

SPILLEREGLER

Disney's *Snehvit* og de Syv Dvergene

INNHOLD

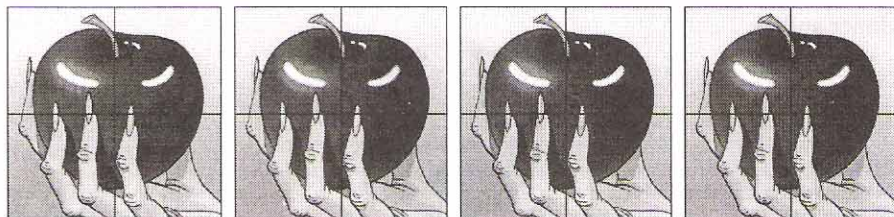
Spilleplan, 4 spillebrikker, 4 plastføtter, terning, 4 x 4 eplebiter, 16 runde brikker.

SPILLET I KORTE TREKK

Som Snehvit må spillerne flykte fra den onde dronningen og inn i skogen der de syv dvergene bor. Dronningen forvandler seg til en heks og dukker opp i skogen med et forgiftet eple som hun prøver å få Snehvit til å spise av. Hver gang spillerne møter heksa, får de en eplebit som skal settes sammen til et eple. Når eplet er helt, gjelder det å få hjelp av dvergene og dyrene til å snu eplet til et bilde med Snehvit og prinsen og bringe det til prinsens slott.

FORBEREDELSE

De runde brikkene legges med baksiden opp på spilleplanet, blandes godt og plasseres på de runde feltene. Kun én brikke på hvert felt. Eplebitene legges med eplesiden opp utenfor spilleplanet og settes sammen slik at de danner fire hele epler. Se nedenfor.



Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres utenfor det gule startfeltet. Spillerne kaster terningen etter tur, og den høyeste verdien avgjør hvem som skal begynne spillet. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin ut på banen. Det gule feltet regnes som ett flytt. Hele terningkastet må benyttes. Spilleren kan flytte i hvilken som helst retning på spilleplanet, men kan ikke flytte frem og tilbake i ett og samme trekk.

Hvis spilleren (med nøyaktig terningkast) lander på en av de runde brikkene, får han snu denne. Alle spillerne skal se bildet på brikken.



Hvis bildet på brikken forestiller *heksa*, får spilleren ta til seg en av de fire eplebitene i et av eplene utenfor spilleplanet. Spilleren legger eplebiten foran seg med eplesiden opp og vender deretter den runde brikken tilbake med bildet ned. Så fortsetter neste spiller.



Når spilleren har klart å samle alle de fire bitene til et helt eple, skal han finne de runde brikkene med *dverger eller dyr*. Ved å snu en av disse brikkene, får spilleren vende én av bitene i eplet sitt slik at bildet med Snehvit og prinsen kommer frem.

Ingenting skjer hvis spilleren snur en av brikkene med dvergene eller dyrene før han har samlet de fire eplebitene. Snur derimot spilleren en av brikkene med heksa etter at han har vendt en av eplebitene til bildet med Snehvit og prinsen, må han snu denne tilbake slik at eplesiden vender opp igjen.

VINNER AV SPILLET

Når spilleren har snudd alle de fire eplebitene, kan han flytte mot mål som er det siste feltet foran slottet. På vei mot mål må spilleren som før snu de runde brikkene han lander på og vende tilbake en del av bildet hvis han får heksa. Spilleren må da på nytt finne en av brikkene med dverger eller dyr for å snu eplebiten tilbake igjen.

Spilleren som kommer først i mål med et helt bilde av Snehvit og prinsen, vinner spillet.

