

Syltfia **HILLOPELI**



SÄÄNNÖT REGLER RULES



PELIKO®



Muumimamman HILLOPELI

Pelin tavoitteena on kuljettaa hedelmät hedelmätarhasta pelilaudan keskelle Muumimamman hillopataan. Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä kaikki neljä hedelmäänsä hillopataan.

SISÄLTÖ:

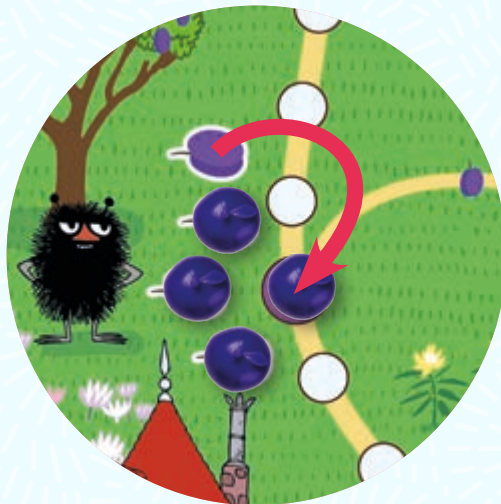
- pelilauta
- 16 hedelmää;
4 luumua, 4 päärynää, 4 omenaa, 4 mansikkaa
- Muumimamman hillopata
- 4 muumihahmoa
- noppa
- säännöt

PELIVALMISTELUT

Jokainen pelaaja valitsee muumihahmon ja asettaa sen, sekä hahmolle kuuluvat hedelmät niille osoitettuihin paikkoihin pelilaudan reunoilla. Nuorin pelaaja aloittaa, pelivuorot kiertävät myötäpäivään.

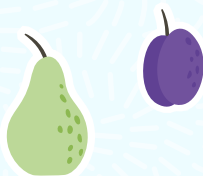
PELIN KULKU

Pelaajat liikuttavat pelilaudalla omia hedelmiään myötäpäivään, aina nopan silmäluvun verran askelia kerrallaan. Pelaaja saa siirtää vuorollaan mitä tahansa pelissä jo mukana olevaa hedelmäänsä, mutta kullakin siirrolla saa liikuttaa vain yhtä hedelmää. Jokaisen siirron jälkeen pelaaja vie muumihahmonsensa sen hedelmän viereen, jota viimeksi on siirtänyt. Muumihahmo siis kantaa hedelmiä pelilaudalla eteenpäin kohti hillopataa ja muumihahmo jää hedelmän viereen suojelemaan sitä joutumasta muiden hahmojen jalkojen alle.



Saadakseen hedelmän matkalle hedelmätarhasta, tulee pelaajan ensin noukkia hedelmä puusta tai pensaasta heittämällä nopalla 1 tai 6. Ykkösellä saa asettaa yhden hedelmän lähtöaskelmalle. Heittämällä kuutosen saa joko siirtää kaksi hedelmää lähtöaskelmalle tai edetä heti yhdellä hedelmällä kuusi askelta eteenpäin. Heittämällä 6 pelin aikana, saa aina myös yhden ylimääräisen heittovuoron.

Kullakin pelilaudan askelmalla voi kerrallaan olla vain yksi hedelmä (poikkeus; aloitusaskelma). Pelilaudalla saa liikkua pelikaverin hedelmien ohi, mutta omia hedelmiä ei voi ohittaa. Jos hedelmä pysähtyy samalle askelmalle pelikaverin hedelmän kanssa, askelmalla jo ollut hedelmä siirretään takaisin sen omaan aloitushedelmätarhaan. Tämä hedelmä on noukittava hedelmätarhasta uudelleen. Jos pelilaudan askelmalla olevan hedelmän vieressä on muumihahmo sitä suojelemassa, ei samalle askelmalle voi pysähtyä. Tässä tapauksessa takaa tuleva hedelmä hyppää toisen hedelmän ja muumihahmon yli seuraavalle vapaalle askelmalle pelilaudalla.

