

SPILLEREGLER



Orakelet kaller!

INNHold

Spillebrett, 20 spillebrikker i fire ulike farger, Banshee-brikke, plastfot og to terninger.

Spillet i korte trekk

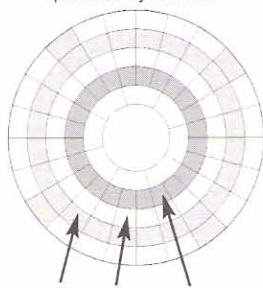
Orakelet kaller på de fem W.I.T.C.H.-jentene, og spillerne må flytte spillebrikkene sine så raskt som mulig på den farefulle veien til Kandrakar. Banshee fra Arkhanta truer jentene underveis og sender dem tilbake hver gang hun tar dem igjen. Spilleren som først klarer å bringe de fem W.I.T.C.H.-jentene trygt fram til Orakelet i Kandrakar, vinner spillet.

FORBEREDELSE

Banshee-brikken trykkes forsiktig ut av papprammen og settes i plastfoten. Den plasseres så på et av de fiolette feltene i den innerste banen. Spillerne velger hver sin farge og får de fem spillebrikkene i denne fargen. Spillerne velger så hvert sitt hjørnefelt (utenfor de gule feltene) som de skal starte fra og setter spillebrikkene sine der. Spillerne kaster en terning for å avgjøre hvem som skal begynne. Spilleren som får høyest terningkast begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Spillernes flyttebaner:



Gul, grønn og oransje.
Deretter fiolett helt innerst.

Første spiller kaster begge terningene. Først flyttes Banshee-brikken ifølge den svarte terningen i valgfri retning på de fiolette feltene. Hele terningkastet må brukes. Brikken kan **kun** flyttes på de fiolette feltene. Dette betyr at Banshee kan bevege seg raskt innover og utover i de ulike banene. Deretter flytter spilleren en av spillebrikkene sine (valgfri hvilken), ifølge den hvite terningen. Hun flytter inn via det gule hjørnefeltet og deretter i valgfri retning på den gule banen. Spilleren **må følge den gule banen** til spillebrikken hennes lander på Kandrakars hjerte. Hele terningkastet må brukes.



Kandrakars hjerte

Hvis spillerens brikke lander på et felt med Kandrakars hjerte, kan brikken om ønskelig flyttes direkte inn på den grønne banen. Spilleren **må nå følge den grønne banen** rundt i valgfri retning helt til hun igjen lander på Kandrakars hjerte.

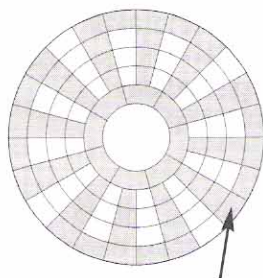
Noen steder er det to felter med Kandrakars hjerte i direkte kontakt med hverandre. Spillebrikken flyttes direkte inn på den oransje banen og så rundt i valgfri retning på denne.

Fra den oransje banen flytter spilleren spillebrikken sin inn på den innerste fiolette banen. Herfra er det kun to muligheter til å nå frem til Orakelet i Kandrakar, og sikre spillebrikken.



Fjernflytting

Hvis spillerens brikke lander på et av de 6 feltene med W.I.T.C.H.-jentene, kan spilleren "fjernflytte" brikken sin rett inn til Orakelet i Kandrakar.



Banshee-brikkens flyttebane på fiolette felter. Her vist i grått.

Flytting av Banshee-brikken

Banshee-brikken flyttes **kun** på de fiolette feltene. Hvis Banshee-brikken passerer en eller flere spillebrikker som står på fiolette felter, (eller lander på et felt med en spillebrikke), sendes spillebrikken straks tilbake til hjørnefeltet den startet fra. Brikker som sendes tilbake starter på nytt.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som først flytter alle sine fem spillebrikker inn til Orakelet i Kandrakar, vinner spillet. W.I.T.C.H.-jentene er nå trygt framme i Kandrakar.