

# Hattifnattberget

# HATTIVATTIVUORI



SÄÄNNÖT REGLER RULES



**SALAMA  
BLIXT  
LYNKILE  
LYN  
LIGHTNING BOLT**

**HATTIVATIT  
HATTIFNATTAR  
HATTIFNATTER  
HATTIFATTENERS**

**MAALI  
MÅL  
FINISH**

**MUUMIHAHMO  
MUMIFIGUR  
MUMIFIGUR  
MUMIFIGUR  
MOOMIN CHARACTER**



**LÄHTÖ  
START**

**HATTIVATTIASKELMA  
HATTIFNATTSTEG  
HATTIFNATTFELT  
HATTIFNATTFELT  
HATTIFATTENER STEP**

**TIKAPUUT  
STEGE  
STIGE  
LADDER**

**EVÄSTAUKOASKELMA  
MATPAUSSTEG  
PICNICKURY  
PIKNIKIFELT  
PICNIC STEP**



# HATTIVATTIVUORI

## SISÄLTÖ:

- pelilauta
- 5 muumihahmoa ja jalustaa
- hattivatit ja jalusta
- noppa

## ALKUVALMISTELUT

Ensimmäisellä pelikerralla muumihahmot ja hattivatit kiinnitetään jalustoihin. Jokainen pelaaja valitsee itselleen muumihahmon ja asettaa sen Nuuskamuikkusen teltalle lähtöaskelmaan. Mustataustaisia hattivatteja ei saa valita, vaan ne asetetaan pelin maaliaskelmaan, observatorioon.

## PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa, minkä jälkeen vuorot jatkuvat myötäpäivään. Pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja liikuttaa hahmoaan nopan silmäluvun verran eteenpäin pelilaudalla. Jos hahmo pysähtyy **tikkaiden alapäässä olevaan askelmaan**, se nousee heti tikkaat ylös. Jos taas hahmo pysähtyy **salaman yläpäässä olevaan askelmaan**, se liikuu salamaa pitkin alas. Maaliin observatorioon ei tarvitse päästä tasaluvulla.

## HATTIVATIT

Muumihahmojen lisäksi pelilaudalla liikkuvat vaeltavat hattivatit. Jos pelaajan hahmo pysähtyy hattivattiaskelmaan, **hän heittää noppaa uudestaan ja liikuttaa hattivatteja** silmäluvun verran.

Hattivatit liikkuvat pelilaudalla samoin kuin muumihahmotkin, mutta hattivatteja liikuttava pelaaja saa päättää, kulkevatko hattivatit ylös- vai alaspäin. Ne eivät saa vaihtaa suuntaa kesken matkan. Jos hattivatit pysähtyvät salaman yläpähän, ne liukuvat alas, ja jos ne pysähtyvät tikkaiden alapähän, ne kiipeävät ylös.



**Jos hattivatit pysähtyvät samaan askelmaan muumihahmon kanssa tai jos muumihahmo siirtyy samaan askelmaan hattivattien kanssa**, muumihahmo lennähtää alaspäin aina lähtöaskelmaan asti! Mikäli hahmo on jo ohittanut evästaukoaskelman, se palaa siihen lähtöaskelman sijaan. Liikkeelle lähdettyään hattivatit eivät voi siirtyä maaliaskelmaan observatorioon vaan ne pysähtyvät sitä edeltävään askelmaan, vaikka nopassa olisi vielä askelia jäljellä.

## VOITTAMINEN

Ensimmäisenä maaliin päässyt pelaaja voittaa!

# HATTIFNATTBERGET

## INNEHÅLL:

- spelplan
- 5 muminfigurer med plastfötter
- hattifnattar med plastfot
- tärning

## FÖRBEREDELSE

Vid den första spelomgången fäster ni muminfigurerna och hattifnattarna i plastfötterna. Varje spelare väljer en muminfigur och placerar den på startfältet vid Snusmumrikens tält. Hattifnattarna kan inte väljas som spelpjäs, utan placeras i målområdet på bergstoppen.