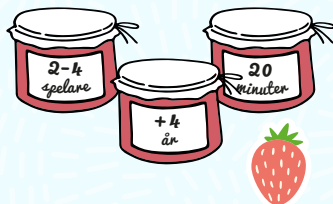


Muumit ovat kuitenkin seikkailunhaluista väkeä. Mikäli muumihahmo päätyy johonkin pelilaudan kulmissa olevista **ruskeista askelmista**, menettää pelaaja seuraavan vuoronsa. Tällöin Muumit unohtuvat leikkimään kuurupiiloa Muumitalossa, ihmettelemään Hattivattien eriskummallista sähkötanssia, onkimaan sillalla Nuuskamuikkusen kanssa tai ihastelemaan Muumimamman ruusutarhaa.

VOITTAMINEN

Kun pelaajan hedelmä on kiertänyt yhden täyden kierroksen pelilaudalla saapuen **takaisin aloitusaskelmalle** (tasalukua ei tarvita), hedelmä siirretään suoraan hillopataan pelilaudan keskellä. Pelaaja, joka ensimmäisenä saa kaikki neljä hedelmäänsä hillopataan, on voittaja!





Muminmammans SYLTFIA

Spelets mål är att föra frukterna från fruktträdgården till Muminmammans syltgryta mitt på spelplanen. Den spelare som först levererar sina fyra frukter till syltgrytan vinner!

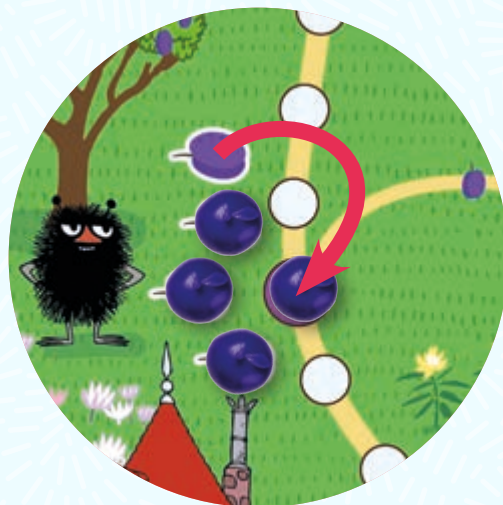
INNEHÅLL:

- spelplan
- 16 frukter:
4 plommon, 4 päron, 4 äpplen, 4 jordgubbar
- Muminmammans syltgryta
- 4 muminfigurer
- tärning
- regler



SÅ SPELAR NI

Spelarna flyttar sina frukter medsols längs spelplanen, det antal steg som tärningen visar. Spelaren får flytta vilken som helst av de frukter hen har på gång på spelplanen, men bara en frukt per drag. Efter varje drag flyttar spelaren sin muminfigur så att den står bredvid den frukt som precis flyttades. Muminfiguren hjälper nämligen sin frukt framåt på spelplanen och skyddar den från övriga spelare.



En frukt kan inleda sin färd från fruktträdgården till syltgrytan, om spelaren först plockar den genom att slå 1 eller 6 med tärningen. Vid en etta får man placera en frukt på startcirkeln. Vid en sexa får man antingen flytta två frukter till startcirkeln eller flytta ut en frukt, som genast tar sex steg framåt. När man slår en sexa får man alltid slå tärningen en gång till.

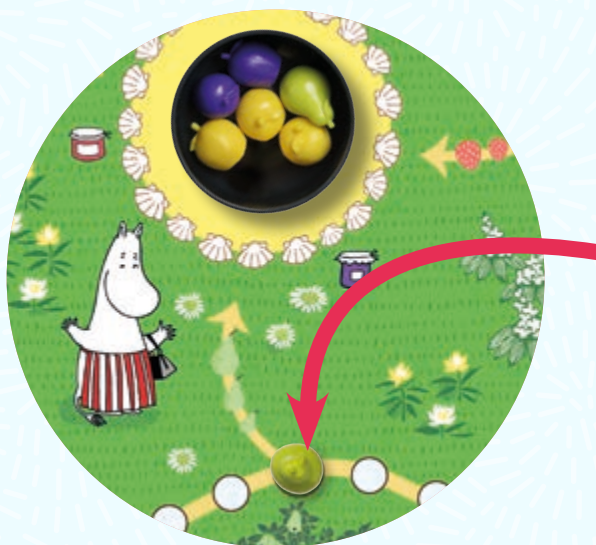
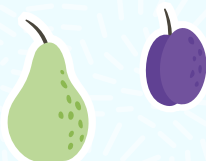
SPELFÖRBEREDELSE

Lägg spelplanen och tärningen mitt på bordet och ställ grytan i mitten. Varje spelare väljer fyra likadana frukter och lägger dem på motsvarande startplats. Spelarna väljer även varsin muminfigur och ställer den bredvid sina frukter. Den yngsta börjar och spelturen går medsols.



