

CANDY LAND

Spelet med den magiska äventyrsstigen

Välkommen till Candy Land ...

en värld fylld av härliga
äventyr! Hälsa på hos kära
gamla vänner. Följ stigen och stanna
till för att utforska Polkagrisskogen,
Gelébergen och Chokladträsket.

På vägen får du inte glömma att hälsa på hos snälla
mormor Nöt och varmhjärtade prinsessan Isidora.
Men se upp för den ruskiga Lakritsfursten.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Att vara den spelare som kommer först
till Godisslottet.

INNEHÅLL

1 Candy Land-spelplan,
4 spelpjäser och 64 kort.

FÖRBEREDELSE

1. Fäll upp spelplanen och lägg den på en plan yta.
2. Ta loss korten från arken, blanda dem och lägg dem med framsidan nedåt i en hög som lätt kan nås av alla spelare. Släng allt skräp som bildats.

Varje spelare tar en spelpjäs och ställer den på START-området på spelplanen.

SÅ HÄR SPELAR MAN

Den yngsta spelaren börjar. Turen går sedan till nästa spelare på vänster hand.

När det är din tur, ska du dra ett kort från högen och flytta pjäsen på spelplanen på det vis som beskrivs nedan. Läg sedan kortet i en hög för använda kort. Sedan går turen över till den som sitter till vänster om dig.

Om du drar ett kort med ett färgblock ska du flytta din pjäs till nästa ruta med den färgen på stigen.

Om du drar ett kort med två färgblock ska du flytta din pjäs till den andra rutan med samma färg på stigen.

Om du drar ett bildkort ska du flytta pjäsen framåt eller bakåt längs stigen till den **rosa** bildruta som matchar den **rosa** bildrutan på ditt kort.

Om du till exempel drar ett SNÖFLINGE-/PRINSESSAN ISIDORA-kort, ska du flytta din pjäs till den rosa rutan med en snöflinga på.

FÖRFLYTTNING

1. Flytta alltid i skyltarnas riktning, utom då du drar ett bildkort och får uppmaningen att backa längs stigen.
2. Två eller fler pjäser får stå på samma ruta.
3. **Genvägar:** Det finns två genvägar på stigen: Regnbågsvägen och Gelépassagen. Om din pjäs hamnar exakt på den **orange** rutan nedanför Regnbågsvägen eller på den **gula** rutan nedanför Gelépassagen, kan du ta genvägen på en gång genom att flytta

pjäsen till den **lila** eller **gröna** rutan i andra änden av genvägen.

4. **Lakritsfläckar:** Det finns tre lakritsfläckar på stigen. Dem har den elaka Lakritsfursten satt dit för att hindra din väg. Om du hamnar på en av fläckarna måste du stå över en runda.



Lakritsfläck - om din pjäs hamnar här måste du stå över en runda!

SÅ VINNER DU SPELET

Fortsätt spela till någon av spelarna kommer fram till den regnbågsfärgade rutan i slutet av stigen. Den spelaren har kommit fram till Godisslottet och kung Karamell och vunnit spelet!

ALTERNATIVA REGLER

Yngre spelare:

Bildkort kan bara skicka spelare framåt. Om du drar ett kort med uppmaning att backa ska du slänga det kortet och dra ett nytt.

Äldre spelare:

Dra *två* kort per runda. Titta på båda korten och välj ett av dem att spela med. Flytta din pjäs enligt kortet och släng sedan båda korten.

© 2005 Hasbro. Med ensamrätt.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.se



030500104106