

SPILLEREGLER

KAPTEIN SABELTANN OG SKATTEN I KJUTTAVIGA

TERJE
FORMOE

Et spennende sjørøverspill for 2-4 deltakere fra 7 år og oppover.

INNHold

- 1 spilleplan
- 4 spillebrikker
- 4 plastføtter til spillebrikkene
- 2 terninger
- 12 Kaptein Sabeltann-kort
- 44 sjørøverkort
- 4 røde sperrebrikker
- 1 skattebrikke
- 2 fjell

SPILLET I KORTE TREKK

Grusomme Gabriel grunnstøtte med skuta si i Kjuttaviga for 126 år siden, og et eller annet sted i Kjuttaviga ligger ennå skatten han gravde ned. Mange sjørøvere har forsøkt å finne skatten hans, men hittil har ingen lyktes...

Hvem finner Grusomme Gabriels skatt og bringer den først til sjørøverhulen? På veien må du samle sjørøverkort til å forsvare deg med når du skal passere Kaptein Sabeltann i Kjuttaviga. Har du ikke de rette sjørøverkortene, er du fortapt og må begynne fra start igjen. Dine motspillere legger også hindringer i veien for deg og vil prøve å overta skatten hvis du har funnet den... Lykke til!

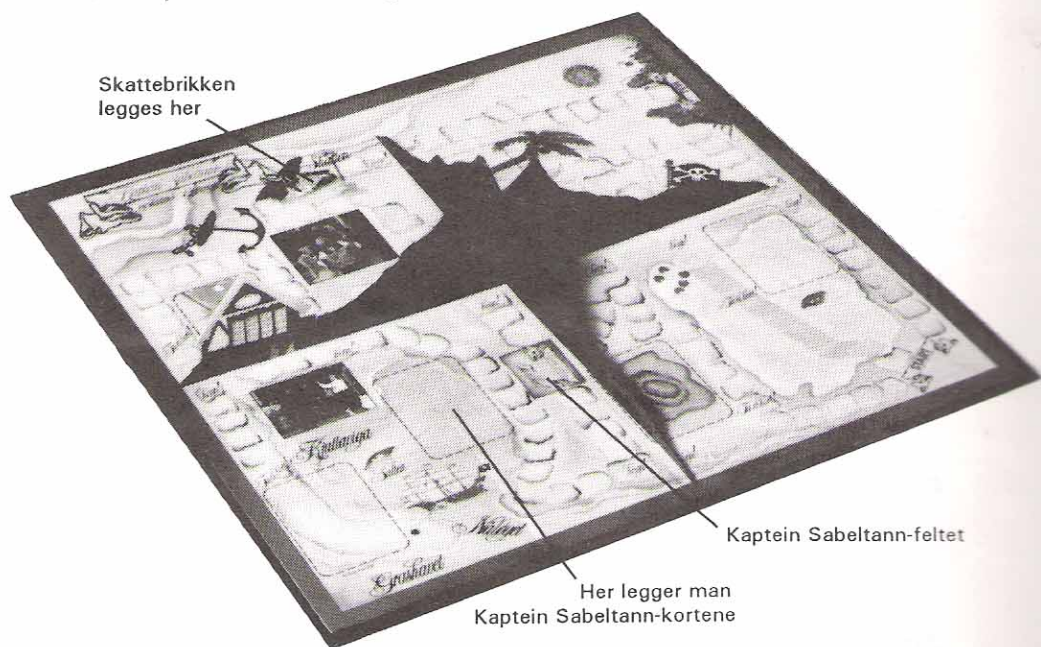
FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk:

Fjellene og de ulike brikkene tas forsiktig ut av papprammen.
De fire spillebrikkene plasseres i hver sin plastfot.

Før man begynner spillet:

- De to fjellene stikkes i hverandre som et kryss og plasseres midt på spillebrettet. Forsiden av huset skal vende *mot* Kjuttaviga og bildet av Kaptein Sabeltann og Ruben som sloss. Se bildet nedenfor.



- De 13 kortene med Kaptein Sabeltann på baksiden blandes godt og legges med tekstsiden ned på det stiplede feltet i Kjuttaviga, ved siden av Kaptein Sabeltann-feltet.

De 42 sjørøverkortene med et sjørøverflagg på baksiden blandes godt og fordeles med tekstsiden ned på de fem andre stiplede feltene.

- Skattebrikken legges med billedsiden opp på skattekisten.

De fire røde brikkene legges utenfor spilleplanet.

- Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på start.

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster begge terningene og flytter i valgfri retning på spilleplanet.