Det får endast finnas en frukt i taget på varje steg på spelplanen, med undantag av startcirkeln. Man får hoppa över medspelarnas frukter, men inte sina egna. Om en spelares frukt stannar på samma steg som en medspelares frukt, flyttas medspelarens frukt tillbaka till sin startplats i fruktträdgården. Frukten måste plockas en gång till.

Om det finns en muminfigur bredvid en frukt på spelplanen, skyddar figuren sin frukt och ingen kan stanna på samma steg. I sådana fall hoppar den bakomvarande spelaren över både frukten och muminfiguren till nästa lediga steg på spelplanen.

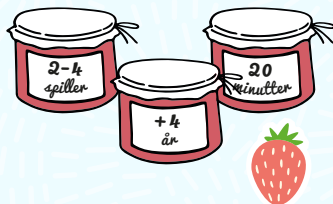


Mumintrollen är dock äventyrslystna. Om en frukt stannar på någon av de **bruna stegen** i hörnen av spelplanen, får spelaren stå över sin följande tur. Muminfliggen tar nämligen en liten äventyrspaus, för att leka kurragömma i Muminhuset, förundras över Hattifnattarnas märkliga eldars, fiska med Snusmumriken på bron eller beundra Muminmammans rosenträdgård.

VINNAREN AV SPELET

När en spelares frukt har tagit sig ett helt varv runt banan och är **tillbaka på startcirkeln** (man behöver inte exakt rätt siffra på tärningen), läggs frukten direkt i grytan. Den spelare som först får alla sina fyra frukter i syltgrytan vinner!





Mumimors MARMELADEJAGT

Målet i spillet er at få dine frugtbrikker fra frugtlunden til midten af spillepladen, hvor Mumimors marmeladegryde står. Spilleren, der først får alle sine frugtbrikker til midten, bliver kåret som spillets vinder!

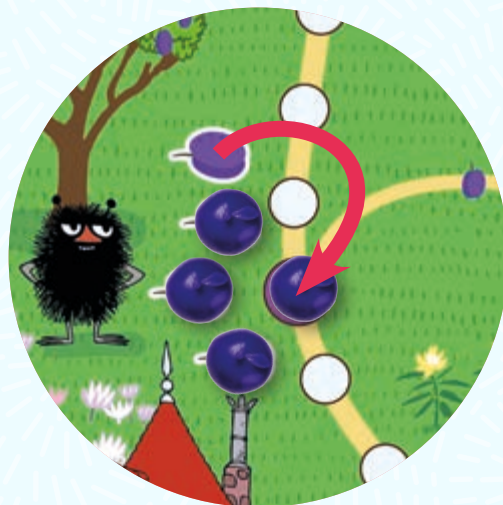
INDHOLD:

- spilleplade
- 16 frugtbrikker;
4 blomster, 4 pærer, 4 æbler, 4 jordbær
- Mumimors marmeladegryde
- 4 Mumifigurer
- terning
- regler



SÅDAN SPILLER I

Spillerne bevæger deres frugtbrikker med uret rundt om bordet og flytter dem et antal felter svarende til terningens øjne. Når det er en spillers tur, kan vedkommende flytte en valgfri frugt, de allerede har på spillepladen, men kun én frugt kan flyttes hver tur. Efter hvert ryk placerer spilleren sin Mumifigur ved siden af den frugtbrik, der lige er blevet flyttet. På den måde bærer Mumifigurerne frugtbrikkerne hen over spillepladen og bliver ved dem for at forhindre, at de bliver trampet på af de andre spillere.



For at få en frugtbrik fra frugtlunden ind i spil skal spilleren først plukke den fra et træ eller en busk ved at slå 1 eller 6 på terningen. Slår spilleren 1, må vedkommende placere en frugtbrik på startfeltet. Slår vedkommende 6, må spilleren enten placere en frugtbrik på startfeltet eller straks flytte en frugt seks felter fremad. Når en spiller slår 6, får vedkommende et ekstra slag med terningen.

