

/Spelregler/

Pippi och Sjörovarna

För 2-4 spelare från 6 år.

Innehåll:

Byggbar 3D-spelplan: Insats med Pippis skepp, landgång och vågor i kraftig kartong

5 st sjörövarfigurer

4 st spelpjäser

50 st guldmynt

1 st Pippi-flagga

1 tärning (1-3)

1 tärning (1-6)

Regelark

Detta har hänt:

Du har följt med Pippi Långstrump och sjörövarna på en spännande segeltur till Söderhavet. När ni går iland på en liten ö, börjar det spritta i benen på Pippi. Här behövs en rejäl dunder- och brak-batalj efter allt seglandet.

– Kom, så utmanar vi sjörövarna i brottning, ropar Pippi. Den som först tar sig förbi får hissa flaggan på Hoppetossa!

Men hur i all sin dar besegrar man fem stora, starka sjörövare? Det vet Pippi:

– Plocka så många guldpengar som du vill ur min kappsäck, så kan du klå sjörövarna i en tärningsduell istället! Men ta inte för många mynt, för då kanske någon annan hinner före dig till Hoppetossa.

Spelet i korthet:

Samla Pippis guldmynt på land. Möter du en sjörövare på landgången, utmanar han dig i tärningsduell. Den röda sjörövertärningen visar hur mycket han begär för att släppa förbi dig. Slår du ett högre tal med din tärning, får du knuffa honom i vattnet. Men vinner sjörövaren i duellen, måste du kunna betala. Annars är det du som åker i plurret och får simma tillbaka till ön för att hämta fler guldmynt. Den som först kliver ombord och dessutom lyckas rensa däck från sjörövare vinner spelet och får sätta Pippi-flaggan överst på båten Hoppetossa.

Spelförberedelser:

1. Montera landgången och rigga båten Hoppetossa. (visa ill. av montering.)
2. Lägg ut alla Pippis guldmynt på land. Lägg mynten med bildsidan nedåt.
3. Ställ de fem sjörövar-figurerna på Hoppetossas däck. Bestäm samtidigt vilken sjörövarroll som varje spelare ska spela. Vem tar t ex Dummerkopfens

roll, när någon av er hamnar på hans ruta och sjörövertärningen ska kastas? (visa ill. av sjörövarna och namnen).

4. Ställ spelpjäserna på land och välj varsin färg.

5. Nu ska varje spelare slå ett slag med den röda sjörövertärningen (1-6).

Den som får högst poäng får börja spelet.

Spelstart:

Samla guldpenningar på land

För att ta upp guldpenningar, slår du ett slag med den vita tärningen (1-3).

Tärningen anger hur många mynt du får ta upp ur högen på bordet. Pengarna ger 1 eller 2 poäng. Mynten lägger du framför dig, utan att visa dem för dina medspelare. Spelarna turas om att slå med tärningen och ta upp mynt.

Eftersom guldpengarna kan hjälpa dig att komma förbi sjörövarna, kan det vara bra att samla ihop en liten hög, innan du går ut på landgången. Men stanna inte för länge på land. Det gäller ju att komma först till Hoppetossa! När du är redo att gå vidare (och det bestämmer du själv), slår du med den vita tärningen (1-3). Tärningen anger hur många steg du får gå framåt på landgången.

Spelet fortsätter:

Kämpa mot sjörövarna på landgången

Vissa av rutorna på landgången är utmärkta med sjörövarnas porträtt. Hamnar du på en sådan ruta, måste du kämpa mot sjörövaren på bilden. Då får en medspelare låtsas vara piraten och utmana dig på tärningsspel.

Medspelaren flyttar först fram sjörövar-figuren till samma ruta som du redan står på. Du har vit tärning (1-3). Sjørövaren har alltid röd tärning. Vissa rutor visar två pirater. Då möter du båda figurerna i varsin tärningsduell.

Vad händer om sjörövaren får högst poäng?

Exempel: Sjørövaren slår med sin tärning och får 5 poäng. Du slår med den vita tärningen och får 3 poäng. Eftersom sjörövaren fick högst poäng, måste du betala med dina guldmynt för att passera honom. Eftersom 5 minus 3 är lika med 2, förlorar du 2 poäng ur din mynthög.

Myntet eller mynten lägger du tillbaka i penninghögen på land. Rör om i högen, så att pengarna blandas.

- Räcker inte dina pengar?

Då hamnar du i plurret! Sjørövaren knuffar ner din spelpjäs i havet. Simma direkt tillbaka till ön. I nästa drag får du samla nya mynt med hjälp av den vita tärningen. Efter tärningsduellen flyttas sjörövarfiguren tillbaka till Hoppetossa.

Vad händer om vi får samma poäng?

Visar röd och vit tärning samma poäng, drar sig sjörövaren ur spelet och tillbaka upp på Hoppetossas däck. Själv får du stå kvar på samma ruta med pengarna i behåll.

Vad händer om min poäng är högre än sjörövarens?

Förlorar sjörövaren duellen, slipper du betala. Och det bästa av allt – du får knuffa ner sjörövaren från landgången! OBS! När sjörövaren väl är nedknuffad, ligger han kvar i vattnet under resten av spelet. Figuren utgår alltså ur spelet.

Spelavslutning:

Stora sjörövarbataljen på Hoppetossa

När du kommer upp på Hoppetossas däck, gäller det att ha pengar kvar på fickan. Då möter du nämligen alla sjörövare som är kvar i spelet! (Har du riktig tur, ligger alla sjörövarna redan i sjön. Då går du direkt in som segrare).

Tärningsspelet ombord på Hoppetossa görs i en följd med de kvarvarande piraterna.

- Får du samma eller högre poäng än sjörövaren, åker han i plurret.
- Får sjörövaren högre poäng, måste du kunna betala. Annars åker du i sjön och får simma hela vägen tillbaka till ön. Lyckas du ta dig förbi, åker piraten ändå i sjön av bara farten.

När däckets är rensat från pirater, får vinnaren ta Pippi-flaggan och sätta den i toppen på Hoppetossa. Hurra, det var ett riktigt äventyr!