Lander spilleren på et "*Hopp*"-felt, "hopper" han over fjellet, og fortsetter så på den andre siden hvis han har flere øyne igjen på terningkastet.

Lander spilleren på et "*Ta et kort*"-felt (nøyaktig terningkast er ikke nødvendig), trekker han et av sjørøverkortene ved feltet og legger det med tekstsiden opp foran seg.

Hvis en spiller trekker et sjørøverkort han har fra før, legger han det tilbake nederst i kortbunken, og trekker et nytt.

Når spilleren har funnet kort nr.3 - "Grusomme Gabriels anker", kan han når som helst forsøke å hente skatten. Spilleren må da forbi Kaptein Sabeltann i Kjuttaviga og må bruke sjørøverkortene til å forsvare seg med. Ingen vet hva Kaptein Sabeltann finner på, så det beste er å samle flest mulig sjørøverkort først.

SPESIELLE SJØRØVERKORT:

KORT NR.2 - MAGESJAU OG KIKHØSTE

Spilleren som trekker et slikt kort får en *rød sperrebrikke* og kan, *i stedet for å flytte spillebrikken sin*, legge den røde brikken på et valgfritt flyttefelt. Spilleren som vil forbi denne sperren må slå *en sekser eller stå over én omgang*.

Spilleren som trakk kortet beholder det ut spillet og kan, så lenge det er hans tur, når som helst flytte den *samme* sperrebrikken til et annet felt. Spilleren kan altså bare flytte sin egen sperrebrikke.

KORT NR.3 - GRUSOMME GABRIELS ANKER

Spillerne må finne dette kortet før de kan forsøke å hente skatten.

KORT NR.5 - KAPTEIN SABELTANNS KÅRDE

Med dette kortet kan spilleren overta skatten fra en motspiller.

Se under "OVERTA SKATTEN". Spilleren beholder kortet ut spillet.

KORT NR. 2

Magesjau og kikhøste

Du kan legge ut en rød brikke og hindre dine motspillere!

KORT NR. 3

Grusomme Gabriels anker

Du kan forsøke å finne skatten!

KORT NR. 5

Kaptein Sabeltanns kårde

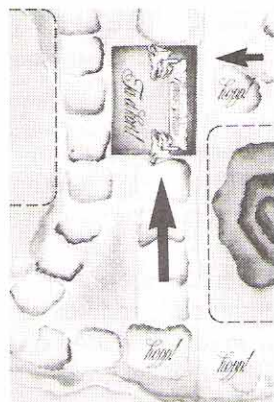
Du kan overta skatten fra en annen spiller!

HENTE SKATTEN:

Spilleren flytter til Kaptein Sabeltann-feltet ved Kjuttaviga og trekker et Kaptein Sabeltann-kort. På kortet vil det stå hvilket sjørøverkort spilleren må ha for å forsvare seg mot Kaptein Sabeltanns utspill. Se bildet til høyre.

-Hvis spilleren ikke har det riktige sjørøverkortet, må han flytte tilbake til start, men beholder kortene sine.

-Hvis spilleren har det riktige sjørøverkortet, kan han flytte opp mot skattekisten og får skattebrikken når han lander på den. Nøyaktig terningkast er nødvendig.



Spillerne kan flytte til Kaptein Sabeltann-feltet slik pilene viser

OVERTA SKATTEN:

Straks spilleren har landet på skattekisten, kan motspillere som har kort nr.5 forsøke å nå ham igjen og ta fra ham skatten.

Motspillerne flytter rett opp til skattekisten uten å trekke Kaptein Sabeltann-kort i Kjuttaviga. Man må lande på samme felt (nøyaktig terningkast) som spilleren med skatten for å kunne overta den. Spillerne flytter med *kun én terning* fra skattekisten og inn til Mål.

GENERELLE FORFLYTNINGSREGLER

-Spillerne kan flytte i hvilken som helst retning på spilleplanet, men ikke frem og tilbake i samme trekk.

-To eller flere spillebrikker kan stå på samme felt samtidig.

-To terninger benyttes ved flytting på hele brettet fram til skattekisten, men kun én terning fra skattekisten og inn til Mål.

-Man behøver ikke ha nøyaktig terningkast for å lande på et "Ta et kort"-felt eller et "Kaptein Sabeltann"-felt.

-Man må ha nøyaktig terningkast for både å hente og ta over skatten.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som først flytter til sjørøverhulen (Mål) med skatten, vinner spillet.

© Terje Formoe
Spillidé og konstruksjon: Rolf Sørum
Distribueres av A/S Litor

