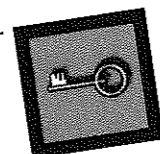


KORTARE SPELTID _____ Sortera bort alla nyckel-, rums- och dörrkort i två av spelets färger och öppna sex istället för åtta rum.

SÅ ANVÄNDS NYCKELKORTEN:

Lägg alltid korten framför dig med bildsidan nedåt.

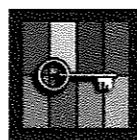
KORT MED NYCKLAR _____



Används för att öppna dörrarna till de olika rummen. Vänd upp ditt nyckelkort när du har undersökt rummet. Uppvända nyckelkort kan ingen ta ifrån dig.

HUVUDNYCKEL _____

Den flerfärgade nyckeln passar till alla rum. För att minnas vilket rum du öppnat, ersätter du detta kort med ett enfärgat nyckelkort ur högen. Använda kort läggs underst i högen – blanda efteråt.



KORT MED SPRAK _____



Används när du vill flytta Sprak till din ruta. Bra att ha när man behöver fler nycklar! Använda kort läggs underst i högen. (Se även Sprak ger kort.)

KORT MED GREVEN _____

Används för att flytta Greven till vilken ruta du vill. Bra att ha för att terrorisera motspelare! Använda kort läggs underst i högen. (Se även Greven tar kort.)



RAKETKORT _____



Används för att flytta dig själv, Sprak eller Greven till valfri ruta. Använda kort läggs underst i högen.

JULMUSTKORT _____

Skyddar mot Greven. Använd julmustkortet om du tvingas dela ruta med Greven, så vågar han inte ta något kort från dig. Använda kort läggs underst i högen.



SPELINNEHÅLL:

1 st spelplan, 1 st snurra, 1 st tärning
4 st spelpjäser - Jean, Staffan, Ivar och Lillan
1 st Greve, 1 st Sprak
4 st lathundar
8 st dörrkort, ett i varje färg.
8 st stora rumskort; entrén, köket, korridoren, musikrummet, raketrummet, höga rummet, vardagsrummet och det hemliga rummet (där prinsessan hålls fången).
7 st små rumskort (ordningskort)
88 st nyckelkort- 7 nycklar av varje färg, 8 huvudnycklar,
6 Grevekort, 6 Sprak-kort, 6 julmustkort och 6 raketkort.
regelhäfte



© 1999 BRIO AB/ALGA
© 1999 Sveriges Television
Speluppskapat av Peter Nyrell och Ricard Hageman
Illustrationer: Peter Nyrell

MYSTERIET PÅ GREVEHOLM

FÖR 2-4 DELTAGARE FRÅN 7 ÅR

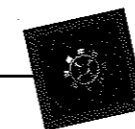
SPELET I KORTHET _____



Vännerna på Greveholm – barnen Ivar och Lillan, och spökerna Jean och Staffan – ska befria prinsessan från den elake Greven. Skynda dig att hitta nycklarna till de åtta stängda dörrarna. Spring till den snälle roboten Sprak (eller till en nyckelruta) för att få nyckelkort, öppna alla dörrarna så fort du kan och försök komma ihåg vilket rum som finns bakom varje dörr! Den spelare som hittar prinsessan och minns vilka rum som döljer sig bakom de åtta dörrarna vinner!

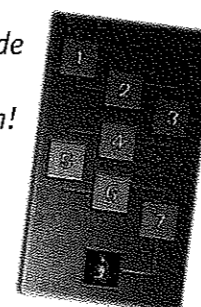
SPELFÖRBEREDELSE _____

Nyckelkort



Lägg ut rumskorten.
Täck med dörrkortet!

Här läggs de minsta rumskorten!

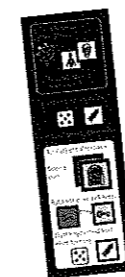


SPELSTART! _____



VARJE DRAG HAR TRE MOMENT!

Följ lathunden!

