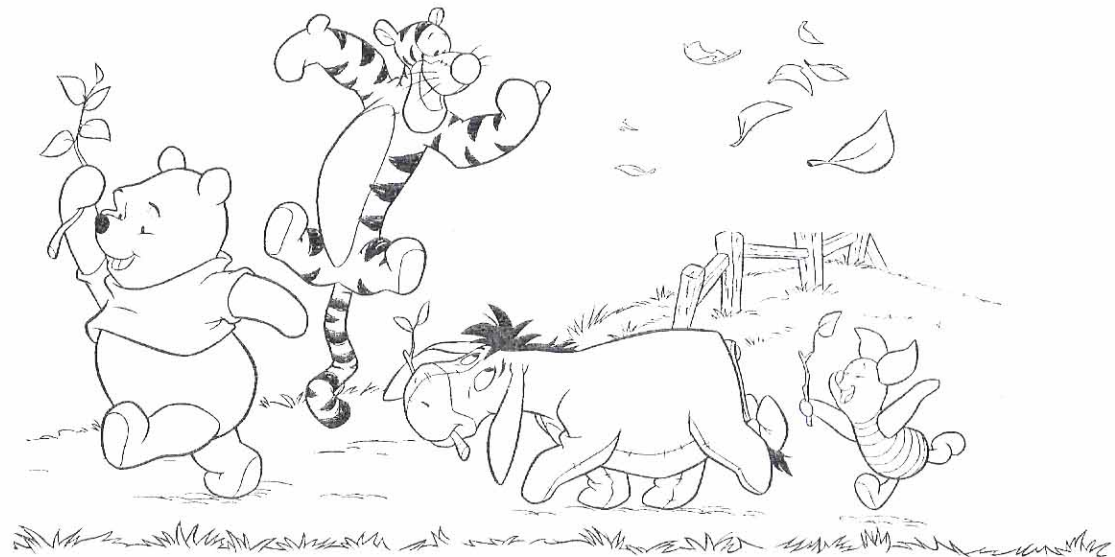


Ole Brumm og blåsbortdagen

SPILLEREGLER



Spill fra Litor

© Disney
Based on Winnie the Pooh works
© A.A. Milne and E.H. Shepard

2001 Egmont Litor AS, Oslo

Innhold

Spillebrett, fjell i plast, 5 spillebrikker (Ole Brumm og vennene hans), 5 føtter i tre til spillebrikkene, 12 honningbrikker, spinner med plastpil og fargeterning.

Spillet i korte trekk

Det blåser friskt i Hundremeterskogen! Ole Brumm og vennene hans strever med å holde seg på stien. Spillerne kaster fargeterningen etter tur og flytter en valgfri figur framover på det vakkende spillebrettet. Man må fortelle de andre spillerne hvilken figur man vil flytte, og det gjelder å tenke seg nøye om. Hvis man flytter en figur slik at spillebrettet velter, må man gi fra seg en honningbrikke. Hvem flytter spillebrikkene på den lureste måten og klarer å beholde honningbrikkene sine lengst?

Forberedelser

Før spillet tas i bruk første gang må brikkene trykkes forsiktig ut av papprammen. Spillebrikkene settes i hver sin trefot. Spinneren monteres ved at den runde plastholderen trykkes gjennom hullet i midten på spinnerens underside. Pilen trykkes så fast i holderen ovenfra (spinneren brukes bare når det spilles etter reglene beskrevet under "Alternativt spill" på neste side). Spillebrettet plasseres på det grønne fjellet, slik at fjellets topp kommer innenfor ringen på spillebrettets underside. Spillebrikkene settes på de fargede feltene på stien. Spillebrikkene bør plasseres på feltene nær midten, slik at spillebrettet ikke velter. Til slutt får spillerne utdelt 3 honningbrikker hver. Yngste spiller begynner spillet. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Slik spiller man

Første spiller bestemmer seg for hvilken spillebrikke han vil flytte og sier høyt hvilken figur som er på spillebrikken. Deretter kaster han fargeterningen og flytter den valgte spillebrikken til det neste ledige felt med den fargen terningen viser. Det flyttes mot venstre. Hvis det nærmeste feltet med den aktuelle fargen er opptatt, flytter spilleren videre til neste felt med samme farge. Hvis alle feltene med den aktuelle fargen er opptatt, blir han stående, og får kaste fargeterningen på nytt. Hvis alt går bra og spillebrettet ikke velter, går turen videre til neste spiller til venstre. Han velger en spillebrikke, kaster fargeterningen osv.

Hvis en spiller flytter en spillebrikke slik at spillebrettet velter, må han gi fra seg en av honningbrikkene sine. Spillebrettet plasseres deretter tilbake på fjellet, og spillebrikkene settes på feltene nær midten som før. Spilleren til venstre for den som veltet spillebrettet fortsetter så spillet. Den som mister alle sine 3 honningbrikker, er ute av spillet.

 **Bemerk:** Når man flytter en spillebrikke må den **løftes** fra spillebrettet. Det er altså ikke lov å skyve den bortover. En spillebrikke må alltid plasseres slik at trefoten ikke stikker utenfor kanten på det fargede feltet.

Vinneren av spillet

Spilleren som sitter alene igjen med én eller flere honningbrikker, vinner spillet.


Alternativt spill

Spillebrettet plasseres på fjellet og spillebrikkene settes nedenfor på bordet. 3 honningbrikker deles ut til hver spiller. Spilleren som står for tur snurrer pilen på spinneren (terningen benyttes ikke i dette spillalternativet). Hvis figuren pilen peker på står på bordet, skal denne plasseres på spillebrettet. Hvis figuren pilen peker på står på spillebrettet, skal den plasseres på bordet. Hvis pilen på spinneren havner midt mellom to figurer, snurrer man pilen på nytt.

NB! I dette spillalternativet brukes bare de **røde** flyttefeltene med hvite prikker. Spilleren bestemmer selv på hvilket rødt felt han vil plassere spillebrikken som skal flyttes opp fra bordet, men det får bare stå **én** spillebrikke på hvert felt.

Hvis en spiller flytter en spillebrikke slik at spillebrettet velter, må han gi fra seg en av honningbrikkene sine. Spillebrettet plasseres tilbake på fjellet, og spillebrikkene settes på bordet igjen. Neste spiller snurrer så pilen på spinneren, setter en spillebrikke på spillebrettet osv.

Den som mister alle sine 3 honningbrikker, er ute av spillet. Spilleren som sitter alene igjen med én eller flere honningbrikker, vinner spillet.

 **Bemerk:** Det er ikke lov å "angre seg" når man plasserer en brikke på spillebrettet. Hvis spillebrikken som spilleren skal flytte fra bordet og opp på spillebrettet berører et flyttefelt, må den plasseres der.

Tips

Spilletiden kan forkortes ved at spillerne får utdelt kun 2 honningbrikker hver.

LYKKE TIL!