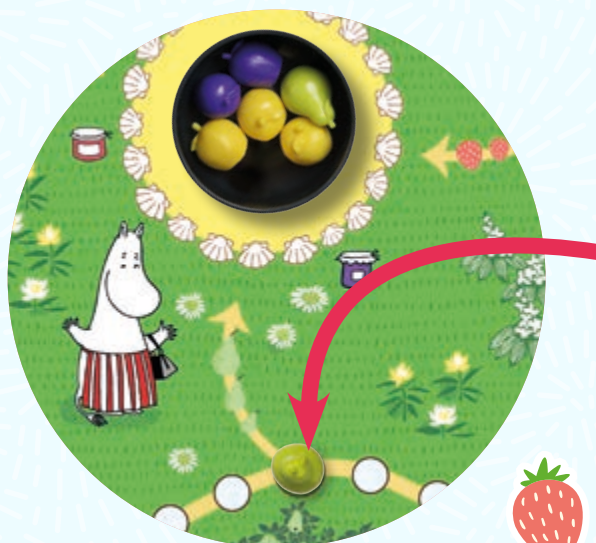
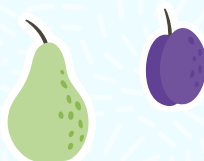
FORBEREDELSE

Hver spiller vælger en Mumifigur og placerer den på det markerede felt på spillepladen. Spillerne tager også hver de fire frugtbrikker afbilledet ved siden af deres Mumi og placerer dem på spillepladen. Den yngste spiller begynder spillet, og turene går med uret rundt om bordet.



Der kan kun være én frugtbrik på hvert felt på spillepladen ad gangen (undtagen startfeltet). Spillerne kan flytte forbi andre spilleres frugtbrikker, men de kan aldrig passere deres egne. Hvis en frugtbrik lander på samme felt som en anden spillers frugtbrik, bliver den anden spillers frugtbrik flyttet tilbage til sin startposition i frugtunden. Denne frugtbrik skal plukkes igen fra frugtunden for at komme tilbage i spillet.

Hvis en Mumifigur står ved siden af en frugtbrik på spillepladen, kan en anden frugtbrik ikke lande på det samme felt. I dette tilfælde sprænger den ankomende frugtbrik over den anden brik og Mumifiguren til det næste ledige felt på spillepladen.



Men Mumitroldene er eventyrlystne og nysgerrige. Hvis en Mumifigur lander på et af de **brune felter** i hjørnerne af spillepladen, mister spilleren sin næste tur. I disse tilfælde bliver Mumitroldene distraheret af at lege gemmeleg i Mumihuset, kigge på hattifnatternes underlige dans, en fisketur på broen med Mumrikken eller af at beundre Mumimors rosenhave.

SPILLETS VINDER

Når en spillers frugtbrik fuldfører en omgang rundt på spillepladen og lander på **startfeltet** (det er ikke nødvendigt at ramme præcist), flyttes den direkte ind i marmeladegryden midt på spillepladen. Den første spiller, der får alle sine fire frugtbrikker i marmeladegryden, vinder spillet!





Mummimammas SYLTETØYLØP

Målet med spillet er å få fruktbrikkene dine fra frukthagen til midten av spillbrettet og opp i Mummimammas syltetøygryte. Den spilleren som først får alle fruktbrikkene sine til midten, er vinneren!

INNOLD:

- spillbrett
- 16 fruktbrikker:
4 plommer, 4 pærer, 4 epler og 4 jordbær
- Mummimammas syltetøygryte
- 4 Mummi-figurer
- terning
- disse regler



SLIK SPILLER DERE

Spillerne flytter sine egne fruktbrikker med klokken rundt spillbrettet, og tar så mange skritt som angitt av terningen. Når det er din tur, kan du flytte en hvilken som helst av fruktbrikkene du allerede har i spill, men du får bare flytte én brikke per tur. Etter hver tur plasserer du Mummi-figuren ved siden av fruktbrikken du flyttet sist. Slik bærer Mummi-figuren fruktbrikken fremover på spillbrettet og beskytter den mot å bli trampet ned av andre figurer.



