

SPILLEREGLER



Rimbrikkene som rimer har samme farge.

SPILLET I KORTE TREKK

1. *Prinsessen har ti rimord ialt. Fem av dem vil hun utfordre spillerne med på slutten av spillet. Disse ligger på kongsgården, mens de andre fem ligger utenfor spillebrettet.*
2. *Du skal finne fem av Askeladdens ord som rimer på prinsessens ord på kongsgården, men får under spillets gang bare se ordene som ligger utenfor spillebrettet.*
3. *Klarer du å samle de riktige rimordene, bytte ut de som ikke passer og til slutt målbinde prinsessen?*

INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, 1 terning, 10 rimbrikker for prinsessen og 40 rimbrikker for Askeladden.

FORBEREDELSE

Prinsessens ti rimbrikker legges med ordsiden **ned** utenfor spillebrettet og blandes godt. Fem av rimbrikkene plukkes ut og legges med ordsiden **ned** på kongsgården på spillebrettet. De andre fem rimbrikkene blir liggende med ordsiden ned utenfor spillebrettet.

Ved to spillere brukes 20 av Askeladdens rimbrikker, dvs. to av hver farge.
Ved tre spillere brukes 30 av Askeladdens rimbrikker, dvs tre av hver farge.
Ved fire spillere brukes alle Askeladdens rimbrikker.

Rimbrikkene som ikke er i bruk (ved to og tre spillere), tas ut av spillet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt startfelt (Askeladdens hus) i spillebrettets fire hjørner.

SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner ved å kaste terningen og flytte spillebrikken sin ut på banen. **Spilleren flytter alltid mot venstre (følg pilene), og hele terningkastet må benyttes.** Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Hvis spilleren lander på et felt med:



- **Prinsessen**, får han snu en av prinsessens fem rimbrikker som ligger **utenfor** spillebrettet. **Dette er et av ordene prinsessen ikke har valgt, og som ikke rimer med ordene på kongsgården.** Rimbrikken blir liggende med forsiden **opp**.



- **Askeladden**, får han snu en av Askeladdens rimbrikker. Spilleren kan beholde brikken ved å legge den med forsiden opp foran seg, eller la den ligge ved å snu den tilbake der den lå. **Spillerne får bare samle fem av Askeladdens rimbrikker i alt.** Neste gang en spiller som har samlet fem rimbrikker lander på Askeladden, må han legge en av rimbrikkene tilbake for å beholde den nye. **Slik kan spilleren bytte ut ord som ikke rimer med ordene på kongsgården.**



- **Kongen**, får han bytte en av rimbrikkene sine med en av rimbrikkene til en valgfri motspiller. Hvis spilleren ikke ønsker eller kan bytte en brikke, er turen hans over, og neste spiller fortsetter.

Når en spiller tror han har samlet **en rimbrikke til hvert av de fem rimordene** på prinsessens rimbrikker på kongsgården, flytter han inn mot kongsgården via en av de to banene som leder inn mot midten av spillebrettet.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som kommer først fram til kongsgården, snur de fem rimbrikkene til prinsessen for å se om ordene hans rimer. Spilleren gjør dette skjult for motspillerne. **Hvis spilleren har ett riktig rimord til hvert av de fem ordene på kongsgården, vinner han spillet.** Hvis noen av ordene ikke rimer, er han ute av spillet. Spilleren lar prinsessens rimbrikker ligge med ordsiden ned på kongsgården, og de andre spillerne fortsetter spillet for å prøve å målbinde prinsessen.

© 2009 Egmont Serieførlaget AS, 0055 Oslo
Illustrasjoner: Dag Frognes
www.univers.no

