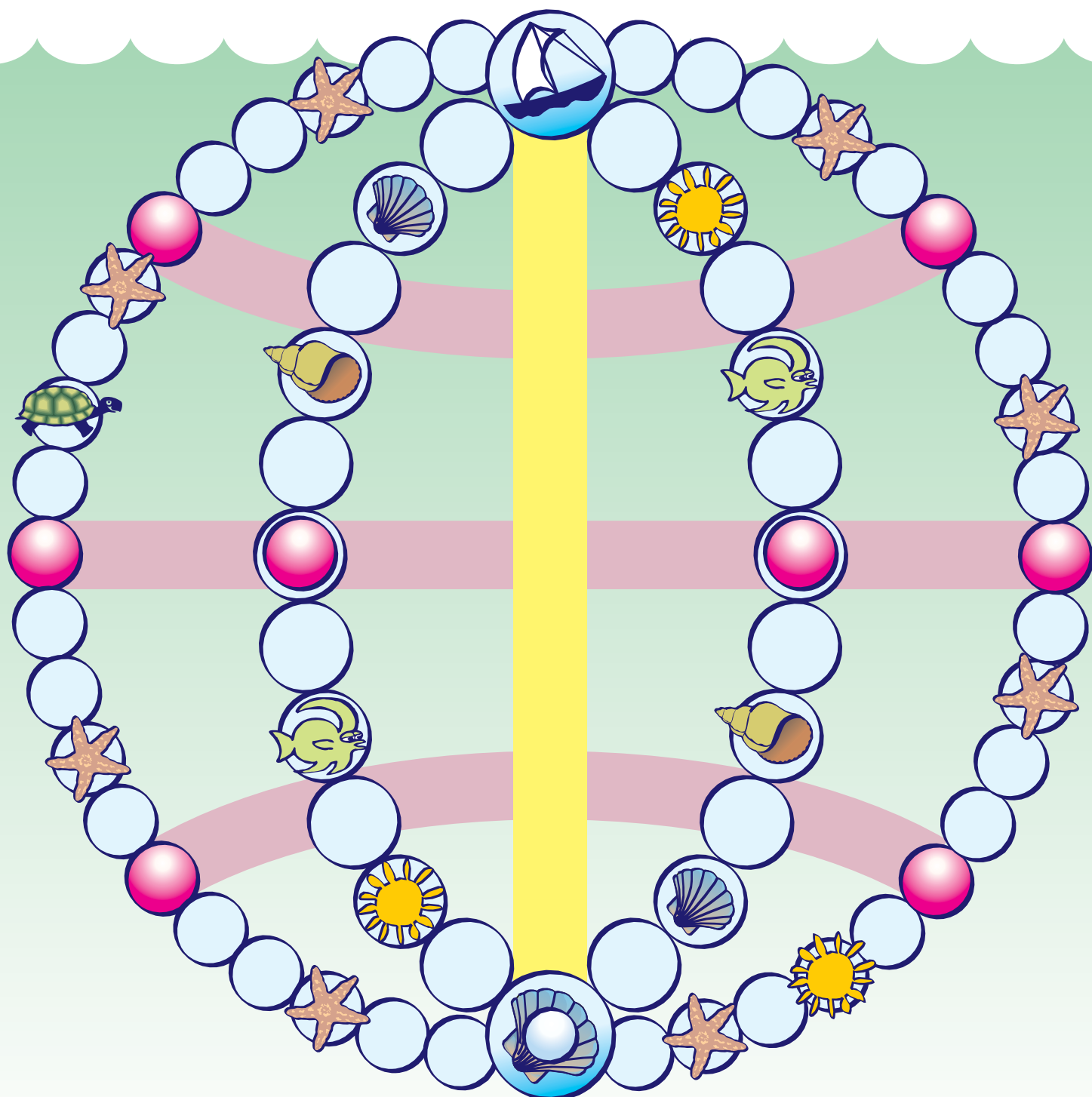


PERLEJAKTEN



Du ser noe som blinker og flytter til det motsatte røde feltet.



Flytt en gang til det terningen viste.



Konkylien hvisker at du får et ekstra kast.



Du venter til fiskestimen har svømt forbi, stå over et kast.



Skilpadda bringer lykke. Flytt rett til perlefeltet.



Du glemte perlen, flytt til perlefeltet.



Du vil opp i sola, flytt til båtfeltet.



Du mistet perlen din og må hente en ny. Flytt til det nærmeste røde feltet i den ytre runden.

Dere trenger en spillebrikke for hver deltaker, og en terning. Gå med klokka. Start fra båten og følg den ytre runden. Når du havner på et felt med et symbol ser du hva du skal gjøre videre. Hver spiller skal "hente" en perle ved først å komme akkurat på perlefeltet på bunnen og deretter raskest mulig opp til båtfeltet ved å gå i den indre runden. Den som går forbi perlefeltet må gå en ny ytre runde. Hvis du står på perlefeltet og kaster 1, flytter du rett opp i båten. Den som kommer først til båten etter å ha vært innom perlefeltet har vunnet!