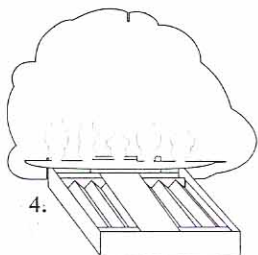
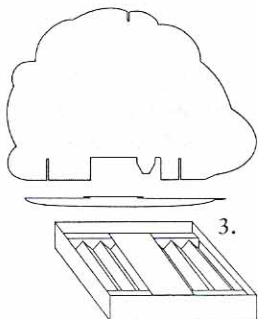
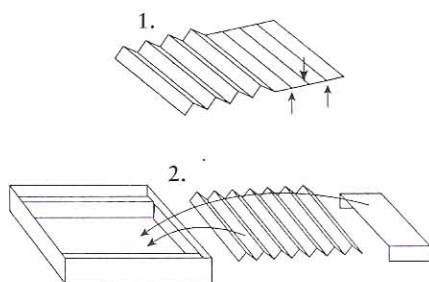


PIPPI OG SJØRØVERNE

For 2-4 deltakere fra 6 år.



Innhold:

3D-spilleplaninnsats med Pippis skip,
landgang og bølger i kraftig kartong
5 sjørøverfigurer
4 spillebrikker
50 gullmynter
1 Pippi flagg
1 hvit terning (1-3)
1 rød terning (1-6)



Dette har hendt:

Du har fulgt med Pippi Langstrømpe og sjørøverne på en spennende seiletur til Sørhavet. Når dere går iland på en liten øy, begynner det å hoppe i benene til Pippi. Her trengs det en real dunderkamp etter all seilingen!

- Kom så utfordrer vi sjørøverne i bryting! roper Pippi. Den som først klarer å komme seg forbi sjørøverne får heise flagget på Hoppetossa!

Men hvordan i alle dager beseirer man fem store, sterke sjørøvere? Det vet Pippi:
- Plukk så mange gullmynter som du vil ut av sekken, og deretter kan du slå sjørøverne i terningspill! Men ta ikke for mange mynter, for da kommer kanskje noen før deg til Hoppetossa.

Spillet i korte trekk:

Først skal du samle Pippis gullmynter på land. Møter du en sjørøver på landgangen, utfordrer han deg i terningsspill. Den røde sjørøverterningen viser hvor mye han krever for å slippe deg forbi. Slår du et høyere tall med din terning, får du dytte ham i vannet. Men vinner sjørøveren terningspillet, må du betale. Har du ikke nok mynter, er det du som går i vannet og må svømme tilbake til øya for å hente flere gullmynter. Den som først klatrer ombord og klarer å rydde dekket for sjørøvere, vinner spillet og får sette Pippi-flagget øverst på Hoppetossa.

Forberedelser:

1. Monter landgangen og sett istand Hoppetossa
2. Legg ut alle Pippis gullmynter på land. Legg myntene med billedsiden ned.
3. Still fem sjørøver-figurer på Hoppetossas dekk.
4. Sett spillebrikkene på land og velg farge.
5. Nå skal hver spiller slå et slag med den røde sjørøverterningen (1-6). Den som får høyest poeng får begynne spillet.

Spillets gang:

Samle gullmynter på land

For å ta opp gullmynter, slår du et slag med den hvite terningen (1-3). Terningen viser hvor mange mynter du får ta opp av haugen på bordet. Pengene gir 1 eller 2 poeng. Mynten legger du foran deg, uten å vise dem til dine motspillere. Slik fortsetter man rundt. Ettersom gullpengene kan hjelpe deg med å komme forbi sjørøverne, kan det være bra å samle sammen en liten haug før du går på landgangen. Men bli ikke for lenge på land. Det gjelder å komme seg først til Hoppetossa. Når du er klar til å gå videre (det bestemmer du selv), slår du med den hvite terningen (1-3). Terningen viser hvor mange steg du får gå frem på landgangen.