## SÅ SPELAR MAN

Den yngsta spelaren börjar, därefter går turen medurs. Spelaren slår tärningen och flyttar sin figur framåt på spelplanen så många steg som tärningen visar. Om figuren stannar på ett steg **vid foten av en stege**, klättrar den genast upp. Om figuren istället stannar på ett steg **vid toppen av en blix**t, åker den kana ned längs blixten. Det krävs inte ett exakt tärningskast för att komma i mål vid observatoriet.

## HATTIFNATTAR

Förutom muminfigurerna rör sig även vandrande hattifnattar på spelplanen. Om en speleares figur hamnar på ett hattifnattsteg, får spelaren **slå tärningen en gång till och flytta hattifnattarna** det antal steg som tärningen visar. Hattifnattarna rör sig precis som muminfigurerna men spelaren som flyttar dem får välja om de går uppåt eller nedåt. De får inte byta riktning under samma tur. Om hattifnattarna stannar på ett steg vid toppen av en blixt, åker de nedåt. Om de stannar vid foten av en stege, klättrar de upp.



**Om hattifnattarna hamnar på samma steg som en muminfigur, eller om en muminfigur flyttas till ett steg där hattifnattarna redan står**, slungas muminfiguren nedåt. Om figuren redan passerat matpaussteget, flyttas den dit, annars åker den hela vägen tillbaka till startfältet.

Hattifnattarna får inte gå in i målområdet (observatoriet), utan stannar alltid på steget innan, även om det återstår steg enligt tärningen.

## ATT VINNA

Den spelare som först når observatoriet på bergstoppen vinner spelet!

# HATTIFNATTERNES BJERG

## INDHOLD :

- 1 spillbrett
- 5 spillerfigurer med holdere
- hattifnatter med holder
- terning

## FORBEREDELSE

Før det første spil skal mumifigurerne og hattifnatterne sættes på deres holdere. Derefter vælger hver spiller en figur og placerer den på startfeltet ved Mumrikkens telt. Hattifnatterne kan ikke vælges som figurer i dette spil; de skal placeres på det sidste felt, observatoriet.

## SÅDAN SPILLER I

Den yngste spiller begynder, hvorefter turene går med uret rundt om bordet. Når det er din tur, skal du slå med terningen og flytte din figur fremad på brættet. Hvis din figur lander **ved bunden af en stige**, klatrer den op ad den. Hvis den lander **ved toppen af en lynkile**, glider den ned til bunden af den. For at lande på det sidste felt ved observatoriet, behøver du ikke slå det præcise antal med terningen.

## HATTIFNATTERNE

Ud over mumitroldene er der også en gruppe hattifnatter, der vandrer rundt på brættet. Hvis du lander på et felt med en hattifnat, **skal du slå terningen igen og flytte hattifnatten det antal felter**. Hattifnatterne bevæger sig på spillepladen ligesom spillerfigurerne, men den aktive spiller får lov at vælge, om de flytter sig op eller ned ad bjerget. Hattifnatterne kan ikke ændre retning i løbet af et træk. Hvis hattifnatterne lander øverst ved en lynkile, glider de ned ad den, og hvis de lander ved bunden af en stige, klatrer de op.



**Hvis hattifnatterne lander på samme felt som en spillerfigur, eller hvis en spillerfigur lander på hattifnatterne**, bliver spillerfiguren slået tilbage til start. Hvis spillerfiguren har passeret feltet med picnicurven, ryger den tilbage hertil i stedet for til startfeltet.

Når de er begyndt at bevæge sig, kan hattifnatterne ikke lande på slutfeltet ved observatoriet; de stopper på feltet før i stedet for, selvom terningen viser et højere antal øjne.

## SPILLETS VINDER

Spilleren, der først når i mål, vinder spillet.

# HATTIFATTENES FJELL

## INNHold:

- spillbrett
- 5 mummifigurer med stativer
- hattifnatter med stativ
- terning

## OPPSETT

Før første spill festes mummifigurene og hattifnattene til stativene sine. Hattifnattene plasseres øverst oppe på stien, i det oransje feltet inne i observatoriet. Deretter velger hver spiller seg en mummifigur og plasserer den på startfeltet ved siden av Snusmumrikkens telt.

