

yhden askeleen taaksepäin. Samoin tulee menetellä mikäli Albatrossi putoaa lähtöradalta. Laskun hyväksymiseksi riittää, että jokin osa Albatrossista koskettaa linjaa.

Toinen osa

Kun ensimmäinen osa on ohitse, joudut nopparuutuun eikä sinun enää tarvitse käyttää Albatrossia. Nyt etenet nopan avulla ja siirät pelinappulaasi nopan osoittaman silmäluvun verran. Jos joudut sellaiseen ruutuun, missä on kortti, otat kortin ja katsot sitä salaa. Kortin pidät itselläsi. Mikäli sinulla on jo samanlainen kortti, jätät kortin pelilaudalle. Päästäksesi maaliin joudut nopparuutuun ei nopan silmäluvun tarvitse olla täsmälleen sopiva. Päästyäsi maaliin valitset yhden saamistasi korteista (tikkaat, avain, sanko):

- tikkailla pääset ylös laivaan ja voit katsoa mitä siellä on
- avaimella pääset taloon
- sangolla ja narulla pääset alas luolaan.

Sinun tulee siis tutkia mitä laatikoissa on. Jos löydät Pennyn, olet voittaja. Mikäli löydät Medusa, panet korttisi takaisin ja siirät pelinappulasi nopparuutuun uutta yritystä varten. Kaikki saamasi yksinkertaiset kortit sekoitetaan ja asetetaan takaisin pelilaudan ruutuihin.

Huomattavaa

Samassa ruudussa voi yhtäaikaan olla useampia pelaajia. Pelaajat voivat olla yhtäaikaan ensimmäisellä ja toisella osuudella. Lähtörataa saa pelaaja halutessaan siirtää. Radan tulee kuitenkin olla merkityllä alueella. Albatrossi saadaan lähettää matkaan mistä radan kohdasta tahansa.



