

MUMINSPELET

av Tove och Lasse Jansson

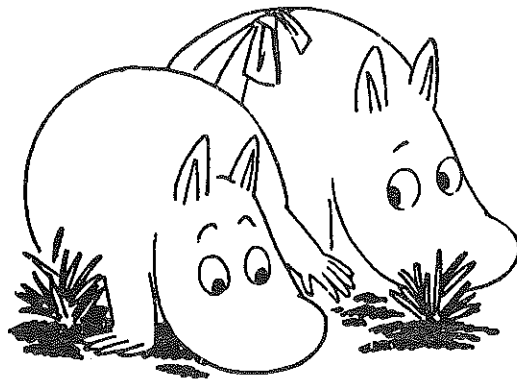
HUR DET KOM TILL

Det hade varit gäster i Mumindalen. Mostrar, nevöer och kusiner på fädernet. De stannade två hela dagar, och Muminmamman, som inte visste vad hon skulle ta sig till, förde dem ut på vandring runt hela Mumindalen. Till Grottan, till Badstranden och med segelbåten ut till Hattifnattarnas Ö, upp till berget där Trollkarlens hatt en gång legat, kors och tvärs över bäcken och genom syrenbersåerna, palmdungarna och lövängarna. Och ännu var det inte tid för gästerna att fara hem.

Så hon förde dem ända upp över Ensliga Bergen till det ödsliga höglandet därbakom, där nästan ingen varit förut. Släktingarna klagade över att de fick ont i fötterna men de fotograferade ordentligt alla sevärdheter och högg in sina namn i klippan på den högsta toppen av Ensliga Bergen (den mellan de båda hängbroarna, du vet). Så for gästerna äntligen

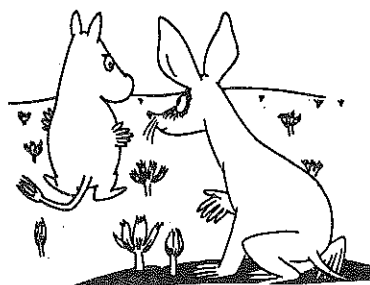
och först då

märkte Muminmamman att Klippdassen gnagt ett hål i hennes väska. Hon tömde ut hela innehållet på matsalsbordet. Näsduken fanns kvar, och ståltråden och isolerbandet och pennkniven och de torra strumporna och aspirintabletterna — men hon hade tappat nyckeln till syltkällaren, två snäckor och åtta vackra stenar. Att nyckeln var borta var en ren katastrof, för Muminfamiljen hade tänkt ställa till med en stor fest för att fira gästernas avfärd. De två snäckorna skulle hon använda till ett snäckskrin hon höll på att göra av en av Muminpappans cigarrlådor (han har övergått till pipa men har alltid bjudcigarer hemma), och alla vet ju hur högt Muminfamiljen skattar vackra stenar. Och de här var alldeles extra fina, plockade på Hattifnattarnas Ö.



Muminmamman satte sig ner och ritade sex kartor av Mumindalen (och de blev ganska snygga, för Muminmamman är duktig på det mesta) och ritade in sina vandringar. Hon delade ut kartorna åt Muminpappan, Mumintrollet, Snorkfröken, Snusmumriken och Sniff och behöll en själv, för nu skulle alla ut och leta reda på de försvunna sakerna.

För att göra det hela roligare — i Mumindalen gör man också tråkiga saker på ett roligt sätt — utlovade hon en del överraskningar, såna älskar Muminfamiljen. Och för att göra det hela ännu mera spännande sa hon att den som hittade nyckeln till syltkällaren och dessutom hade lyckats få ihop minst två vackra stenar eller en snäcka skulle vinna leken om han lyckades föra nyckeln tillbaka till Muminhuset utan att bli hejdad av nån av de andra. Blev han hejdad så måste han lämna ifrån sig nyckeln, och den nye ägaren fick i sin tur försöka ta sig hem till Muminhuset utan att bli hejdad på vägen.



Jaha, så här tillkom alltså Muminspelet. Det omfattar:

Spelbräde, som är gjort exakt efter Muminmammans karta, med den skillnaden att platserna där hon tappat de olika sakerna ur sin väska är särskilt markerade. Nyckeln till syltkällaren med en röd cirkel, snäckorna med vita snäckor och de vackra stenarna med blå cirkel.

