

Spilleregler



PRINSESSE- SPILLET

INNHold

36 prinsessebrikker med 6 prinsesser, 6 prinsessekort, 6 spillebrikker og tallskive med pil og festeanordning.

SPILLET I KORTE TREKK

Hvilken av prinsessene vil du helst være - Ariel, Snøhvit, Jasmin, Tornerose, Askepott eller Belle? Velg en av dem og legg bildet av henne med baksiden opp foran deg.

Bare du selv vet hvilken prinsesse du forestiller, og du må holde på hemmeligheten helt til alle brikkene med din prinsesse er snudd med billedsiden opp.

Det blir ekstra spennende når du må snu en prinsessebrikke tilbake eller må bytte prinsesse med en motspiller.

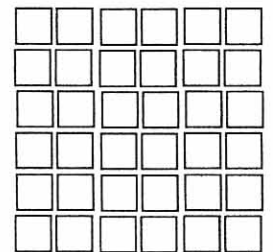
Hvem finner prinsessebrikkene sine først og vinner spillet?

FORBEREDELSE

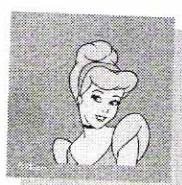
Før spillet tas i bruk må brikkene trykkes forsiktig ut av papprammene.

Plastpilen monteres på tallskiven ved å trykke den runde stiften gjennom hullet fra undersiden og inn i pilen.

De 36 prinsessebrikkene legges med billedsiden NED på bordet og plasseres slik at de danner et stort kvadrat bestående av seks brikker i både høyde og bredde. Se illustrasjonen til høyre.



Spillerne velger hver sin prinsesse blant de 6 mørkeblå prinsessekortene (se ill. nedenfor) og legger kortet med billedsiden NED foran seg. Det er viktig at bare spilleren selv vet hvilken prinsesse kortet hennes skjuler. Hvis det er færre enn 6 spillere med i spillet, legges de øvrige prinsessekortene med billedsiden NED ved siden av prinsessebrikkene.



Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på en hvilken som helst av de 36 prinsessebrikkene. Det kan kun stå én spillebrikke på hver prinsessebrikke. Disse prinsessebrikkene er nå spillernes startfelt. Yngste spiller begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

Prinsessekort

SLIK SPILLER MAN

Første spiller snurrer pilen på tallskiven.

Hvis pilen stopper på:

- **Et tall** - spilleren flytter spillebrikken sin på prinsessebrikkene like mange brikker som pilen viser. Spillebrikken kan flyttes både i loddrett og vannrett retning, men aldri diagonalt. Spillebrikken kan skifte retning flere ganger innenfor samme flytt, men kan ikke flyttes fram og tilbake på samme prinsessebrikke. Hele tallverdien må benyttes. Spilleren snur prinsessebrikken hun lander på og lar den ligge med billedsiden OPP. Spillebrikken blir stående oppå den snudde prinsessebrikken.

- **To mus** - spilleren må snu en av prinsessebrikkene som ligger med billedsiden opp (valgfri), tilbake med billedsiden ned. Spilleren kan **ikke** snu en prinsessebrikke som en spillebrikke står på.

- **En fugl** - spilleren må bytte sitt prinsessekort med prinsessekortet til en valgfri motspiller.

Spilleren kan også velge å bytte med ett av prinsessekortene som ligger med billedsiden ned ved siden av prinsessebrikkene (ved færre enn 6 spillere).

Det er fremdeles viktig at spilleren holder skjult hvilken ny prinsesse hun forestiller.

VINNER AV SPILLET

Slik fortsetter spillet til seks brikker, som viser **samme prinsesse**, ligger snudd med billedsiden opp på bordet. Spilleren som forestiller denne prinsessen, snur prinsessekortet sitt og er vinner av spillet. Hvis ingen av spillerne forestiller denne prinsessen, fortsetter spillet til seks nye brikker som viser samme prinsesse ligger snudd med billedsiden opp.

© Disney
2002 Egmont Litor AS, Oslo

Visit the Disney website at
www.disney/princess.com



Spill fra Litor

