



TITEL DJUNGELBOKEN	BLAD 1.
STIL BRÖDTEXT	GRAD BREDD
RUBRIK	GRAD BREDD
UNDERRUBRIK spelregler	GRAD BREDD
<p>DJUNGELBOKEN för 7 - 4 deltagare från 6. år</p> <p><u>Inledning</u> I Rudyard Kiplings' roman berättas det om hur Mamma och Pappa Varg hittade en liten pojke långt ute i djungeln. De tog hand om honom och Mamma Varg gav honom namnet MOWGLI. Hela vargfamiljen lärde MOWGLI allt om djungeln, dess djur och faror. När MOWGLI växt upp och var tillräckligt gammal, beslöt vargfamiljen att de skulle låta MOWGLI återvända till sitt eget folk. Pantern BAGHEERA, som hade mycket att säga till om, tyckte likadant och lovade att hjälpa MOWGLI tillbaka till civilisationen.</p> <p>I detta spel kommer Du att ha mycket roligt på Din färd genom djungeln med MOWGLI och hans vänner. Alla som deltar är "sin egen MOWGLI".</p> <p><u>Innehåll</u> 1 spelplan 4 spelpjäser 4 ap-marker 1 tärning 1 Mowgli-snurra</p> <p><u>Förberedelser</u> Fäst spelpjäserna i plastfötterna. Lägg "ap-markerna" i APORNAS STAD. Mowglis "snurra" placeras vid sidan av spelplanen. Varje deltagare placerar sin spelpjäs vid start. Samtliga deltagare kastar tärningen och den som får flesta antalet "ögon" börjar.</p>	KORR.SPALT
MANUS	GODKÄNT DATUM SIGN.



TITEL. DJUNDELBOKEN	BLAD 2.		
STIL BRÖDTEXT	GRAD BREDD		
RUBRIK	GRAD BREDD		
UNDERRUBRIK spelregler	GRAD BREDD		
<p><u>Spelets gång</u></p> <p>Den första deltagern kastar tärningen och flyttar sin spelpjäs, så många steg som antalet "ögon" på tärningen visar. Därefter fortsätter de övriga deltagarna i tur och ordning. Spelpjäsen flyttas alltid framåt, såvida den inte hamnar på en ruta med anvisning "gå tillbaka". Om en ruta är upptagen, fortsätter Du fram till första lediga ruta. Samma regler gäller när Du "går bakåt". Hamnar Du på eller passerar den första björnen får Du själv avgöra om Du vill fortsätta utmed björnspåret eller gå elefantspåret som pilarna visar.</p> <p>MOWGLIS RUTA</p> <p>När Du hamnar på en ruta märkt Mowgli, använder Du "Mowgli-snurran". Står det "Mowgli 3" vid rutan, så vrider Du visaren 3 steg i pilens riktning. Varje steg bestäms av linjen mellan de färgade fälten på "snurran". En siffra syns då i den övre cirkeln och en apa eller ett annat djur i den undre cirkeln.</p> <p>Om en apa syns, får Du endera flytta Din spelpjäs det antal steg som siffran visar, eller ta en "ap-märker".</p> <p>Om Du redan har en "ap-märker", eller [✓]ett annat djur syns i den undre cirkeln, så måste Du flytta Din spelpjäs det antal steg som siffran visar.</p> <p>OBS! Innan varje spelomgång börjar, ställ in "Mowgli-snurran" vid valfri färgruta.</p>	KORR.SPALT		
MANUS	GODKÄNT	DATUM	SIGN.

V om



M A N U S

TITEL DJUNGELBOKEN	BLAD 3.		
STIL BRÖDTEXT	GRAD BREDD		
RUBRIK	GRAD BREDD		
UNDERRUBRIK spelregler	GRAD BREDD		
<p>APORNAS STAD</p> <p>Du måste ha en "ap-marker" för att få fortsätta ut ur APOPNAS STAD. Har Du redan en "ap-marker" innan Du kommer till "FLYKTVÄGEN" fortsätter Du rakt ut ur staden. Har Du ingen "ap-marker" får Du fortsätta runt inne i staden tills Du får en sådan. Först då kan Du fortsätta ut, vilket sker när Du nästa gång kommer till "FLYKTVÄGEN".</p> <p>DJUNGELFLICKANS RUTA</p> <p>Du måste stanna på DJUNGELFLICKANS RUTA oberoende om Du hamnar där direkt eller bara passerar. Du skall omedelbart vrida 5 steg på "Mowgli-snurren" och flytta Din speipjäs det antal steg som siffran i den övre cirkeln visar.</p> <p><u>Vem vinner?</u></p> <p>Den som först kommer fram till civilisationen, som är märkt MÅL, har vunnit. Observera att Du måste gå i "MÅL" på exakt antal slag. Får Du för högt antal "ögon" i Ditt kast får Du stå kvar och vänta tills det är Din tur att kasta nästa gång.</p> <p>Walt Disney Productions</p>	KORR.SPALT		
MANUS	GODKÄNT	DATUM	SIGN.