Reg. varumärke

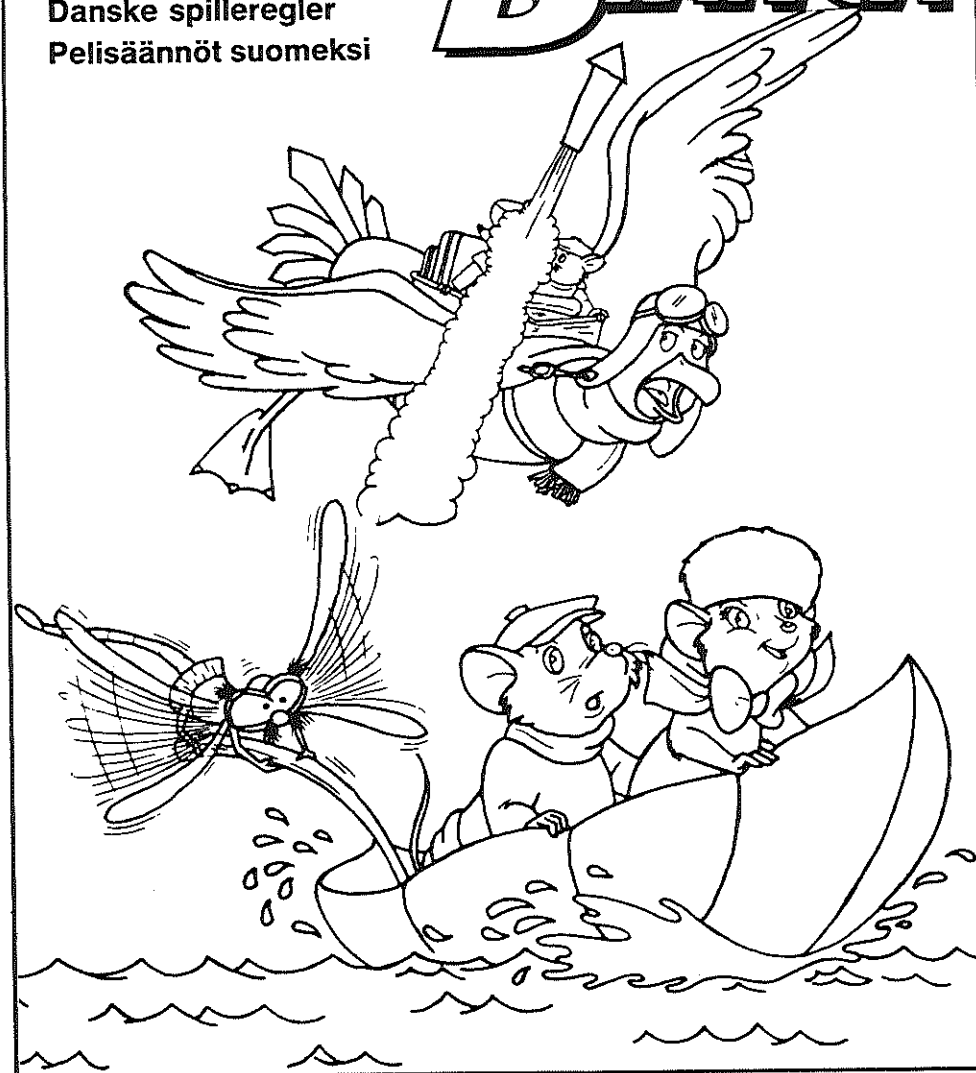
© AB Alga

© Walt Disney Productions

Walt Disney Productions

BERNARD & BIANCA

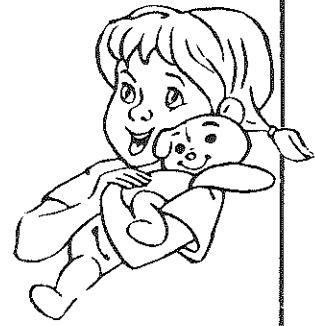
Svenska spelregler
Danske spilleregler
Pelisäännöt suomeksi



Ett barnspel för 2-4 deltagare från 6 år

Innehåll

- 1 spelplan
- 1 startbana
- 1 Albatrossfigur i plast
- 1 landningsbana (som placeras inne i locket)
- 4 spelpjäser, Bernard, Bianca (de två små mössen)
- Rufus (den gamla katten, Pennys vän)
- Evinrude (deras vän, trollsländan)
- 9 enkla kort
- 3 dubbla kort (Penny och Medusa)
- 1 tärning
- 3 "askar", båten, grottan och huset
- 4 hinder, New Yorks skyskrapor, krokodilerna (Medusas vänner), fladdermössen och jätte-spindelns nät.
- 8 spelfötter



Förberedelser

Vik de fyra hindren och de fyra spelpjäserna på mitten och sätt fast dem i spelfötterna. Vik och sätt ihop startbanan enligt figur 1. Placera spelplanen mellan deltagarna. Vik och sätt ihop båten, grottan och huset enligt figur 2 och ställ dem på sina platser vid frågetecknet, på spelplanen.

En av deltagarna viker de 3 dubbla korten, bilden inåt, blandar dem och ger sin granne dem, som placerar ett kort i varje ask. Han får naturligtvis inte titta på korten. Ingen av deltagarna vet nu var Penny befinner sig — i båten, i grottan eller i huset.

De 9 enkla korten blandas och läggs ut med bildsidan ner på de 9 rutorna mellan de två lila cirklarna.

Deltagarna väljer en spelpjäs vardera (Bernard, Bianca, Rufus eller Evinrude) och placerar dem i respektive ruta vid start.

Locket vänds upp och ner. Landningsbanan placeras inne i locket och startbanan placeras på avsedd plats. Albatrossen ställs vid sidan om startbanan. De fyra hindren placeras ut på de fyra stjärnorna på spelplanen.

Spelets gång

Deltagarna skall nu, så snabbt som möjligt, försöka ta sig fram på vägen från den mörkblå cirkeln till den lila med frågetecknet. Vägen till målet är uppdelad i två etapper.

Första etappen

På denna etapp tar Du Dig fram utan tärning. När det är Din tur skall Du försöka komma förbi hindret som finns framför Dig. Du gör så här.

