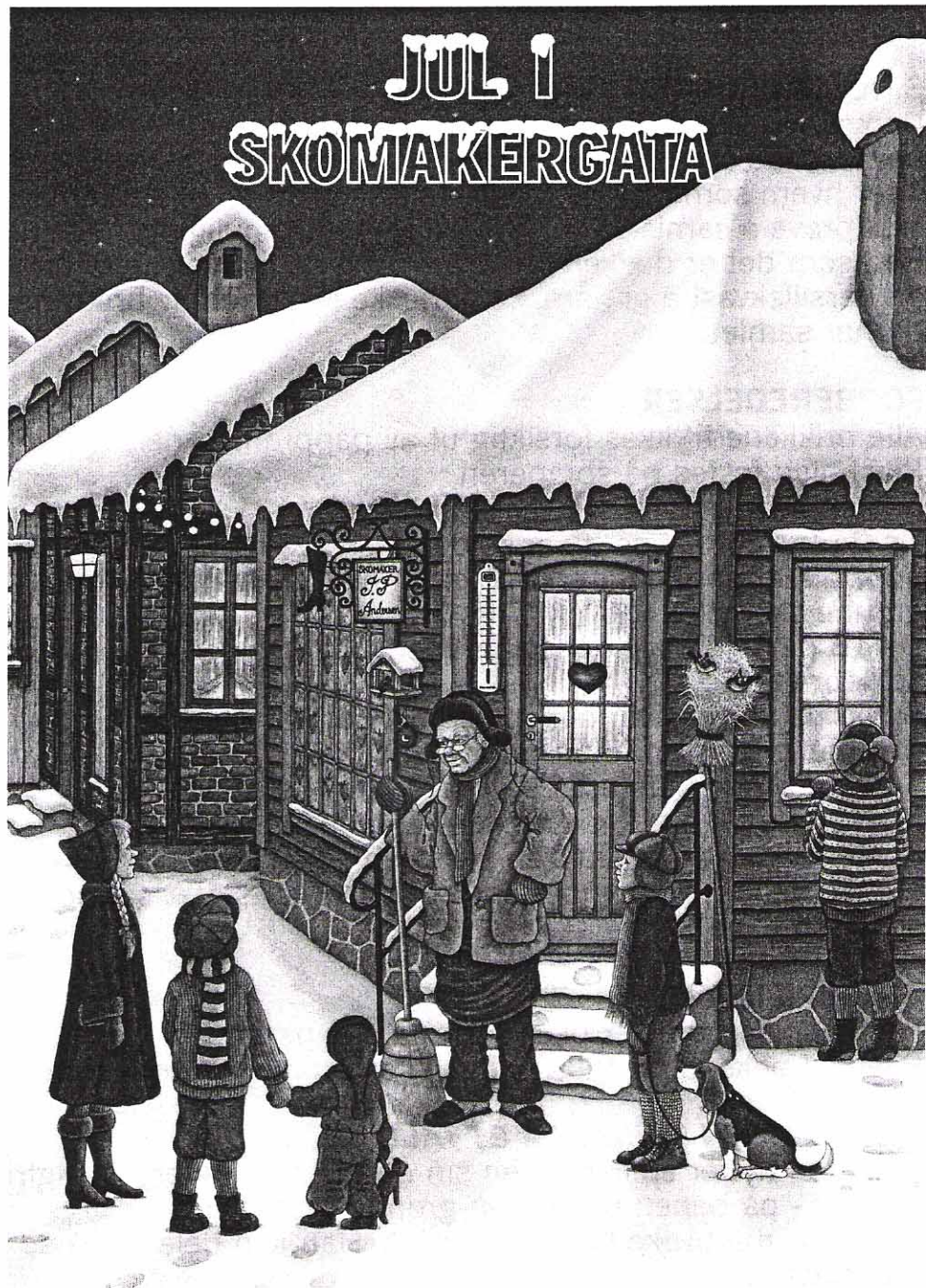


SPILLEREGLER

JUL I SKOMAKERGATA



INNHold

Spillebrett, 24 hyllebrikker, 18 persillebrikker, 4 spillebrikker med plastføtter, 4 markører og spinner med pil.

Spillet i korte trekk

Den store skohyllen hos skomaker Andersen er full av uavhentede sko rett før jul. På hyllen ligger det brikker som viser hvem som eier de forskjellige skoparene, og spillerne skal prøve å samle så mange brikker som mulig.