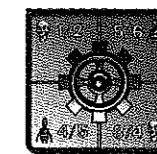


1. Montera snurran på den lösa plattan. Placera plattan i det tomma hålet på spelplanen.
2. Blanda nyckelkortet. Lägg kortet i en hög bredvid spelplanen.
3. Blanda de stora rumskorten. Lägg kortet med bildsidan nedåt på spelplanens rumsrutor. Ingen får se var rummen hamnar!
4. Lägg de åtta dörrkortet ovanpå rumskorten. På dörrkortet ser du vilken färg på nyckeln du behöver för att gå in.
5. Blanda de små rumskorten. Fördela korten med **bildsidan** nedåt på de nummerade rutorna intill spelplanen. Kortet visar i vilken ordning du ska öppna slottets åtta rum för att vinna spelet. Ingen får titta på kortet!
6. Ställ Greven och Sprak på deras startrutor (i var sin ände av spelplanen). När Sprak och Greven har flyttat, fungerar rutorna som nyckelrutor.
7. Läs igenom reglerna och delä ut "lathundarna". De hjälper dig att minnas vad du ska göra i ditt drag.

Alla spelare slår med tärningen. Den som slår högst, får först välja spelpjäsa och ruta som han eller hon vill starta från. Sedan får den som slog näst högst välja osv. Den spelare som satte ut sin figur sist får göra spelets första drag.

STEG 1: FLYTTA SPRAK ELLER GREVEN

Snurra på pilen eller använd ett nyckelkort med Sprak/Greven (se kortens betydelse, sista sidan).



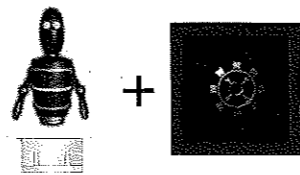
Flytta Greven 1 eller 2 steg. Flytta Sprak 5 eller 6 steg.

Flytta Sprak 4 eller 5 steg. Flytta Greven 3 eller 4 steg.

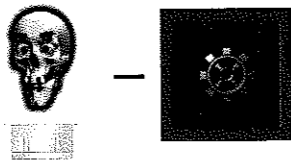
SPRAK GER KORT

SÅ ANVÄNDER DU GREVEN OCH SPRAK

Försök att flytta Sprak (eller flytta din spelpjäs) så att ni båda delar ruta. Då får du **två** nyckelkort av den snälle Sprak. Står Sprak på en nyckelruta, får du ta tre kort!



GREVEN TAR KORT



Försök att flytta Greven så att han delar ruta med en motspelare som har nyckelkort. Då får du ta ett av de nedvända korten från motspelaren och behålla det själv.

JULMUST STOPPAR GREVEN

Använd detta kort om du tvingas dela ruta med Greven, så vågar han inte ta något nyckelkort från dig!



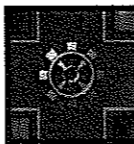
UTE PÅ SPELPLANEN:

STEG 2: FLYTTA DIN SPELPJÄS

Gör ett tärningskast och flytta din spelpjäs lika många steg som tärningen visar. Du får inte gå på samma ruta mer än en gång under förflyttningen. (Du kan ersätta tärningskastet med ett raketkort, se sista sidan)

NYCKELRUTAN GER KORT

När du hamnar på en nyckelruta, tar du ett kort ur högen i samma drag. Titta på motivet och lägg det framför dig **med bildsidan nedåt** tills du använder det. (Kortens betydelse, se sista sidan!)



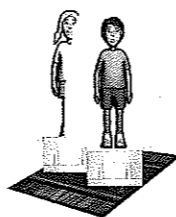
RAKETRUTAN GER FLYGTUR



När du hamnar på en raketruta, flyger du vidare till vilken ruta du vill i samma drag. Raketrutan ger inget nyckelkort, men skulle raketerna ta dig till en nyckelruta får du ta ett kort. Om Sprak eller Greven flyttas till raketrutan, får dom också flyga.

TVÅ SPELARE PÅ SAMMA RUTA

Inget händer, eftersom flera får stå på samma ruta. Kommer Sprak till rutorna, ger han nyckelkortet till den som gör draget. Kommer Greven, blir båda spelarna av med 1 nyckelkort var. Kortet får spelaren som flyttade Greven.