## SLIK SPILLER DERE

Yngste spiller starter, deretter går turen videre til venstre rundt bordet. Når det er din tur, skal du kaste terningen og flytte figuren din fremover på stien tilsvarende antall øyne. Hvis du ender på et felt **som det går en stige opp fra**, vil figuren din umiddelbart klatre opp til toppen av den. Med lyn er det motsatt, om du står **øverst på et lyn vil figuren** din nå zappes ned til den andre enden av lynstrålen.

Du må alltid flytte så langt som terningen angir. Det er med andre ord ikke lov å avbryte flytt midtveis. Men det finnes ett unntak. Om du befinner deg noen få felt fra observatoriet,

så holder det at du har et høyt nok terningkast for å kunne avslutte. I siste kast trenger du altså ikke få nøyaktig antall på terningen.

## HATTIFNATTENE

I tillegg til mummifigurene finnes det en gruppe hattifnatter som vandrer rundt på spillbrettet. Om du ender flyttet ditt på et hattifnattfelt, blir du zappet tilbake til start (eller til piknikfeltet, hvis du har passert dette feltet innen du traff på hattifnattene).



Deretter **kaster du terningen på nytt og flytter hattifnattene det antallet øyne som vises**. Hattifnattene beveger seg på spillbrettet på samme måte som de andre figurene, forskjellen er at spilleren som flytter dem kan bestemme om de skal gå oppover eller nedover stien. De kan ikke snu midt et flytt, det må altså fullføres i den retningen det startet. Akkurat som spillerne vil også hattifnattene kunne klatre opp stiger og zappes ned lynstråler, dersom de havner der.

**Du zappes som nevnt tilbake til start hvis du havner på et hattifnattfelt, det samme gjelder hvis hattifnattene kommer til deg!**

Hattifnattene kan ikke gå tilbake i observatoriet etter å ha gått ut av det. Om de starter å gå tilbake mot observatoriet, vil de alltid stoppe på feltet før, selv om terningen viser et høyere tall.

## Å VINNE SPILLET

Vinne gjør du ved å komme deg til det oransje observatoriefeltet!



# HATTIFATTENERS' MOUNTAIN

## CONTENTS:

- game board
- 5 Moomin characters with stands
- Hattifatteners with stand
- dice

## SETUP

Before the first game, the Moomin characters and the Hattifatteners are attached to their stands. Then, each player selects a character and places it at the start next to Snufkin's tent. The Hattifatteners cannot be chosen as a character in the game; they are placed on the finish step, the observatory.

## HOW TO PLAY

The youngest player starts, after which the game continues clockwise. On your turn, roll the dice and move your character forward on the game board accordingly. If the character lands **at the bottom of a ladder**, it climbs up the ladder. If the character lands **at the top of a lightning bolt**, it slides down to the bottom of it. To land on the finish step at the observatory, you don't need to roll the exact number that takes you there.

## THE HATTIFATTENERS

In addition to the Moomin characters, there is also a group of Hattifatteners wandering on the game board. If your character lands on a Hattifattener step, **roll the dice again and move the Hattifatteners** the number of spaces shown on the dice. The Hattifatteners move on the game board just like the characters, but the player moving them gets to decide whether they move upwards or downwards on the mountain. The Hattifatteners cannot change direction during the move. If the Hattifatteners land at the top of a lightning bolt, they slide down, and if they land at the bottom of the ladder, they climb up.



**If the Hattifatteners land on the same step with a character, or if a character lands on the same step with the Hattifatteners**, the character is knocked back to the start! If the character has passed the picnic step, it will return to that step instead of the starting step.

Once they start moving, the Hattifatteners cannot land on the finish step at the observatory; they will stop on the step before that, even if the dice shows a higher number.

## WINNING THE GAME

The first player to get to the finish step wins!

# MOOMIN<sup>®</sup>

by martinex<sup>®</sup>



MUUMIT HIPPASILLA + 



MUUMIPELI + 



MUUMILAAKSON PUUHAPOLKU +



**martinex<sup>®</sup>**

**Peliko / Martinex**  
Kuninkaanväylä 37  
21280 RAISO, FINLAND  
[martinex.fi](http://martinex.fi) • [martinex.se](http://martinex.se)  
[martinexshop.com](http://martinexshop.com)  
[customersupport@martinex.fi](mailto:customersupport@martinex.fi)