Spillet fortsetter:

Kamp mot sjørøverne på landgangen

Noen av rutene på landgangen er merket med sjørøvernes portrett. Havner du på en slik rute, må du kjempe mot sjørøveren på bildet. Motspilleren til venstre får late som om han er piraten og utfordre deg i terningsspillet. Motspilleren flytter først fram sjørøverfiguren til samme rute som du allerede står på. Du har hvit terning (1-3). Sjørøveren har alltid rød terning. Noen ruter har to pirater. Da møter du begge figurene i hvert sitt terningsspill. NB! Det er tillatt at flere spillere står på samme felt.

Hva hender om sjørøveren får høyest poeng?

Eksempel: Sjørøveren kaster 5 med den røde terningen, og du kaster 3 med den hvite. Sjørøveren fikk høyest poengverdi, så du må betale med gullmyntene dine for å komme forbi. Ettersom 5 minus 3 blir 2, må du betale 2 gullmynter. Myntene legges tilbake i pengehaugen på land. Rør i haugen slik at myntene blandes.

Har du ikke nok penger:

Da havner du i sjøen! Sjørøveren dytter brikken din i vannet. Svøm tilbake til øya og samle nye gullmynter ved hjelp av den hvite terningen. Etter terningsduellen flyttes sjørøverfiguren tilbake til Hoppetossa.

Hva hender om dere får samme poeng?

Viser rød og hvit terning samme poeng, må sjørøveren gå tilbake på dekk. Selv kan du bli stående med myntene dine i behold.

Hva skjer når du får fler poeng enn sjørøveren?

Taper sjørøveren terningsspillet, slipper du å betale. Det beste av alt er at du får dytte sjørøveren ut i vannet. NB! Når sjørøveren er blitt dyttet i vannet, blir han liggende der resten av spillet.

Spillavslutning:

Den store sjørøverkampen på Hoppetossa

Når du kommer opp på Hoppetossas dekk, gjelder det å ha mynter igjen.

Da møter du nemlig alle sjørøverne som fortsatt er med i spillet. (Har du flaks ligger alle sjørøverne i sjøen. Du går da direkte inn som vinner.)

Terningsspillet ombord på Hoppetossa tas i rekkefølge med de gjenværende sjørøverne.

- Får du samme eller høyere poeng som sjørøveren, går han i vannet.
- Får sjørøveren høyere poeng, må du kunne betale. Ellers så går du i vannet og må svømme tilbake til øya. Lykkes du å snike deg forbi, må sjørøveren gå i vannet. Når dekket er rensset for sjørøvere, får vinneren sette Pippi-flagget i toppen av Hoppetossa.

Hurra, det var et riktig eventyr!



Hot Tin Pan



Pollus



Oomalat



Dummerkopfen



O'Malley

Kortversjon av spillreglene:

Del 1: Samle gullpenger på land

Den hvite terningen (1-3) angir hvor mange mynter du får ta opp. Bestem selv når du vil gå videre til del 2 i spillet.

Del 2: Kjempe mot sjørøverne på landgangen

Hver gang du havner på et sjørøverfelt, får en motspiller late som han er sjørøveren og utfordre deg i terningspill. Du har hvit terning (1-3). Sjørøveren har alltid rød terning.

Får rød terning flest poeng, må du kunne betale forskjellen med dine gullmynter. Har du ikke nok mynter, havner du i sjøen og må begynne om fra begynnelsen igjen.

Viser rød og hvit terning samme poeng, går sjørøveren ut av spillet og settes tilbake på dekk. Selv får du bli stående på samme felt med pengene i behold.

Taper sjørøveren duellen, slipper du å betale. Da dyttes sjørøveren ned fra landgangen og går ut av spillet.

Del 3: Avslutt med den store sjørøverkampen på Hoppetossa

På Hoppetossas dekk møter du de sjørøverne som er igjen i spillet i hver sin terningduell. Beseirer du dem, vinner du spillet og får sette Pippi-flagget i toppen av Hoppetossa.



Spill fra Litor

© 1997 BRIO AB

© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo