

# Spilleregler



## INNHold

Spillebrett, 21 blomsterbrikker, klokke med viser, 6 startbrikker, 6 spillebrikker og terning.

## Spillet i korte trekk

I Klokkejakten gjelder det å finne de ulike symbolene som ligger gjemt bak blomstene i Eventyrskogen. Straks en spiller finner klokken til Frøken Kråke, må alle spillerne skynde seg til Dyreskolen på midten av spillebrettet. Har du klart å samle alle de seks ulike symbolene, har du gode sjanser for å nå først fram til stubben din på Dyreskolen og vinne spillet, men se opp for reven som tar fra deg alle symbolene du har funnet...

## FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk, må klokken og alle brikkene trykkes forsiktig ut av papprammene. De 21 blomsterbrikkene legges med blomstersiden opp på spillebrettet, blandes godt og plasseres på blomsterfeltene. Det skal ligge én brikke på hvert blomsterfelt. Viseren festes på klokken som legges utenfor spillebrettet. Viseren settes på klokken tolv.

Hver av spillerne velger hvilken figur de vil være og får startbrikken med samme figur og spillebrikken i tilsvarende farge. Spilleren legger startbrikken foran seg med symbolet på baksiden vendt opp. Spillebrikkene plasseres på hvert sitt startfelt. Spilleren med Bolla starter på det første røde feltet ved Bolla, spilleren med Teddy starter på det grønne feltet ved Teddy osv.

Yngste spiller begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin tilsvarende antall felter på spillebrettet. Spilleren må flytte i samme retning og må bruke hele tallverdien på terningkastet.



Hvis spilleren lander på en **blomsterbrikke**, snur han denne og legger den foran seg på bordet. Hvis spilleren snur en brikke med et symbol han allerede har, snus brikken tilbake der den lå.



De seks ulike symbolene



Hvis en spiller snur en av de to blomsterbrikkene med **reven**, mister han alle blomsterbrikkene han har funnet, med unntak av den første brikken han startet med. Denne kan han aldri miste. De tapte blomsterbrikkene plasseres tilbake på de ledige blomsterfeltene på spillebrettet, og spilleren må nå prøve å snu nye neste gang det er hans tur. Brikken med reven snus tilbake der den lå.



Når blomsterbrikken med **Frøken Kråkes klokke** blir snudd, må alle spillerne skynde seg til Dyreskolen i midten av spillebrettet. Spilleren som snur denne brikken får et ekstra terningkast.

Spillerne flytter til Dyreskolen på følgende måte:

Spilleren for tur kaster terningen og vrir viseren på klokken medsols det antall felter terningen viser. Hvis viseren havner slik at den peker på et symbol som spilleren har på en av blomsterbrikkene han har samlet, får spilleren flytte spillebrikken sin mot skolen det samme antall felter som tallet viseren peker på.

Hvis spilleren ikke har en blomsterbrikke med dette symbolet foran seg, skjer ingenting, og turen går videre til neste spiller.

Spilleren kan alltid snu en blomsterbrikke når han lander på den, også når han er på vei til skolen.

Det lønner seg selvfølgelig å ha så mange av de seks ulike symbolene som mulig, så det blir lettere å flytte mot Dyreskolen. Har du flaks greier du det kanskje med få symboler.

## VINNER AV SPILLET

Første spiller som når fram til stubben med sin farge på Dyreskolen, vinner spillet.

Spilleren trenger ikke ha nøyaktig terningkast for å lande på stubben.

© 2005 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

