Vem vinner?

Den spelare som först har fyllt sin guldvåg med 6 guldklimpar vinner spelet och får ge alla varsin guldklimp. Det är ju trots allt viktigare med vänner än allt guld i världen!

©Rune A

600276
Producerat för:
Egmont Publishing AB,
205 07 Malmö
www.egmontkarnan.se

2016.05.03

EGMONT
Publishing

BAMSE och HÄXANS DOTTER

Guldjakten-spelet

Innehåll

- spelplan
- spelfigur
- plasthållare
- tärning med klistermärken
- 36 brickor
- 4 guldvågar
- spelregler

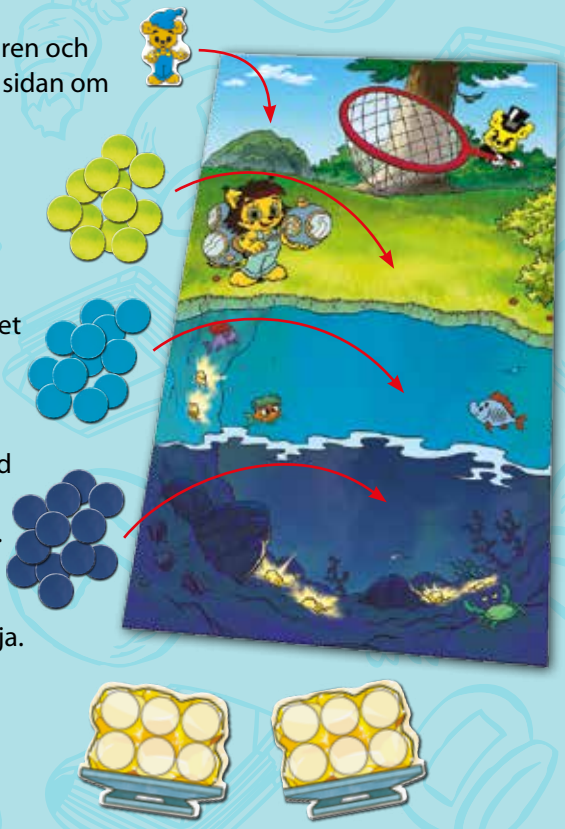
- för 2-4 spelare
- från 5 år
- speltid ca 20 minuter

Spelidé

Bamses vänner dyker ner i Bävrarnas damm för att leta guld. För att få tag i guldklimparna djupast i dammen måste man ha dykarhjälm på sig, vilket Häxan Lova och hennes magi hjälper till med. Krösus är girig och försöker ta allt guldet till sig själv. Bamse hjälper vännerna att få tillbaka guldet. Den spelare som först samlat ihop 6 guldklimpar på sin guldvåg vinner spelet och får ge alla vännerna varsin guldklimp. Det är ju trots allt viktigare med vänner än allt guld i världen!

Förberedelser

Lägg fram spelplanen. Sätt fast klistermärken på tärningen och tryck ut brickorna första gången ni spelar.



Sätt Bamsefiguren i plasthållaren och placera honom på stenen vid sidan om Krösus håv.

Lägg alla gröna brickor i det gröna fältet hos Lova.

Lägg alla ljusblå brickor med bildsidan ned i det ljusblå fältet i dammen. Blanda de ljusblå brickorna.

Lägg alla mörkblå brickor med bildsidan ned längst ner i dammen, i det mörkblå fältet.

Dela ut en guldvåg till varje spelare. Välj vem som ska börja.

Spelets gång

Du som börjar spela slår med tärningen och följer det som tärningen visar. Därefter turas ni om att slå med tärningen.

Ta en dykarhjälm som ligger i det gröna fältet på spelplanen. Spara den hos dig tills du ska dyka ner i det mörkblå djupet i dammen. Du kan spara flera stycken och använda dem när du behöver.

Ta en bricka som ligger i det ljusblå fältet i dammen. Här finns både guldklimpar och stenar. Är det en guldklimp lägger du den på din guldvåg.

Är det en sten lägger du den åt sidan och den används inte mer i spelet.

För att kunna dyka ner djupast i dammen måste du ha en dykarhjälm. Har du en dykarhjälm använder du den för att dyka ner och hämta en guldklimp. Här finns inga stenar utan endast guldklimpar. Lägg guldet på din guldvåg och lägg tillbaks hjälmen i det gröna fältet hos Lova.
Har du ingen dykarhjälm går turen vidare utan att du får ta någon guldklimp.

Välj vilken du vill av grön, ljusblå eller mörkblå. Läs reglerna vid respektive färg.

Krösus tar en av dina guldbrickor på vågen. Lägg brickan i hans håv. Har du inga guldklimpar går turen vidare.

Flytta Bamse från Stenen till Krösus håv, där han tar alla guldklimpar som finns och lägger på din våg. Sätt därefter tillbaka Bamse på stenen. Finns det inga brickor i håven går turen vidare.