Rett som det er dukker Tøfflus opp, og da gjelder det å ha en persillekvast å gi ham, så han ikke stjeler en av brikkene du har samlet.

FORBEREDELSE

Alle brikkene trykkes forsiktig ut av papprammene.

Plastpilen festes på spinneren.

Spillebrikkene settes i hver sin plastfot.

De 24 hyllebrikkene blandes og plasseres med hjertesiden opp, slik at det ligger én brikke på hver hylle i den store, grønne skohyllen.

De 18 persillebrikkene legges med persillesiden opp utenfor spillebrettet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke og tar markøren i samme farge som foten på spillebrikken.

Spillebrikkene plasseres på hvert sitt persillefelt.

Markørene legges foran spillerne.

Spillerne mottar til slutt én persillebrikke hver.

Yngste deltaker begynner spillet. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller snurrer plastpilen på spinneren.

Pilen vil peke på et **tall**, **Tøfflus** eller **skomaker Andersen**.

1. HVIS PILEN PEKER PÅ ET TALL:

Spilleren flytter spillebrikken sin dette antall felter - i valgfri retning - på banen rundt den grønne skohyllen.

Spilleren må bruke hele tallverdien. Han kan dele felt med en motspiller.

Hvis spilleren lander på et felt med en persillekvast, får han en persillebrikke som han legger foran seg. Spillerens tur er over.

Hvis spilleren lander på et felt med en person, skal han finne en brikke med denne personen inne på skohyllen. Spilleren kan selv velge om han ønsker å lete etter personen eller ikke.

• **Hvis spilleren ønsker å lete etter personen**, plasserer han markøren på feltet han står på. Deretter snurrer han pilen på spinneren på nytt og flytter rett inn på skohyllen. Spilleren kan flytte i alle retninger på skohyllen. Spilleren må bruke hele tallverdien og kan aldri flytte to ganger innom samme felt i samme trekk. Spilleren snur hyllebrikken på feltet han lander på.

Hvis hyllebrikken **passer med** personen på feltet med spillerens markør, får han hyllebrikken og legger den foran seg. Spillerens tur er nå over, og han plasserer spillebrikken sin tilbake på feltet der markøren hans ligger. Spilleren legger markøren foran seg.

Hvis hyllebrikken **ikke passer med** personen på feltet med spillerens markør, blir hyllebrikken liggende med personsiden **opp** på hyllefeltet.

Spilleren kan nå velge mellom å lete etter samme person neste gang det er hans tur (hyllefeltet han står på blir da startfelt for videre leting), eller flytte spillebrikken sin tilbake til feltet der markøren hans ligger. Han legger da markøren foran seg. Neste gang det er spillerens tur, flytter han på den ytre banen igjen, på jakt etter en ny person eller en persillebrikke.

- **Hvis spilleren ikke ønsker å lete etter personen** f.eks. fordi han ser at denne ikke lenger er blant brikkene på skohyllen, blir han stående på feltet, og turen hans er over.

2. HVIS PILEN PEKER PÅ TØFFLUS:

Hvis spilleren ikke har en persillebrikke å gi Tøfflus, stjeler Tøfflus én av hyllebrikkene spilleren har funnet. Hyllebrikken legges tilbake på skohyllen, med personsiden opp på et valgfritt hyllefelt. Hvis spilleren ikke har funnet noen hyllebrikker ennå, skjer ingenting. Spillerens tur eri begge tilfeller over og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

3. HVIS PILEN PEKER PÅ SKOMAKER ANDERSEN:

Hvis spilleren befinner seg på ytre bane, kan han flytte spillebrikken sin til et hvilket som helst felt på ytre bane. Hvis spilleren skal inn på, eller befinner seg på den grønne skohyllen, kan han flytte til et hvilket som helst felt på hyllen.

VINNER AV SPILLET

Når skohyllen er tom for hyllebrikker er spillet over, og spilleren som har funnet flest hyllebrikker vinner spillet. Hvis to eller flere spillere har det samme antall hyllebrikker, vinner spilleren som i tillegg har flest persillebrikker.



Spill fra Litor

Dette er et offisielt lisensprodukt fra NRK.
Basert på NRKs julekalender
"Jul i Skomakergata", produsert av
NRK Barne- og ungdomsavdelingen.

Idé og manus: Bjørn Rønningen
Illustrasjoner: Muriel Sandberg
Utgitt av: 2003 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