AVSLUTA DITT DRAG:

STEG 3: VÄLJ ETT AV TRE ALTERNATIV

- Använd nyckelkort för att titta i rum (om du står utanför)...
- eller byt ut nyckelkort och ta ett nytt ur högen...
- eller flytta din spelpjäs igen. Använd raketkort eller tärning. Stannar du på en nyckel- eller raketruta, följer du reglerna för respektive ruta i samma drag.

ANVÄND NYCKELKORTEN!

När du fått ett kort med en nyckel, ska du genast ta dig till en dörr i samma färg och undersöka rummet bakom. För att få öppna, måste din spelpjäs stå på en intilliggande, tom ruta (alltså ingen nyckelruta).



Ställer du dig på en ruta som gränsar till två rum (och har nyckelkort till båda), får du öppna två dörrar i samma drag.

SÅ ÖPPNAR DU ETT RUM!

Vänd upp rätt nyckelkort. Behåll kortet framför dig efter draget. Uppvända nyckelkort kan inte tas av Greven.

Lyft båda korten på en gång utan att visa dina motspelare. Vilket rum har du hittat? Lägg tillbaka båda korten som förut.

KOM IHÅG EFTERÅT

Försök minnas vilket rum du hittade och var det finns någonstans på spelplanen. Annars kan du inte öppna rummen i exakt den ordning som krävs för att kunna befria prinsessan. Skulle du glömma, kan du alltid använda ett nytt nyckelkort och kika en gång till!

NÄR DU HITTAR PRINSESSAN

Om du hittar det hemliga rummet (med prinsessan) säger du inget, utan lägger bara tillbaka kortet som vilket rum som helst. Du kan ju inte befria prinsessan, förrän du hittat samtliga låsta rum på spelplanen.

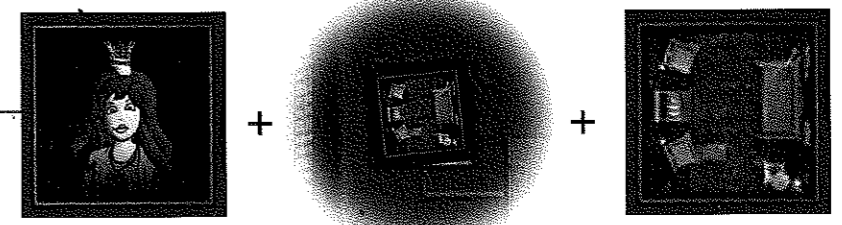
NÄR DU ÖPPNAT ALLA DÖRRARNA

När du har nycklarna till de åtta rummen framför dig (och vet var någonstans de olika rummen finns på spelplanen), flyttar du direkt till Prinsessan utan att använda kort eller slå med tärning.

SÅ RÄDDAR DU PRINSESSAN

Vänd upp kortet med Prinsessan i samma drag. Sedan vänder du upp det första ordningskortet (rumskort 1) så att alla kan se det. Vänd upp det stora rumskort som motsvarar det lilla kortet. Är det rätt rum får du fortsätta ditt försök. Vänd nästa ordningskort och öppna samma rum på spelplanen, tills samtliga rum öppnats i rätt ordning.

ÖPPNA ALLA RUMMEN I RÄTT FÖLJD!



MISSADE DU ETT RUM?

Visar du fel rumskort, är ditt drag över och du måste vända tillbaka det felaktiga rumskortet. Låt övriga uppvända kort ligga kvar. Har du tur, får du en ny chans i ditt nästa drag. Har du otur, hinner någon annan före genom att flytta bort sin spelpjäs till prinsessan och fortsätta öppna rummen i rätt ordningsföljd. Spelaren som fortsätter måste ha samtliga åtta nyckelkort för att få rädda prinsessan. (Alla nyckelkort behöver inte vara uppvända.)

VEM VINNER?

Den spelare som vänder upp det sista rumskortet har **BEFRIAT PRINSESSAN** och vinner spelet!