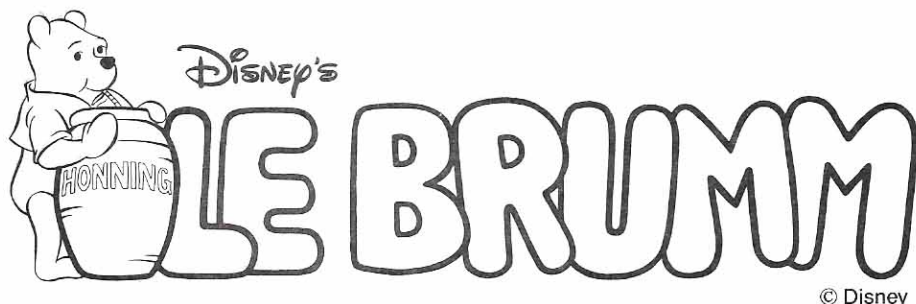


# SPILLEREGLER



For 2-4 deltakere fra 4 år og oppover.

## SPILLET INNEHOLDER

Spilleplan, 12 spillebrikker med plastføtter, 12 klebemerker og 1 terning.

## HENSIKTEN MED SPILLET VINNER AV SPILLET

Ole Brumm har spist opp all honningen sin, og hver av spillerne skal forsøke å bringe sine tre honningkrukker gjennom Hundremeterskogen og fram til målfeltet der Ole Brumm sitter.

Spillerne vet ikke hvilke honningkrukker som er sine egne når spillet begynner, men får på veien hjelp av Ole Brumms venner til å snu krukkene og se etter.

Spilleren som først får sine tre honningkrukker i mål, vinner spillet.

## FORBEREDELSE

Slik lager du spillebrikkene:

Brett og riv pappbrikkene med honningkrukker forsiktig fra hverandre.

Brett så hver brikke på midten og sett dem ned i hver sin plastfot.

Kleb ett rundt fargemerke under hver plastfot.

Spillerne velger hver sin farge; rød, blå, gul eller grønn.

Honningkrukkene som er med i spillet settes utenfor startfeltet. Ved to eller tre spillere tas altså honningkrukkene med den/de ikke benyttede fargene ut av spillet.

Honningkrukkene blandes godt slik at ingen av spillerne vet hvilke honningkrukker som er hvilke.

Alle spillerne kaster terningen én gang hver, og spilleren som får det høyeste kastet begynner spillet. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter en hvilken som helst honningkrukke ut fra start. Denne krukken skal nå flyttes helt fram til Ole Brumm/målfeltet.

Lander honningkrukken på et av feltene med navnene til Ole Brumms venner, kan spilleren snu krukken slik at han og alle de andre spillerne får se fargen under foten. Så settes honningkrukken tilbake på feltet igjen.

Terningkast 6 gir rett til ett ekstra kast.

Man kan kun flytte honningkrukkene framover mot Ole Brumm, bortsett fra når krukken man flytter havner på felt der en annen krukke står. Da kan man om ønskelig flytte honningkrukken som står der fram eller tilbake ifølge ett terningkast.

Vet man f.eks. at honningkrukken har ens egen farge, flytter man den fram. Vet man derimot at krukken har en motspillers farge, flytter man den selvfølgelig tilbake. Vet man ikke hvilken farge krukken har, er det kanskje best å la den stå.

Ekstrakast ved terningkast 6, gjelder ikke her.

Honningkrukken snus når den er kommet i mål hos Ole Brumm.

Har spilleren flyttet en egen krukke i mål, beholdes den. Tilhører krukken en motspiller, gis den til spilleren som har krukken farge.

Man behøver ikke ha nøyaktig antall øyne på terningen for å flytte i mål.

## ALTERNATIVE SPILLEREGLER:

### SLIK SPILLER MAN

Ved start og under spillets gang skal spillerne for hvert trekk kaste terningen og flytte en hvilken som helst honningkrukke ifølge kastet. Spillerne behøver altså ikke flytte den samme krukken helt fram til mål som i reglene ovenfor, men kan hele tiden flytte forskjellige krukker.

Lander honningkrukken på et av feltene med navnene til Ole Brumms venner, kan spilleren som flytter krukken snu den slik at han, men ikke motspillerne, får se fargen under foten. Dekk krukken til med hånden!

Så settes honningkrukken tilbake på feltet igjen. Tilhører honningkrukken spilleren, flytter han den selvfølgelig mot mål. Tilhører derimot krukken en motspiller, lar han den stå og prøver en ny krukke neste gang det er hans tur.

Ellers regler som for alternativ 1.