

På nya äventyr med

PIPPI

Långstrump

Pippi och Herr Nilsson-ansikte

Om du kommer på ett Pippi- eller Herr Nilsson-ansikte, får du slå med tärningen och flytta Pippi eller Herr Nilsson till en ny äventyrsbild.

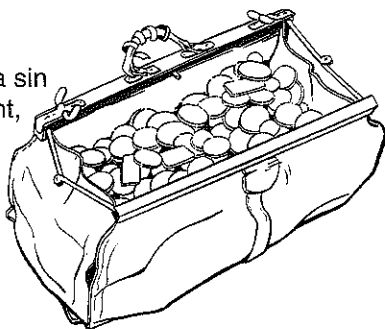
Special

Om du kommer till en äventyrsbild där både Pippi och Herr Nilsson finns, får du ta 2 guldmynt. Du måste också slå 2 gånger för att flytta Pippi och Herr Nilsson till nya bilder.

Om någon av dina motspelare står med sin spelpjäs på äventyrsbilden dit du flyttar Pippi eller Herr Nilsson, måste den spelpjäsen flytta till Lille Gubben. Det kan även hända att du själv måste flytta dit, om du slår en sexa och Pippi eller Herr Nilsson flyttar runt till samma bild igen.

Vem vinner

Den som först lyckas fylla sin kappsäck med 6 guldmynt, har vunnit.



Speluppföring: Atelier Stefanie Rohner
+ Christian Wolf, Basel/Schweiz, 1992

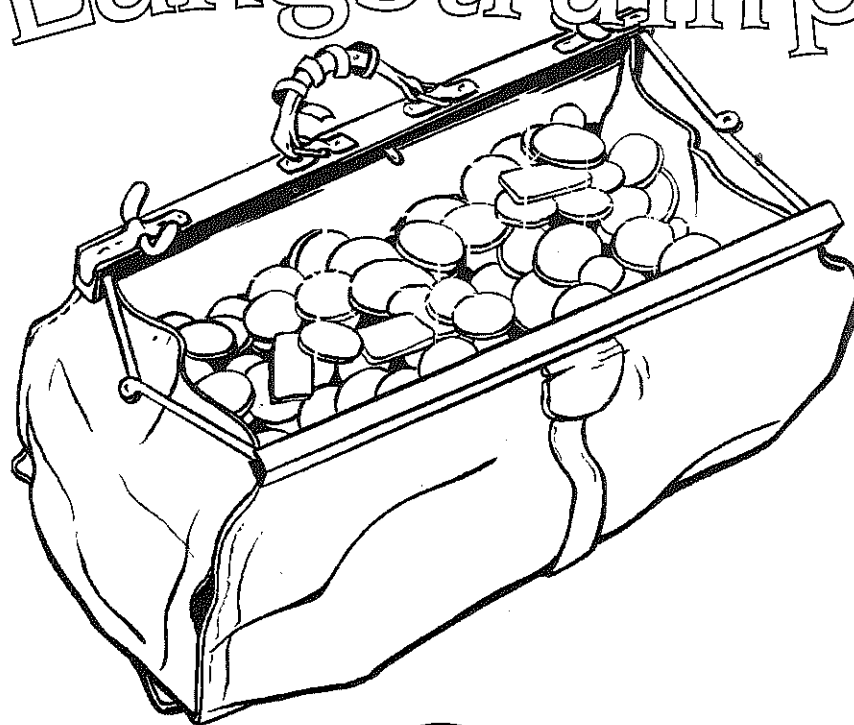
alga®

Speldesign:
Anders Jeppsson, Bildgården

På nya äventyr med

PIPPI

Långstrump



alga®

På nya äventyr med

PIPPI

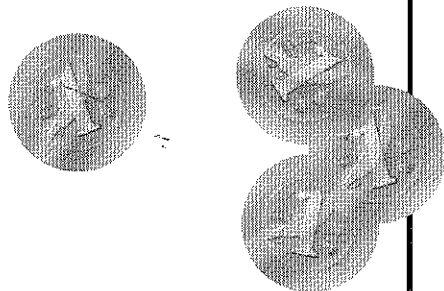
Långstrump

Vill du följa med Pippi på några av hennes bästa äventyr? Som vanligt när Pippi är med, blir allting tokigt. Pippi och Herr Nilsson hoppar från äventyr till äventyr och vill du vara med, måste du fånga någon av dem. Varje gång du lyckas komma ikapp, får du ett guldmynt.

3-5 deltagare från 5 år.

Innehåll

Spelplan
1 tärning
1 Pippi-mark
1 Herr Nilsson-mark
5 spelpjäser
30 guldmynt



Spelförberedelser

- Lägg upp spelplanen framför er.
- Välj ut vars en spelpjäs och ställ dem på Lille Gubben.
- Ställ Pippi och Herr Nilsson på vars en äventyrsbild.
- Lägg guldmynten i en hög vid sidan om spelplanen.
- Slå med tärningen för att avgöra vem som skall börja. Den som slår högst börjar.
- Turen går alltid från vänster till höger.

Varje gång det är din tur ska du:

Slå med tärningen och flytta din spelpjäs lika många steg som antalet prickar på tärningen.

Du ska försöka flytta din spelpjäs till en äventyrsbild där Pippi eller Herr Nilsson finns. Visar tärningen fler prickar än antalet steg till äventyrsbilden, får du räkna bort prickar. (Slår du 5 men bara behöver flytta 3 steg, får du räkna bort 2 prickar.)

Du får flytta i valfri riktning, men inte framåt och bakåt i samma drag.

Två spelare kan inte stå på samma plats. Flytta din spelpjäs till närmsta lediga plats framför.

När du kommer fram till en äventyrsbild där Pippi eller Herr Nilsson står:

Ta ett guldmynt och lägg i din kappsäck på spelplanen (samma färg som din spelpjäs). Slå med tärningen och ställ Pippi eller Herr Nilsson på en ny äventyrsbild. Flytta Pippi eller Herr Nilsson lika många äventyr som tärningen visar. Flytta åt samma håll som klockan går. Om Pippi står på äventyret med piraterna på Söderhavsön och du slår två, flyttar du henne till poliserna på taket.

