



FIND DRILLENISSEN MED CARLSEN

Sådan spilles spillet:

Spilstart:

- Alle spillere får et kort, hvor de kan se, hvem de er. Drillenisserne er markeret med sort skrift, og figurerne er markeret med rød skrift.
- Man kan enten være en drillenisse eller en figur fra en af Carlsens børnebøger - det er hemmeligt, hvem man er, så man må ikke vise sit kort til de andre i spillet.
- Der udvælges en spilstyrer, der bestemmer, hvornår det er nat, der fortæller, hvem der er blevet drillet af nisserne (gerne med gode historier om, hvordan de er blevet drillet) og generelt har overblik over spillets forløb..

Nat:

- Alle lukker øjnene.
- Drillenisserne åbner øjnene og udpeger, den person, de vil drille. Det skal gøres uden lyd og for mange bevægelser, for at gøre det svært for de andre at gætte.
- Drillenisserne lukker øjnene igen og spilstyreren fortæller, at det igen er dag.

Dag:

- Alle spillere åbner øjnene.
- Spilstyreren fortæller, hvem der er blevet drillet af Drillenisserne, og dermed er ude af spillet. Men bare rolig! Det er et hurtigt spil, så man kan hurtigt tage en ny omgang.
- Alle spillerene snakker og stemmer om, hvem de tror, der er drillenisse. Flertallet afgør, hvem der bliver valgt - og alle kan snakke sin sag.
- Den, som de andre tror, er drillenisse, viser sit kort og er ude af spillet.

Det handler altså om at overbevise de andre spillere om, at man ikke er Drillenisse for at blive i spillet.

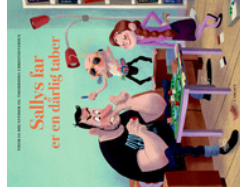
Herefter gentages Nat- og Dagsfaserne indtil spillet afsluttes.

Spillet kan slutte på to måder:

1. Figurene vinder, hvis alle Drillenisser er blevet opdaget.
 2. Drillenisserne vinder, hvis der er lige mange Drillenisser og Figurer tilbage i spillet.
- Det er Spilstyreren, som siger, hvornår en af disse to betingelser er opfyldt.

Det er jul, og det er det selvfølgelig også hos Forlaget Carlsen. De fleste af vores figurer er megaklar til at julehygge, men der er også to drillenisser på spil, som altid er klar på at putte for meget salt i nissegrøden og at farve nisse-mælken helt blå. Nu kan du sammen med venner og familie forsøge at finde drillenisserne, inden at de får lavet alt for meget rav i julehyggen. Men skynd dig, at finde dem, inden de har drillet alle figurerne ud af spillet - og julen bliver det rene drilleri.

DU ER FIGUREN **SALLY'S FAR**



Sallys far er skide skæg, og så er han bare en mega dårlig taber!

DU ER FIGUREN **FARMOR**



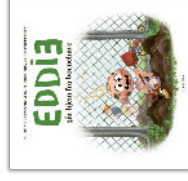
Farmor er fuld af gode ideer, og når hun er med er der aldrig et kedeligt øjeblik!

DU ER FIGUREN **RINGO**



Ringo laver en masse ting sammen med sin far. De lærer noget nyt hver gang.

DU ER DRILLENISSEN **EDDIE**



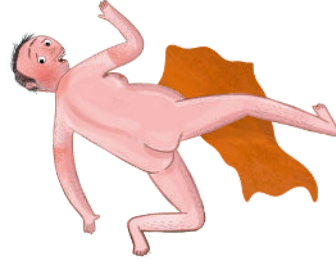
Eddie er lillebroren i Sallys Far-bøgerne. Han er en værre drillepind og gør tit ting, han ikke må.

DU ER FIGUREN **DONNA**



Donna oplever mange nye ting og finder ud af, at det ikke er farligt, når der sker noget uventet.

DU ER FIGUREN **FAR**



Miras Far fra Bare Numser er tit uheldig og taber både håndklæder og badebukser.

DU ER DRILLENISSEN **SOL**



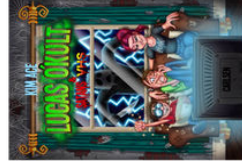
Sol er en spilopmager med et hjerte af guld! Hun er fuld af gode ideer med gang i den!

DU ER FIGUREN **LILLE TUT**



Lille tut er nysgerrig og eventyrlysten, hun er en varm og kærlig person.

DU ER FIGUREN **LUCAS O'KULT**



Lucas O'Kults
fantasi løber let af
med ham og så er
han altså lidt af en
bangebuks.

DU ER FIGUREN **KAPTAJN SKUMSKÆG**



Kaptajn Skumskæg
vil være den
sejeste og farligste
sørøver på de 13
verdenshave.

DU ER **H.C. ANDERSEN**



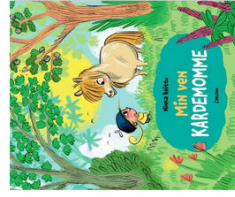
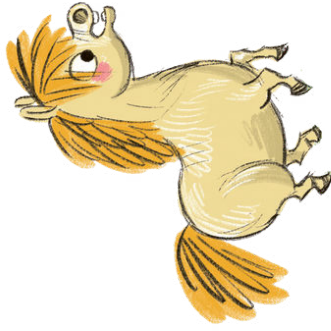
H. C. Andersen er
en mand fyldt
med en masse
tanker og eventyr
at fortælle.

DU ER FIGUREN **SALLY**



Sally er en god
ven og søster, og
så er hun meget
overbærende
over for Fars og
Eddies tosserier.

DU ER FIGUREN **KARDEMOMME**



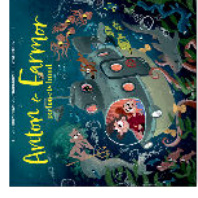
Kardemomme kan
godt lide tingene
som de plejer at
være, men den
vender sig hurtigt til
nye ting alligevel.

DU ER FIGUREN **SKY**



Sky falder ret
hurtigt i søvn og
drømmer om
lyserøde skyer.

DU ER FIGUREN **ANTON**



Anton er med
Farmor på tur og
oplever altid en
masse sjove ting
med hende.