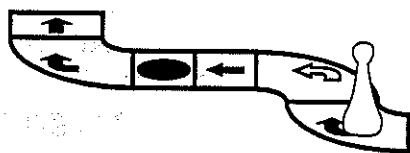
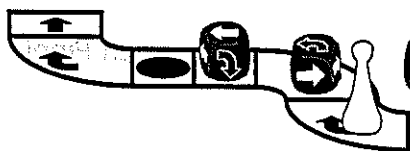


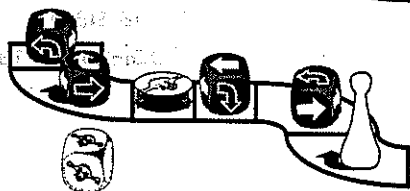
Så använder du piltärningarna och Pippi-tärning:



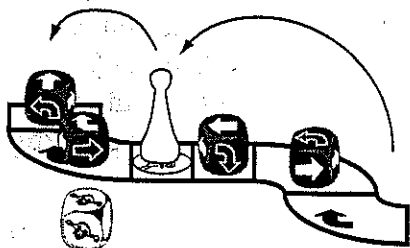
Vilka pilar behöver du, för att gå framåt i en följd?



Slå ett kast och lägg piltärningarna du vill behålla ovanpå pilarna på spelplanen.



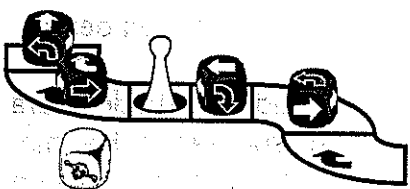
Slå om övriga tärningar maximalt två gånger.



Avsluta draget med att kasta Pippi-tärningen.

Pippi-sidan upp = Täck över valfritt hål med en Pippi-markern

Ingen Pippi = Du får inte flytta Pippi-markern.



Ställ din spelpjäs framför de utlagda piltärningarna. Finns öppet hål på vägen, trillar du ner och får stå över ett kast.



© 1997 BRIO AB

HOPPA MED PIPPI

Tärningsspel för 2-4 deltagare från 5 år.



Detta har hänt:

Du och dina kompisar hälsar på hos Pippi Långstrump i Villa Villerkulla.

-Vi leker "Inte stöta golvet"! ropar Pippi. Kom, så klättrar vi ett varv i mitt kök, utan att trampa på golvet.

Det är svårt att hoppa från bordet och upp till hyllan. Pippi bestämmer sig för att hjälpa alla som snubblar. Men ibland händer det att någon trampar ner på golvet i alla fall.

- Den som först tar sig runt, får välja sylt till pannkakorna, lovar Pippi.

Spelet i korthet:

Tag dig runt i Pippis kök så snabbt som möjligt med din spelpjäs. Piltärningarna visar hur långt du kommer på ett kast. Men se upp! Banan är full av hål. Har du otur, trillar du ner i hålet och får stå över ett kast. Har du tur, räddar Pippi dig. Då täcker du hålet med Pippi-markern.

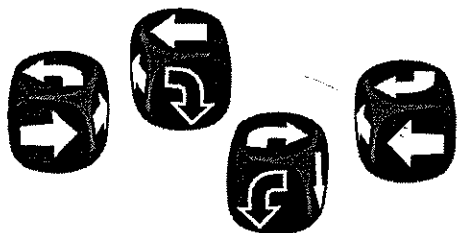
OBS! Med 3-4 spelare används båda Pippi-markerna. Med färre spelare används bara en Pippi-markern.

Spelstart:

Välj en spelpjäs och ställ den i rätt bo på spelplanen.

Börja med att kasta piltärningarna

På piltärningarna finns samma pilsymboler som på spelplanen. Varje gång det är din tur, har du rätt till ett grundkast plus två omkast. Som mest slår du alltså tre kast med piltärningarna. I grundkastet använder du alla piltärningarna. I vart och ett av de två omkasten avgör du själv vilka av tärningarna du vill låta ligga kvar och vilka du vill kasta om. Du måste inte använda dina omkast om du inte vill.



Avsluta alltid med Pippitärningen

Efter dina slag med piltärningarna, ska du alltid slå ett slag med Pippi-tärningen. Pippitärningen avgör om du får flytta Pippi-markern eller ej.



- Fick du Pippi?

Då får du täcka över valfritt hål på spelplanen med en Pippi-markern. Tag markern och lägg den över ett hål framför din egen spelpjäs. Men du får inte ta markern, om en spelare redan står på den. Är du redan nöjd med placeringen av Pippi-markern, behöver du naturligtvis inte flytta den. Avsluta draget med att flytta fram din spelpjäs. Ställ alltid spelpjäsen framför de utlagda piltärningarna.

- Fick du inte Pippi?

Då får du inte heller flytta Pippi-markern. Ställ din spelpjäs på rutan framför de utlagda piltärningarna. Passerar din spelpjäs ett öppet hål, trillar du ner på Pippis golv och får stå över ett kast. Har du tur, ligger en marker kvar och täcker hålet i din väg. Eftersom regeln säger att du inte får flytta Pippi-markern, gör du naturligtvis inte det.

Nu är det nästa spelares tur att kasta piltärningarna och Pippitärningen.

OBS! För att **passera** en motspelare, måste du först ha slagit samma pil som motspelare står på. I Hoppa med Pippi-spelet får man stå flera spelare på **samma** ruta.

Varvet avslutas på rutan intill ditt bo

Den som först når fram till sitt bo vinner spelet. När du avslutar varvet, behöver du inte gå jämt upp med piltärningarna. Det räcker att du når fram till rutan utanför ditt bo. Grattis! Ställ in din spelpjäs i boet och tala om vilken sylt du helst vill äta till Pippis pannkakor. Vem vet, kanske blir det pannkakor på riktigt också?

Spelvariation:

Vill du ha lite extra bus i Pippis kök, använder du även denna spelregel:

Den som trillar ner genom ett hål, får samtidigt flytta de andra spelpjäserna ett steg framåt eller bakåt på spelplanen. Har man tur (i oturen), står en annan spelare intill ett öppet hål. Passa då på att knuffa ner honom!