

## Gulleplet

Varenr. 22370

Et spennende fargespill med hindringer!

Alder: 3+

Spillere: 2 til 4

Tidsbruk: ca. 10 minutter

Spill-idé og illustrasjon: Annette von der Bey

Innhold: 1 spillbrett i tre, 4 ryttere, 4 hester, 1 fargeterning



### Bakgrunnshistorie:

I en idyllisk by ved foten av Gullfjellet bor Toni, Steve, Franzi og Lucas i sine små, fargerike hus. Oppå fjellet vokser et

Gulleple. Den lille landsbyens historie forteller at den som spiser Gulleplet kan ønske seg noe, og det ønsket vil gå i oppfyllelse. I tillegg smaker Gulleplet spesielt godt! Barna og deres hester som beiter på enga ved fjellet er veldig ivrige etter å smake på eplet. Selvfølgelig så prøver alle barna sammen med sine hester å nå toppen av Gullfjellet først. Når barna våkner tidlig om morgenen drar de av sted med det samme! Toni, Steve, Franzi og Lucas stormer ut av husene sine og løper så fort som de kan bort til enga ved fjellet. Når de kommer dit, hopper de opp på hver sin hest og rir opp til toppen av fjellet. Selv før de når fjellet kan de se Gulleplet, som glitrer i solskinnet. Men veien opp til fjellet er så bratt og vanskelig at hestene noen ganger må ta en pause for spise og drikke. Hvem tror du vil først nå fjellet og nyte det velsmakende Gulleplet, og hva kommer hun eller han til å ønske seg?

### Spill-forberedelse:

Før spillet begynner, slipper du ut hestene i hagen. Rytterne plasseres i husene av samme farge og Gulleplet legges på toppen av Gullfjellet.

### Spilletts gang:

Nå kan du starte spillet. Den yngste spilleren kan begynne å kaste terningen. Spilleren flytter seg til fargen som har samme farge som terningen viser. Deretter er det neste spillers tur til å kaste terningen. For å komme fra veien til hestehagen må du få den grønne fargen på terningen. Står en spillers rytter f.eks på en rød boks og terningen viser grønt, går han eller hun rett til hagen til sin hest. Hvis spilleren står ved den siste fargen på veien, får han eller hun kaste terningen 3 ganger. Spilleren som allerede har nådd hagen setter seg på sin hest med samme farge som rytteren og starter på veien til Gulleplet. Hvis en hest når en blå boks med vann eller en boks med en blomst, må hesten ha litt hvile, og må da stå over en runde fordi hesten må ha noe å drikke eller spise. Hvis en rytter når en annen rytter slik at de står i samme boks, må rytteren som har blitt tatt igjen ri tilbake til hagen og begynne å bestige fjellet på nytt. Den som først når det røde feltet rundt Gulleplet har vunnet spillet.

Vi ønsker deg en spennende klatring til Gullfjellet!