6 spelknappar, röd för Muminmamman, gul för Muminpappan, vit för Mumintrollet, blå för Snorkfröken, grön för Snusmumriken och svart för Sniff.

20 överraskningskort som du ska blanda som en vanlig kortlek och lägga med avigsidan upp. Var och en som under spelet kommer på en cirkel markerad med en stjärna ★ får ta ett kort och följa anvisningarna på det. Och lägg sedan tillbaka kortet underst i packen!

Nyckeln till syltkällaren

2 snäckor

12 vackra stenar

1 tärning



HUR MAN SPELAR

Två till sex personer kan delta i Muminspelet. Börja med att lägga ut nyckeln på den röda cirkeln, snäckorna på de vita snäckorna och en sten på var och en av de blå cirkelarna. (Det blir fyra stenar över, och de får tillsvidare bli kvar i kassan.)

Alla väljer var sin spelknapp och startar från Muminhuset. Den som får det högsta tärningskastet får börja, därefter kommer den som kastat näst högst, och så vidare. Under varje speltur får man kasta bara en gång (om man inte fått ett överraskningskort som låter en kasta två gånger) och man **måste** flytta så många steg som tärningen visar. Man får **aldrig vända** och gå bakåt, men man får vika av på vilken sidoväg man vill. Har man till exempel kommit från Muminhuset till tältet och vill tillbaka till Muminhuset, så måste man gå exempelvis via vedboden.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Det gäller att komma först till den röda cirkeln där nyckeln till syltkällaren finns, och föra den tillbaka till Muminhuset. Kom ihåg att för att hitta någon av de borttappade sakerna och för att få ett överraskningskort så måste man komma just på den cirkel det gäller, det räcker **inte** med att passera den! Den som har hittat nyckeln till syltkällaren och dessutom fått ihop minst en snäcka eller två vackra stenar och lyckas komma tillbaka till Muminhuset med dem har vunnit. Men om han under sin väg passerar någon annan spelare, eller om någon annan spelare passerar honom (här gäller det alltså att **passera**, det räcker inte att komma till samma cirkel) så måste han ge bort nyckeln åt den som han passerat eller som passerat honom. Och då är det alltså denna spelares tur att försöka föra hem nyckeln till Muminhuset. När det gäller att föra hem nyckeln gör det ingenting om du kastar för långt, du får ändå stanna kvar i Muminhuset och har vunnit.

FARLIGHETER MAN KAN MÖTA PÅ VÄGEN

På spelbrädet finns dessutom nio svarta cirkel, och dem ska man akta sig för! De är följande:

Vedboden nordost om Muminhuset. Kommer du på den cirkeln måste du stanna kvar där över ett kast för att hugga ved.

Broarna på vägen upp mot berget där Mumintrollet och Sniff hittade Trollkarlens hatt, och på vägen mellan Ensliga Bergen och Näckrosträsket. Den som kommer på någon av de två broarna faller i bäcken och driver iväg med strömmen under 2 kast. När han kommer till någon av de två följande broarna får han kravla sig upp och fortsätta därifrån.

Mårran står vid vägkröken bakom passet mellan bäcken och Trollkarlens Berg, och kommer du på den cirkeln blir du så frusen att du inte kan röra dig utan får stanna kvar ett kast. (Som alla vet sprider Mårran en isande kyla omkring sig.)

Palmen på vägen upp mot Trollkarlens Berg. Kommer du på den cirkeln får du en kokosnöt i huvudet och vaknar till medvetande först efter två kast.

Den första hängbron i Ensliga Bergen. Den som kommer på den får ett våldsamt anfall av svindel och kan inte fortsätta. Det är bara att gå tillbaka (i det här fallet får man vända) och söka en annan väg.

Segelruten från Högplatån till Badstranden. Det är förrådiska vatten, och kommer du där på någon av de svarta cirkelarna har du kört på grund och får vänta två kast innan du har lyckats vinscha dig loss med ankaret och kan fortsätta.

Nu kan du sätta igång med spelet, men kom bara ihåg att du inte får segla kortaste vägen från Badstranden till Högplatån! Som du ser av vågorna är det nordvästlig vind så du måste kryssa, och alltså fara via Hattifnattarnas Ö. Tillbaka får du segla vilken väg du vill, likaså mellan Grottan och Badviken.

Mycket nöje, och lycka till önskar Muminfamiljen.

P.S. Ska allting gå rätt till, så ska vinnaren ha en syltsmörgås!