

SPILLEREGLER

På skattejakt med KAPTEIN SABELTANN

Et spill for 2-4 deltakere fra 4 år og oppover.

INNHold:

Spilleplan, 4 spillebrikker med plastføtter, terning, 30 "gullmynter" og skattekiste med lokk.

SPILLET I KORTE TREKK:

Spillerne drar ut på leting etter Grusomme Gabriels skjulte skatt og finner snart kisten gjemt i sanden. Er kisten tom eller full? Har Kaptein Sabeltann kommet spillerne i forkjøpet og tømt kisten for verdier, eller er den full av verdifulle gullmynter? Spillerne får svaret ved å snu på sjørøverbrikkene som ligger ved kisten. Her møter de også Kaptein Sabeltann som stjeler mynter fra kisten.

FORBEREDELSE

1. Monter skattekisten og sett den på det merkede feltet på spilleplanet. (Se bildet på baksiden av spillesken.)
2. Legg alle gullmyntene i skattekisten og sett på lokket.
3. Plassér de fire spillebrikkene i hver sin plastfot.
4. Legg de fire sjørøverbrikkene med billedsiden ned på spilleplanet, bland dem godt og plassér dem på de fire runde feltene ved skattekisten.
5. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på pilen i øverste høyre hjørne.

SLIK SPILLER MAN:

Yngste spiller begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre. Spilleren kaster terningen og flytter spillebrikken sin i pilens retning og ifølge **hele** terningkastet



1. Hvis spilleren havner på et felt med et skattekart, får han snu én av de fire sjørøverbrikkene.

-Viser sjørøverbrikken skatten, får spilleren åpne skattekisten og ta én gullmynt. Spilleren legger mynten foran seg.

-Viser sjørøverbrikken Kaptein Sabeltann, stjeler han én gullmynt fra kisten. Mynten legges ut av spillet.

-Viser sjørøverbrikken noen gamle fiskesaker, er skattekisten tom.



2. Hvis spilleren havner på et felt med en hodeskalle, skal han blande de fire sjørøverbrikkene og spre dem på de runde feltene på nytt.

VINNEREN AV SPILLET:

Spillet er over når skattekisten er tom. Spilleren som har flest gullmynter, vinner spillet.

ALTERNATIVE SPILLEREGLER:

1. Spill uten de fire sjørøverbrikkene - enklere spill

Sjørøverbrikkene brukes ikke i spillet. Spillerne får ta to gullmynter hver gang de lander på et felt med et skattekart, men mister én gullmynt ved å lande på et felt med en hodeskalle. Mynten legges da tilbake i skattekisten. (Spillerne kan også bli enige om andre antall mynter som man får eller mister.)

Spillerne som har flest mynter når kisten er tom, vinner spillet.

2. Kaptein Sabeltann stjeler gullmynter fra spillerne

Spillerne må legge av sine gullmynter tilbake i skattekisten hver gang de snur en sjørøverbrikke med Kaptein Sabeltann.

Spilleren som har flest mynter når kisten er tom, vinner spillet.

