

# SPILLEREGLER



For 2-4 deltakere fra 5-11 år.

## **SPILLET INNEHOLDER**

Spilleplan,  
4 togbrikker,  
kontrollsjef-brikke og  
terning.

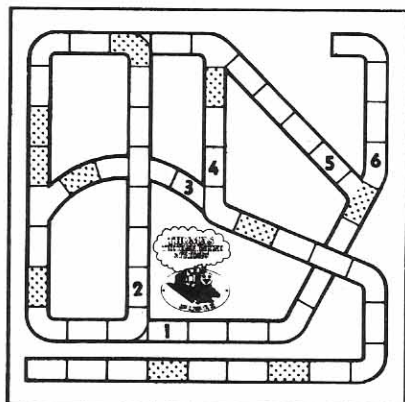
## **HENSIKTEN MED SPILLET VINNER AV SPILLET**

Spillerne skal flytte den raskeste ruten fra start til mål og må underveis prøve å unngå kontrollsjefen som legger om linjene. Spilleren som kommer først i mål, vinner spillet.

## **FORBEREDELSE**

Spillerne velger hvert sitt tog som plasseres utenfor start-feltet. Kontrollsjefen (den sorte brikken) plasseres på felt 3. Se illustrasjonen på baksiden.

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



 =

Gule felter

1-6 = felter for  
kontrollsjefen

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller setter toget på startfeltet og kaster terningen. Toget flyttes ifølge terningkastet.

Lander spilleren på et felt med en tekst, må spilleren straks følge denne.

Lander spilleren på et av de ti gule feltene, må spilleren straks flytte kontrollsjefen til et hvilket som helst annet kontrollsjef-felt. Se illustrasjonen ovenfor. På denne måten kan spilleren hindre motspillernes tog i å flytte den raskeste ruten mot mål og samtidig gjøre det lettere for seg selv.

Togene kan flyttes både framover og bakover.

Ingen spillere kan passere kontrollsjefen.

Flytter spilleren framover, må han/hun istedet benytte det ledige sporet.

Flytter spilleren bakover mot kontrollsjefen, må spilleren stoppe på feltet foran denne.

To eller flere tog kan ikke stå på samme felt om gangen. (Start/mål-feltene er unntatt.) Hvis en spiller lander på et opptatt felt, må han/hun derfor flytte toget sitt til feltet bak dette.

Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å flytte i mål.

Terningkast 6 gir ikke ekstra kast.

