

# SPILLEREGLER

# JUNGELDYRET

## INNHold

1 spilleplan, 4 spillebrikker, 1 brikke for Izabella, 5 plastføtter, 1 terning og 3 kort.

## Spillet i korte trekk

Som det sjeldne jungeldyret Hugo er du på flukt fra Izabella og hennes mann Konrad. Du møter både venner og uvenner som hjelper eller hindrer deg på veien. Bli du fanget av Izabella og Konrad, må du snu et av de tre kortene utenfor spilleplanet og få hjelp av revepiken Rita. Spilleren som kommer først tilbake til jungelen, vinner spillet.

## FORBEREDELSE

1. De fire spillebrikkene og brikken for Izabella plasseres i hver sin plastfot.
2. De tre kortene legges med baksiden opp ved spilleplanet og blandes godt.
3. Izabella plasseres på et av de fiolette feltene i midten av spilleplanet.
4. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på det store orange feltet i jungelen. Dette feltet er både start og mål.

## SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

For hvert trekk kaster spilleren terningen 2 ganger.

Først for sin egen spillebrikke som flyttes i pilenes retning på de gule feltene, og deretter for brikken med Izabella som flyttes i pilenes retning på de fiolette feltene i midten. NB! Izabella flyttes *kun* på de fiolette feltene.

Hele terningkastet må benyttes.



Hvis spilleren havner på et rødt felt med en av de to uvennene til Hugo ovenfor, må han flytte spillebrikken *tilbake* til det *nærmeste* røde feltet med en av de samme uvennene. Fra det første feltet med slangen flytter spilleren tilbake til start. Spilleren flytter videre neste gang det er hans tur.



Hvis spilleren havner på et blått felt med en av de tre vennene til Hugo ovenfor, får han flytte spillebrikken *fram* til det *nærmeste* blå feltet med en av de samme vennene. Spilleren stopper der og flytter videre neste gang det er hans tur. Fra det siste feltet med apen flytter spilleren rett i mål.

### **IZABELLA OG KONRAD**

Flere steder må spillerne flytte innom de fiolette feltene, men flytter ut igjen på de gule feltene ved neste pil som peker ut.

Hvis spilleren lander på et fiolett felt, og brikken med Izabella flyttes *på eller forbi* det samme feltet, er spilleren fanget. Spilleren må da snu ett av de tre kortene utenfor spilleplanet neste gang det er hans tur.

Viser kortet *revepiken Rita*, får spilleren kaste terningen og flytte videre. Viser derimot kortet *Izabella og Konrad*, er spilleren fremdeles fanget og må trekke et nytt kort neste gang det er hans tur.

NB! Hver gang en spiller finner revepiken Rita, skal de tre kortene blandes på nytt av den samme spilleren.

### **VINNEREN AV SPILLET**

Første spiller som når fram til det orange feltet i jungelen, vinner spillet.