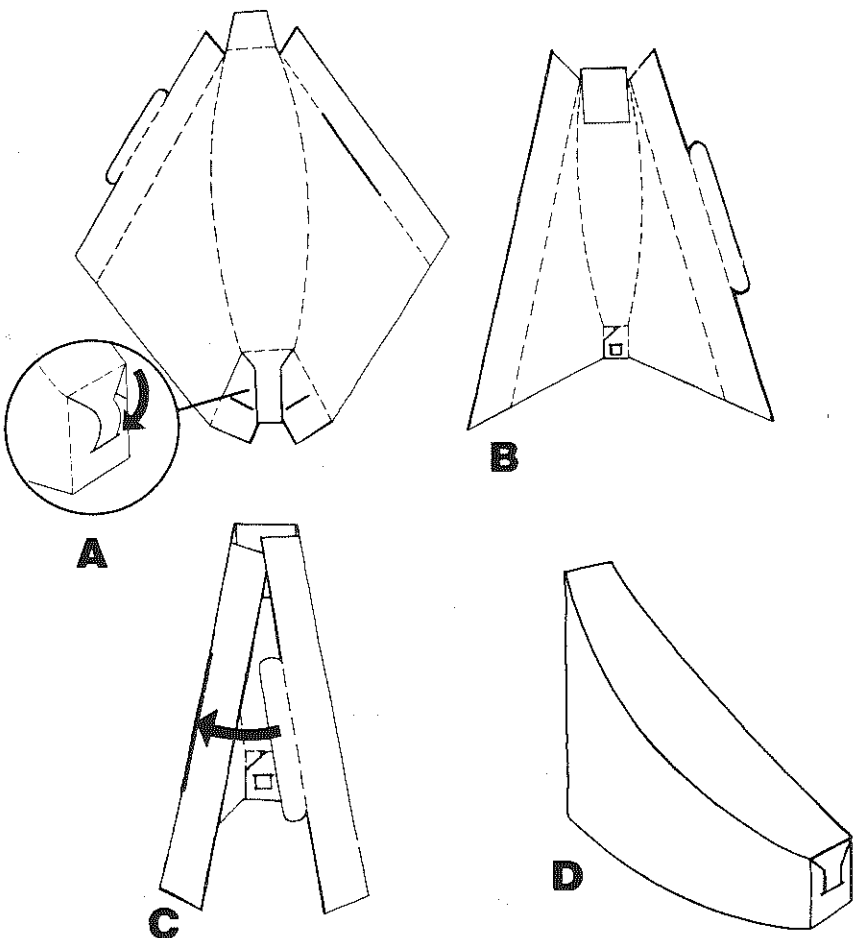


Fig.1

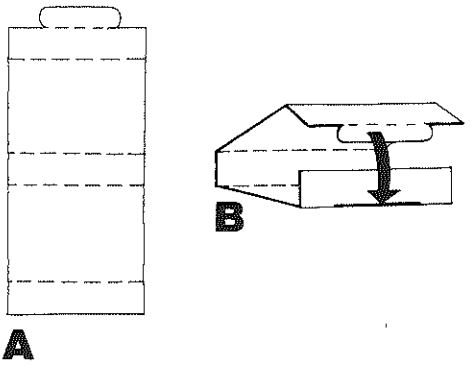


Fig.2

Placera Albatrossen var Du vill på startbanan och släpp den . . . Albatrossen glider ner för banan och hamnar på någon av de fem linjerna på landningsbanan. Hamnar Albatrossen på en linje som har samma bild som hindret — passerar Du över. Om inte, går turen vidare till nästa deltagare i tur. Hamnar Albatrossen på två linjer samtidigt, får Du välja vilken linje Du vill av dessa två. Hamnar Albatrossen på "landning förbjuden" (bild på Albatrossen), måste Du flytta Din spelpjäs ett steg bakåt. Samma gäller om Albatrossen hamnar med huvudet i marken. Det räcker om endast en vinge rör vid linjen för att det skall räknas som en "perfekt" landning.

Andra etappen

Så snart Du passerat "träsket" (första etappen) hamnar Du i tärningsrutan och behöver inte längre använda Dig av Albatrossen för att komma fram. Nu tar Du Dig fram med hjälp av tärningen och flyttar lika många steg som den visar. När Du hamnar på en ruta med ett kort, tar Du kortet och tittar på det i smyg och behåller det.

Har Du redan ett likadant, låter Du kortet ligga kvar.

För att hamna i "målrutan" behöver Du inte slå exakt antal steg.

När Du nått "målrutan" lägger Du ut ett av de kort Du fått (stege, nyckel, spann)

— med stegen kan Du komma upp i båten för att se vad som finns där i

— med nyckeln kan Du gå in i huset

— med hjälp av spannen och snöret kan Du komma ner i grottan.

Du skall alltså se vad som finns i "askarna".

Finner Du Penny har Du vunnit spelet.

Om det är Medusa, lägger Du tillbaka kortet och flyttar tillbaka Din spelpjäs till "tärningsrutan" för att försöka igen.

Alla de enkla korten som Du hade blandas och läggs ut på rutorna igen.

Anmärkningar

Flera deltagare får samtidigt stå på samma ruta.

En deltagare kan befinna sig på första etappen samtidigt som en annan är på andra.

Man får flytta startbanan framåt eller bakåt innan man släpper iväg Albatrossen. Startbanan måste dock befinna sig inom markerat område. Albatrossen får släppas (starta) var som helst på startbanan.

