

# MUUMIPELI

Suunnitelleet Tove ja Lasse Jansson

## Miten se syntyi

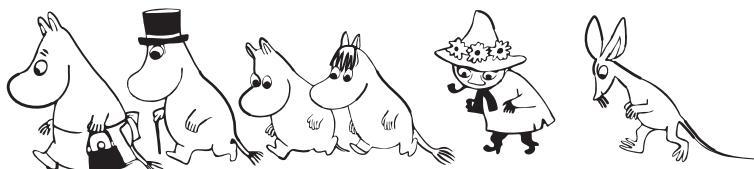
Muumilaaksossa oli ollut vieraita. Oli ollut serkuja sekä äidin että isän puolelta sekä tatejä. He viipyivät peräti kaksi päivää ja Muumimamma, joka ei enää lopulta tiennyt millä huvittaa vieraitan, keksi viedä heidät kävellylle Muumilaakson ympäri. He vaelsivat Luolaan ja Uimarantaan ja purjehtivat Hattivattien Saareen. He kiipesivät vuorelle, jolta Taikurin hattu oli löytynyt ja kävelivät puron yli ristiin rastiin. Ja sirenipensaiden ohi ja palmulehtojen halki ja poikki rehevien niittyjen. Mutta vieläkään eivät vieraat osoittaneet kotiinlähön merkkejä.

Niinpä Muumimamma vei heidät vielä yli Yksinäisten Vuorten niiden pohjoispoulella olevalle autiolle ylängölle, jossa tuskin kukaan oli koskaan käynyt. Sukulaiset valittivat, etttä heidän jalkansa tulivat kipeksi paljosta kävelemisestä, mutta he valokuvasivat tarkasti kaikki nähtävyydet ja raapustivat hakkaamalla nimikirjaimensa Yksinäisten Vuorten huipulla olevaan kalliopaateen (siihen, joka on niiden kahden riippusillan välissä, sinähän tiedät). Ja sitten vieraat vihdoinkin lähtivät,

## ja vasta silloin

Muumimamma huomasi, etttä Tahmatassu oli nakertanut reiän hänen laukkuunsa. Hänen tyhjensi laukun koko sisällön ruokailuhuoneen pöydälle. Nenäliina oli jäljellä ja teräslanka ja eristysnauha ja kynäveitsi ja ne kuivat sukat ja aspiriinitabletit – mutta hillokellarin avain, kaksi simpukankuorta ja kahdeksan kaunista kiveä oli pudonnut. Avaimen katoaminen oli suuri onnettomuus, sillä Muumiperhe oli aikonut järjestää hauskat kemut juhliakseen vieraiden läksiäisiä. Ne kaksi simpukankuorta Muumimamma oli aikonut käyttää siihen simpukankuorilippaaseen, joka hänellä oli tekeillä Muumipapan sikarilaatikosta (Muumipappa oli alkanut hiljan polttaa piippua, mutta siitä huolimatta hänellä oli aina sikareita vieraiden varaksi). Kaikkihan tietää miten tavattomasti Muumiperhe pitää kauniista kivistä ja nämä kivet olivat aivan erityisen hienoja, sillä ne oli poimittu Hattivattien Saareltä.

Muumimamma ryhtyi piirtämään kuutta Muumilaaksoa esittävä karttaa (ja niistä tuli peräti hienot, sillä Muumimammahan osaa tehdä melkein mitä vain), ja sitten hän vielä piirsi karttoihin vaeltamansa reitin. Sitten hän jakoi kartat Muumipapalle, Muumipeikolle, Niiskuneidille, Nuuskamuikkuselle ja Nipsulle ja yhden Muumimamma piti itse. Nyt oli jokaisen lähdettävä etsimään pudonneita esineitä.



Jotta etsiminen tuntui hupaisalta – Muumilaaksossa suoritetaan ikävätkin tehtävät hauskasti – Muumimamma lupasi vaivan palkaksi muutamaa yllätyksiä, sillä yllätyksistä Muumiperhe pitää aivan erityisesti. Ja jotta etsiminen tuntui vielä jännittävämmältä Muumimamma sanoi, etttä se, joka löytää hillokellarin avaimen ja sitä paitsi onnistuisi löytämään vähintään kakso kaunista kiveä tai yhden simpukankuoren, voitaisi pelin, jos hänen sen lisäksi onnistuisi viedä avain takaisin Muumitaloon kenenkään muun häntä estämättä tai pysähdyttämättä. Jos joku hänet pysähdytti hänen olisi luovutettava avain sille, joka esti häntä jatkamasta matkaansa, ja avaimen uusi haltija saisi koettaa onneaan yrityessään vuorostaan viedä avaimen Muumitaloon kenenkään häntä matkalla pysäyttämättä. Nämä siis Muumipeli syntyi.