For å få en fruktbrikke fra frukthagen og inn i spillet, må du først plukke den fra et tre eller en busk ved å kaste 1 eller 6 på terningen. Hvis du kaster en 1, kan du plassere én fruktbrikke på startfeltet. Kaster du 6, kan du velge mellom å plassere to fruktbrikker på startfeltet, eller å flytte én fruktbrikke seks skritt frem med en gang. Å kaste 6 gir deg dessuten også et ekstra kast med terningen.

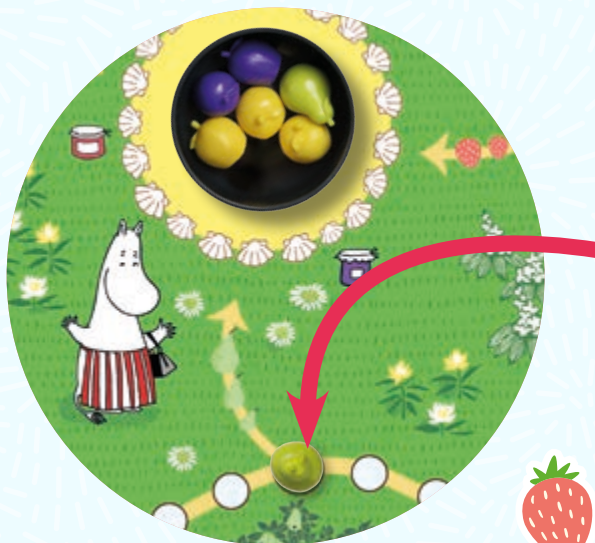
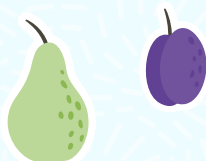
FØR DERE BEGYNNER

Hver spiller velger en Mummi-figur og plasserer den på den angitte plassen på spillbrettet. Spillerne tar også de fire fruktbrikkene som er avbildet ved siden av deres Mummi-figur og plasserer dem på spillbrettet. Den yngste spilleren starter, og turen går mot venstre rundt bordet.



Det kan bare være én fruktbrikke på hvert felt på spillbrettet (bortsett fra på startfeltet). Spillere kan passere andre spillers fruktbrikker, men aldri sine egne. Hvis en fruktbrikke lander på samme felt som en annen spillers fruktbrikke, slås denne tilbake til startfeltet sitt i frukthagen. Den utslåtte fruktbrikken må altså plukkes på nytt fra frukthagen for å komme tilbake i spillet.

Hvis en Mummi-figur står ved siden av en fruktbrikke på spillbrettet, kan en annen fruktbrikke ikke lande på det samme feltet. I dette tilfellet hopper den nye fruktbrikken forbi og lander på neste ledige felt på spillbrettet.



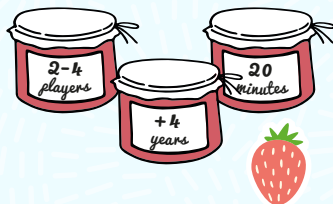
Men Mummiene er eventyrlystne og nysgjerrige vesener. Hvis en Mummi-figur havner på et av de **brune feltene** i hjørnene av spillbrettet, mister spilleren sin neste tur. I slike tilfeller kan Mummiene ha blitt distraheret av å leke gjemsel i Mummihuset, stusset over hattifnattens elektriske dans, fisket på broen med Snusmumrikken, eller beundret Mummimammas rosehage.

SLIK VINNER DU

Når en spillers fruktbrikke har gått en hel runde på spillbrettet og returnerer **til startfeltet** (nøyaktig antall er ikke nødvendig), flyttes fruktbrikken direkte til syltetøygryten i midten av spillbrettet. Den første spilleren som får alle fire fruktbrikkene sine opp i syltetøygryten, vinner spillet!



MOOMIN
by martinex



Moominmamma's JAM CHASE

The object of the game is to get your fruit pawns from the orchard to the center of the game board into Moominmamma's jam pot. The player who first get all their fruit pawns to the middle, is the winner!

