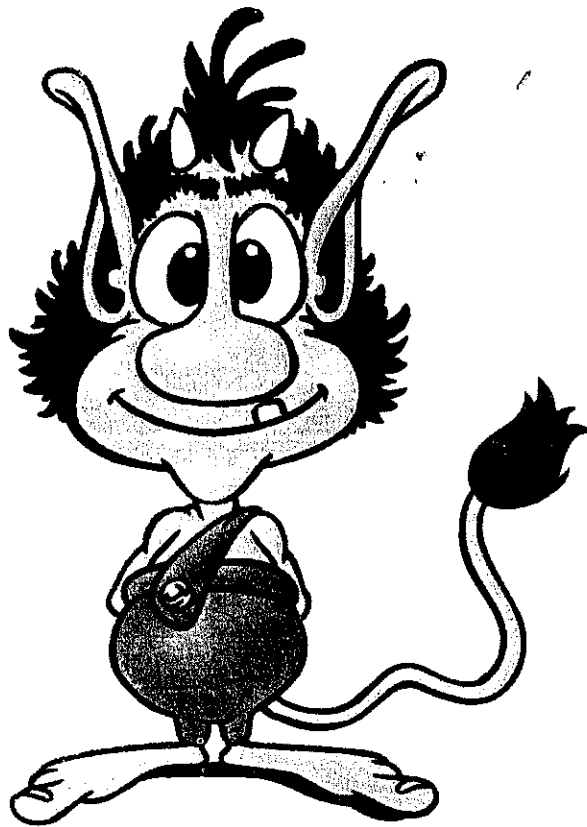


# HUGO

Ett spel för 2-4 deltagare  
från 5 år.

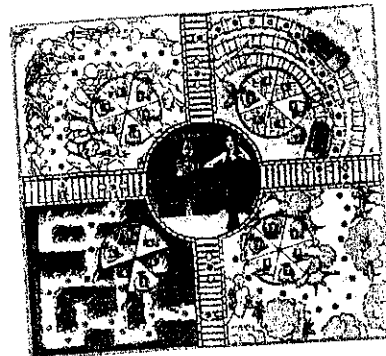


Hej, kompis! Du är född i skogen, va? Häng me'nu, så ska vi plocka lite kottar.

Hjälp Hugo på hans äventyr i skogen, på bergsstigen, i gruvan och på järnvägsspåret. Försök samla på dig så många guldsäckar som möjligt. Till slut gäller det att befria Hugos fru och barn som den elaka häxan håller fångna.

## Vad spelet går ut på

Du ska ta dig fram längs de fyra olika banorna; skogen, gruvan, bergsstigen och järnvägen. Där ska du samla på dig så många guldsäckar som möjligt. Du ska också klara dig undan hinder och fällor på vägen. Du snurrar på banans snurra som visar vilket kort du ska lägga för att få guldsäcken eller för att klara hindret. När du har gått alla fyra banorna, får du gå till häxan och försöka befria Hugos fru och barn. Där kan du vinna ännu mer guld.



## Spelförberedelser

Sätt ihop snurrorna: Lossa pilen försiktigt. Tryck den runda plastdelen underifrån genom hålet på spelplanen och tryck sedan ned pilen i hålet på den runda plastdelen.

Lossa försiktigt guldsäckarna, dörrkorten och Hugo-korten från arket.

Lägg guldsäckarna i en hög vid sidan om spelplanen.

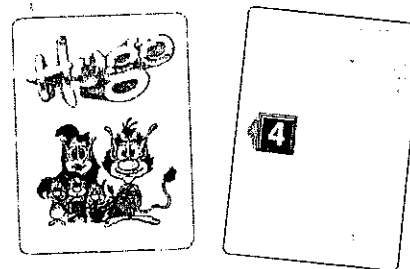
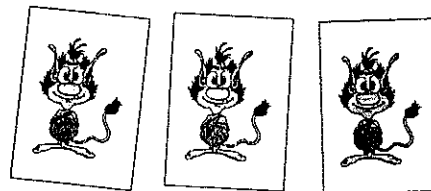
Blanda dörrkorten väl och lägg dem i tre högar med lika många kort i varje hög med dörrsidan upp, i mitten på spelplanen.

Dela ut vars tre Hugo-kort till varje spelare.

