

- Lägg och räkna** Följ sedan turordningen runt bordet. Lägg ett äpple varje gång det är din tur. När vagnen når lagret, upphör den gemensamma matningen. Lägg tolv nya kastruller i vagnen. Använda äpplen lämnas till banken.
- Slut på äpplen?** Köp max 4 äpplen per drag av banken. Saknar en spelare både äpplen och pengar, tvingas denne lämna vagnen och sin plats i spelet.
- Vem fortsätter spelet?** Spelaren som betalade **sista** äpplen till lagret tar tömarna efter påfyllningen. Nu börjar en ny, händelserik Kastrullresa!
- Vem vinner?** Spelet avslutas när samtliga kastruller är sålda. Varje spelare räknar sina pengar. Den som har högsta summan pengar vinner spelet. Äpplen ingår ej i slutsumman. Har två spelare **samma** slutsumma, ger flest äpplen vinst.



Affärsspelet Pip-Larssons och Den Fantastiska Kastrullresan, fritt efter TV-serien med samma namn.

För 2-4 spelare från 6 år.

Innehåll: 1 st spelplan
1 st bryggarvagn + 1 st klämma
Ark med Pip-Larssons (8 st spelpjäser)
4 st plastfötter
38 st kastrull-marker (2 st i reserv)
38 st äppel-marker
1 st säljsnurra (bricka + spinner)
1 st tärning (1-3)
Häfte med sedlar

Spelet i korthet: Res runt med familjen Pip-Larsson och sälj den fantastiska kastrullen Pip. Tag betalt i både pengar och äpplen. Pengarna hjälper dig att vinna spelet, men det krävs äpplen till hästarna för att ta sig fram längs resvägen. När kastrullerna i vagnen tar slut, måste spelarna gemensamt åka till lagret och hämta fler, tills spelets samtliga kastruller är sålda. Den som tjänar mest pengar till familjen vinner!

Förberedelser: Montera bryggarvagnen. Trä på kulissen. Fixera vagnen i spelplanens mitt med hjälp av medföljande klämma. För vagnen till spelplanens startpunkt, markerad med röd pil.

Lägg tolv av spelets 36 kastruller i vagnen. Stapla övriga kastruller i lagret på spelplanen. Välj en spelpjäs och montera foten. **Ställ spelpjäserna i vagnen.**

Bestäm vem av spelarna som ska sköta banken, dvs ta emot och dela ut pengar och äpplen under spelets gång.

Spelets gång

Spelstart Varje spelare får 5 äpplen av banken vid spelstart.

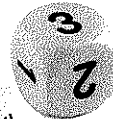
Kör och sälj! Yngsta deltagaren startar spelet. Spelaren skjuter vagnen ett antal steg i **valfri** körriktning fram till ett säljställe, och betalar med äpplen. Säljstället är antingen en marknadsplats med flera köpare eller en ensam köpare längs vägen. Köparna markeras med grön cirkel på spelplanen.

1 äpple = 1 steg Varje steg med vagnen kostar ett äpple. Räkna antalet steg på spelplanen och "mata" bryggar-hästarna med lika många äpplen, tills vagnen når dit du vill komma (1 äpple = 1 steg). Använda äpplen återlämnas till banken.

Köp 4 till! Behöver du fler äpplen? Köp **max 4 st** av banken när det är din tur (1 äpple = 5 kronor). När du ändå inte fram till nästa säljställe, får nästa spelare i tur ta över körningen.

Vem hoppar först av vagnen?

Den som kör vagnen får alltid göra det inledande draget, när vagnen stannar vid ett säljställe. Gör ett kast med tärningen och flytta din spelpjäs mot säljstället (markerad med röd punkt). Observera att flera spelpjäser får stå på samma ruta.



Står köparen längs vägen behövs inget tärningskast. Då får du sälja direkt från vagnen – förutsatt att det är du som kör. Misslyckas köpet, får nästa spelare i tur chans att sälja.

Säljsnurran avgör köpet

Snurra pilen i **samma drag** som din spelpjäs når röd punkt/ensam köpare.

OBS! Du får bara sälja till **en** köpare per drag.

Grattis!

Du har sålt 1 kastrull.

Agent!

Du har sålt 3 kastruller till samma köpare.

Tyvärr!

Du får nej tack! Nästa spelare i tur gör sitt drag.

Markera köpet

Tag lika många kastruller ur vagnen som du lyckas sälja i ditt drag. Lägg dem ovanpå spelplanens köpare. Nu kan ingen sälja fler kastruller till denna köpare.

Så tar du betalt

Varje kastrull kostar 30 kronor eller 6 äpplen. Tag betalt i pengar eller äpplen. Du kan även begära en kombination (ex 2 äpplen + 20 kronor = 30 kronor). Försök att hålla den rätta mixen av pengar och äpplen under spelets gång.

När kör vagnen vidare?

PIP = säljstopp!

Ibland kan det löna sig att hindra andra spelare från att sälja. När du står på säljpunkten på en marknadsplats (röd punkt), kan du avbryta säljarbetet för alla genom att ropa: **PIP!** Samtliga spelare återgår då till vagnen för omedelbar avfärd. Den spelare som avbröt med ett pip, får ta tyglarna och köra vidare. Bästa tipset är att ta sig till en ensam köpare och försöka sälja ännu fler kastruller i **samma** drag.

OBS! Du får **inte** sälja + pipa i samma drag. Däremot kan en spelare pipa + köra vidare + göra inledande drag på nästa säljställe i **samma** drag.

Slutsålt på ett säljställe

När samtliga köpt kastruller på ett säljställe, avbryts säljarbetet. Alla spelpjäserna återgår **direkt** till vagnen. Den spelare som sålde sista kastrullen på orten **överlåter** körningen (och matningen av äpplen) till nästa spelare.

Kastrullerna i vagnen tar slut

När de tolv kastrullerna funnit sina köpare, avbryts säljarbetet. Om du får "Agent" och kastrullerna inte räcker till, får du bara betalt för det antal som finns kvar i vagnen.

Så körs vagnen till lagret

Samtliga spelare måste samarbeta för att nå lagret och hämta nya kastruller. Räkna först antalet steg mellan vagn och lager. Spelaren som sålde den **sista** kastrullen, betalar det första äpplet på resvägen.