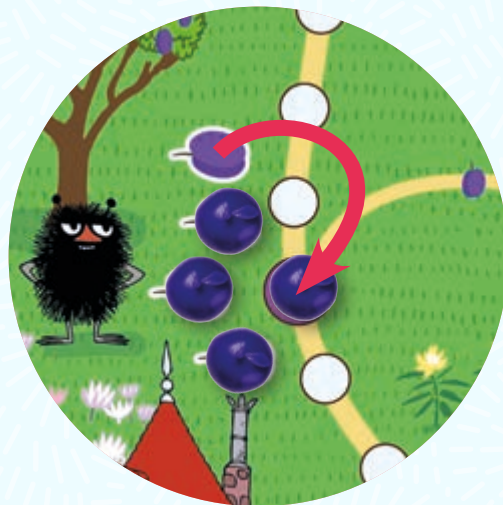
CONTENTS:

- gameboard
- 16 fruit pawns;
4 plums, 4 pears, 4 apples, 4 strawberries
- Moominmamma's jam pot
- 4 Moomin figures
- dice
- rules



HOW TO PLAY

Players move their own fruit pawns on the game board clockwise, taking as many steps as the number rolled on the dice. During their turn, a player can move any fruit pawn they already have in the game, but they can move only one fruit pawn per turn. After each move, the player places their Moomin figure next to the fruit pawn that was moved last. Thus, the Moomin figure carries the fruit pawn forward on the game board towards the jam pot and stays next to it, protecting it from getting trampled by other figures.



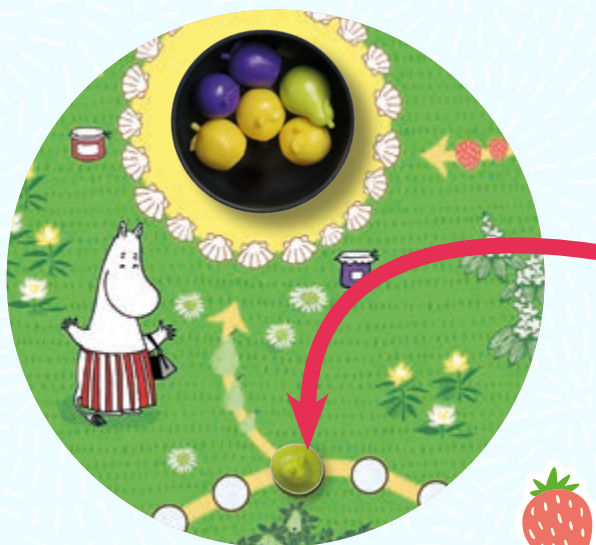
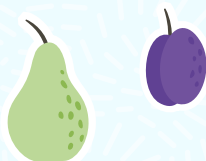
To get a fruit pawn from the orchard into the game, the player must first pick it from a tree or bush by rolling a 1 or a 6 on the dice. Rolling a 1 allows the player to place one fruit pawn on the starting step. Rolling a 6 allows the player to either place two fruit pawns on the starting step or move one fruit pawn six steps forward immediately. Rolling a 6 during the game always grants the player an extra roll of the dice.

GAME PREPARATIONS

Each player chooses a Moomin figure and places it on the designated place on the game board. Players will also take the four fruit pawns pictured next to their Moomin figure, and place them on the game board. The youngest player starts and turns go clockwise.

There can be only one fruit pawn on each step of the game board at a time (except for the starting step). Players can move past other players' fruit pawns but cannot pass their own pawns. If a fruit pawn lands on a same step as another player's fruit pawn, the pawn already on the step is moved back to its original starting point in the orchard. This fruit pawn must be picked again from the orchard to get it back into the game.

If a Moomin figure is standing next to a fruit pawn on the game board, another pawn cannot stop on the same step. In this case, the approaching fruit pawn jumps over the other pawn and the Moomin figure to the next free step on the game board.



However, the Moomins are an adventurous and curious bunch. If a Moomin figure is moved on one of the **brown steps** at the corners of the game board, the player loses their next turn. In such cases, the Moomins might get distracted playing hide-and-seek in the Moominhouse, marveling at the Hattifatteners' strange electric dance, fishing on the bridge with Snufkin, or admiring Moominmamma's rose garden.

WINNING THE GAME

When a player's fruit pawn completes a full round on the game board, returning to the **starting step** (an exact count is not necessary), the fruit pawn is moved directly into the jam pot in the middle of the game board. The first player to get all four of their fruit pawns into the jam pot wins the game!



MOOMIN[®] by martinex[®]



MUUMIT HIPASILLA + 



MUUMIPELI + 



MUUMILAAKSON PUUHAPOLKU +



martinex[®]

Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com

© 2025 Martinex, All Rights Reserved © Moomin Characters™