Spelarna lägger de tre Hugo-korten framför sig med Hugo-sidan upp, väljer bana och ställer upp sina spelpjäser vid de gröna pilarna. Inga spelare får gå på samma bana samtidigt.

Blanda sifferkorten och dela ut vars tre kort till varje spelare. Man ska sedan alltid ha tre kort på hand.

De resterande sifferkorten läggs i en hög (talongen) med baksidan upp. Korten som spelarna lägger läggs i en särskild kashög som blandas och vänds när talongen är slut.



## Spelet kan börja

När spelförberedelserna är gjorda kan ni börja spela. Varje gång det är din tur skall du:

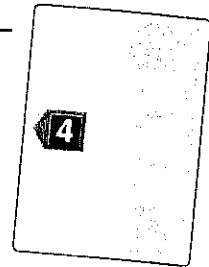
- 1) slå med tärningen(1-3) och flytta det antal steg som tärningen visar,
- 2) snurra med snurran för att se om du ska passera ett hinder eller om du får försöka att ta en guldsäck,
- 3) lägga ett sifferkort med den symbol som snurran visar.

Lägger du rätt kort klarar du hindret eller så får du ta en guldsäck.

Saknar du kort med rätt symbol måste du ändå lägga ett kort men du missar möjligheten att ta en guldsäck eller att klara dig undan ett hinder. Klarar du inte ett hinder, måste du vända på ett av dina Hugo-kort.

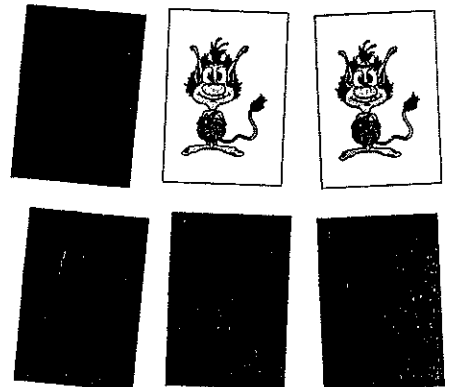
- 4) Ta ett nytt sifferkort.

Nu är det näste spelares tur.



## Om du förlorar dina tre Hugo

Om du inte klarar ett hinder måste du vända på ett av dina Hugo-kort. Om du blir stoppad av tre hinder och måste vända på alla tre Hugo-korten, får du inte fortsätta på banan och blir tvungen att lägga tillbaka de guldsäckar som du fick på den här banan. Du måste istället börja på nästa bana men du måste vänta tills siste man har gått färdigt sin bana.



## Nästa bana

Klarar du att gå en bana utan att förlora dina tre Hugo-kort, fortsätter du direkt med nästa bana tills du har gått alla fyra.

När du börjar på en ny bana, vänder du alltid dina tre Hugo-kort så att framsidan ligger upp. Du behåller de guldsäckar som du har erövrat på föregående banor (om du nu inte förlorade dem på senaste banan).

## Slutet av spelet

När du har gått alla fyra banorna (du behöver inte ha gått färdigt alla banorna - du kan ju ha förlorat dina tre Hugo-kort), ska du gå in till häxan och befria Hugos fru och barn.

Det gör du genom att titta på det översta dörrkortet i någon av de tre korthögarna.

Det finns tre alternativ till vad som kan hända:

- 1) Du befriar fru och barn och får 5 säckar guld.
- 2) Du befriar fru och barn men får inte något guld.
- 3) Du misslyckas. Hugos fru och barn blir kvar i häxans fångenskap.



## Vem vinner?

Alla spelare ska försöka befria Hugos fru och barn.

Vinner gör den som lyckas befria Hugos fru och barn och som har flest guldsäckar.

Om två eller flera spelare har lika många guldsäckar när de har befriat Hugolina, vinner den som först befriade Hugolina.



## Innehåll

Spelplan

4 snurror

1 kortlek med 50 sifferkort (55x75mm)

4 spelpjäser

Tärning (1-3)

1 ark med guldsäckar, Hugo-kort och Dörrkort



© BRIO AB, 1993

© FINNGEMMA OY, 1993

© Bildgården AB, 1993 Uppfinning: Anders Jeppsson och Anders Pålsson  
Design och illustrationer: Anders Jeppsson och Per Leveaux