### Peliin kuuluu:

**Pelilauta**, joka on tarkka jäljennös Muumimamman piirtämästä kartasta. Lisäksi siihen on merkityneet paikat, joihin eri esineet Muumimamman laukusta olivat pudonneet. (kertomuksessa juuri edellä)

**Hillokellarin avain**, joka asetetaan avaimen kuvalla merkittynä paikkaan pelilaudalla.

**2 simpukankuorta**, jotka asetetaan pelilaudalle valkeiden simpukankuorien päälle.

**12 kaunista kiveä**, joista 8 asetetaan keltaisilla ympyröillä merkityihin paikkoihin. Museo-versiossa täplät ovat sinisiä, eivät keltaisia. Loput jäävät kassaan yllätykskorteja varten.

**6 upeaa pelinappulaa**: Muumimamma, Muumipappa, Muumipeikko, Niiskuneiti, Nuuskamuikkunen sekä Nipsu. Valitse suosikkisi.

**20 yllätyskorttia** sekoitetaan ja pinotaan pöydälle selkäpuoli ylöspäin. Jokainen, joka pelin kuluessa joutuu tähdellä ☀ merkityn ympyrään, ottaa pinosta kortin, jonka määräksiä on noudatettava. Kortti pannaan pinoon alimmaiseksi.

### I noppa

### Pelin kulku

Muumipeliin voi osallistua 2-6 pelaajaa. Edellä mainitut esineet asetetaan paikoilleen. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja aloittaa retkensä Muumitalosta. Korkeimman silmäluvun heittänyt lähee ensin ja sen jälkeen vuoro vaihtuu myötäpäivään. Omalla vuorolla saa heittää vain kerran (ellei ole sattunut saamaan yllätyskorttia, josta saa ylimääräisen heiton) ja nappulaa on siirrettävä silmäluvun mukaisesti. Pelissä **on kuljettava vain eteenpäin**. Palatakseen taaksepäin on löydettävä sopiva paluureitti. Jos esim. olet tullut Muumitalosta teltan luokse ja haluat palata takaisin Muumitaloon, on sinun kuljettava esim. puuvajan taitse.

### Pelin tarkoitus

On pyrittää mahdollisimman pian – ennen kuin kukaan muu ennättää – hillokellarin avaimen luo ja vietää avain takaisin Muumitaloon. **Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä tuo hillokellarin avaimen ja joko 2 kaunista kiveä tai yhden simpukankuoren Muumitaloon.** Huomaa, että saadaksesi jonkin etsittävistä esineistä tai yllätyskortin sinun on jouduttava juuri asianomaiseen ympyrään. Ympyrän ohittaminen ei kelpaa. Jos sitten avaimen löytänyt pelaaja matkallaan joutuu ohittamaan jonkin toisen pelaajan tai joku toinen pelaaja ohittaa hänet (nyt on siis kysymyksessä

**ohitus**, samaan ympyrään joutuminen ei tässä tapauksessa päde, ei myöskään vastaan tuleminen), silloin hänen on luovutettava avain sille, jonka hän ohitti tai joka ohitti hänet, ja silloin avaimen saaneen pelaajan on vuorostaan yritettävä palauttaa avain takaisin Muumitaloon. Muumitaloon ei tarvitse päästää tasaluvulla.

### Matkalla voit joutua monenlaisiin vaikeuksiin

Pelilaudassa on myös kahdeksan **mustaa ympyrää** ja niitä sinun on yritettävä karttaa! Mustat ympyrät ovat seuraavat:

**Puuvaja** on Muumitalosta koilliseen. Jos joudut tähän, sinun on jäättää pilkkomaan puita yhden heittovuoron ajaksi.

**Palmuja** on Taikurin Vuorelle johtavan tien varrella. Jos joudut pysähymään tähän ympyrään, putoaa kookospähkinä päähää ja **tulet tajuihisi vasta kahden pelivuoron kuluttua**.

**Puro** Taikurin Vuorella on vaikea yliittää ja putoat puroon. Joudut **virran vietäväksi kahden heittovuoron ajaksi**. Kapuat ylös sillalle, jossa on punainen ympyrä ja jatkat haluamaasi suuntaan.

**Mörkö** seisoo tienmutkassa Taikurin Vuorelta itään. Jos joudut tähän ympyrään, kohmetut aivan jääkimpaleeksi etkä kykene liikahtamaankaan vaan joudut **pysähymään paikallesi yhden heiton ajaksi**. (Kuten kaikki tiedämme, mörkö säteilee jäätvää kylmyyttä ympäristöönsä.)

**Riippusilta Yksinäisillä Vuorilla**. Se, joka pysähtyy sillalle, saa ankaran huimaskohtauksen eikä voi enää jatkaa matkaansa riippusiltaa pitkin. Hänen on **käännytävä ympäri** (tässä erikoistapauksessa saa kääntyä takaisin) ja yritettävä toista tietä.

