

KOPIARK 12 - Spilleregler

Regler - Sankt Olavs kapsejlad

Spilleregler

Hver spiller vælger, om vedkommende vil sejle i "Den hurtige orm" eller "Den dovne okse". Hvis man har brug for en reminder, kan spilleren klippe en tilsvarende skibsbrik ud. Spillebrikkerne placeres på startbilledet.

Spillerne slår på skift en terning, og rykker deres spillebrik det antal felter, som terningen viser. Der kan godt stå mere end en spillebrik på hvert felt. Eleverne følger stregerne fra cirkel til cirkel. Hvis en cirkel har et skibssymbol (Oksen eller Ormen), er det kun de spillere, der har valgt at sejle med det tilsvarende skib, der må bruge felterne. Ved de firkantede felter skal man stoppe og følge teksten på pladen. Vinderen er den spiller, der først når i mål.

Inden spillets start har hver spiller mulighed for på skift at fortælle en ting (og kun en) om startbilledet. Det kan fx være: hvem er på billedet? Hvad laver han? Hvem sejler? Hvad skal der ske? osv. Hvis spilleren kan fortælle en ting, må vedkommende flytte sin spillebrik 2 felter frem inden start. Herefter går spillet i gang. Den laveste spiller starter.

Ekstra (jule)regel

Ønsker man et mere avanceret spil, kan man spille med følgende juleregel. Klip skibsnissen og grødbrikken ud. Begge liggес i "banken" ved siden af spillet.

Hvis en spiller slår 1, sker der følgende:

- 1) Spilleren sætter skibsnissen på et rundt felt uden spillebrikker. Hvis skibsnissen allerede er på spillepladen, skal han rykkes til et nyt felt.
- 2) Spilleren rykker sin spillebrik 1 felt.
- 3) Spilleren tager grødbrikken - enten fra en anden spiller eller fra "banken".

Man kan ikke rykke til eller over et felt med skibsnissen. Hvis man har grødbrikken, når det bliver ens tur, skal man lægge både grødbrikken og skibsnissen tilbage i banken, inden man slår ved terningen.