**Purjehdusreitillä** Ylängöltä Uimarantaan on kolme salakaria. Jos joudut mustaan ympyrään, olet ajanut karille. Päästäksesi jatkamaan matkaa sinun on **jäättää kahden heiton ajaksi** vinttaamaan itseäsi ankurin avulla karilta irti.

Huomaa, etttä et saa purjehtia lyhintä tietä Uimahuoneelta Ylängölle. Aallokosta näet, etttä on luoteistuuli ja sinun on luovittava ja purjehdittava Hattivattien Saaren sivutse. Palatessasi saat purjehtia mitä reittiä hyvänsä.



Paljon huvia ja hyvää löytöönnea toivottaa Muumilaakson väki!

(”Ja jotta oikeus tapahtuisi, on voittajan saatava hilervoileipä”, sanoo Muumipeikko)



# MOOMIN GAME

Designed by Tove and Lasse Jansson

## How did it start

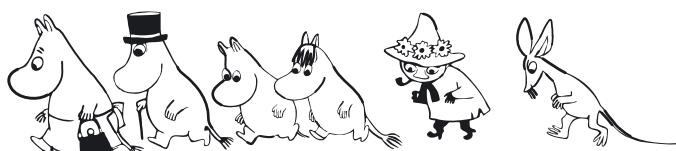
There had been guests at the Moominvalley. Aunts, nephews and cousins from both sides of the family. They had stayed for two whole days. Moominmamma no longer knew how to entertain her guests, so she thought of taking them out for a walk around the whole of the Moominvalley. They wandered around the Cave and on the Beach and sailed to the Hattifatteners' Island. They climbed the mountain where the Hobgoblin's hat was once found and crisscrossed a stream past the lilac bushes and through the palm grove and lush meadows. Still the guests were not showing any signs of going home.

So Moominmamma took them across the Lonely Mountains to the deserted highlands behind the mountains where almost nobody had ever been. The relatives were complaining that their feet were sore through walking, but they carefully photographed of all the sights and carved their initials into the cliff on the highest top of the Lonely Mountains (the one that lies between the two suspension bridges, you know). And then the guests finally left,

## and only then

Moominmamma noticed that a Nibbler had gnawed a hole in her bag. She emptied the whole contents of her bag onto the dining room table. The handkerchief was still there, and the steel wire and insulating tape as well as the pen knife, the dry socks and aspirin tablets – but the key to the jam storage cellar, two seashells and eight beautiful stones were missing. The loss of the key was a big disaster because the Moomins had intended to organise a big party to celebrate the departure of the guests. The two seashells Moominmamma had thought of using for a seashell case which she was having made into a cigar box for Moominpappa (he had recently started smoking a pipe, but had always cigars at home to offer to guests). Everybody knows how much the Moomins like beautiful stones, and these stones were extra special as they were picked from the Hattifatteners' Island.

Moominmamma sat herself down and drew six maps of the Moominvalley (and they looked really fine as Moominmamma is capable of doing almost anything), and then she drew the route she had taken onto the maps. She then gave Moominpappa, Moomintroll, the Snork Maiden, Snufkin and Sniff each a map and kept one for herself. Now everybody had to go out to look for the items which had dropped from the bag. To make it all a bit more fun – in the Moominvalley even boring things are done with fun – Moominmamma promised some surprises for their trouble, and surprises are especially loved by the Moomins.



And to make the search even more exciting, Moominmamma said that the player who finds the key to the jam storage cellar and also manages to find at least two beautiful stones or one seashell, will win the game, but only if the player manages to take the key back to the Moominhouse without anybody stopping him. If somebody manages to stop the player on the way, the key must be handed to the one who stopped him, and the new owner of the key will in turn try to get to the Moominhouse without being stopped on the way. So this is how the Moomin Game came about.

## The Game includes:

**Game board** which is an accurate copy of the map drawn by Moominmamma with the exception that the places where the items from Moominmamma's bag had dropped, are marked (you have just read the story above).

**Key to the jam storage cellar** which is placed in a spot marked on the game board.

**2 seashells** which are placed on the game board on the top of the pictures of white seashells.

**12 beautiful stones** of which 8 are placed on the spots marked with yellow circles (In the retro-version of the game - the spots are marked with blue circles). The rest are kept for the surprise cards in the cashbox.

**6 fine game tokens:** Moominmamma, Moominpappa, Moomintroll, the Snork Maiden, Snufkin and Sniff. You can choose your favourite.

**20 surprise cards** which are mixed and placed in a pile on the table face down.

Anybody landing on a circle marked with a star takes a card from the pile and follows the instructions on the card. The card is then placed back on the bottom of the pile.

## 1 dice

## How to play

2-6 players can take part in the Moomin Game. Start by placing the above mentioned items in the correct places. Each player will select their game token and starts from the Moominhouse. The player who has thrown the highest number on a dice, starts the game, and then the game is continued in the clockwise direction by each player in turn. Each time the dice may only be thrown once (unless you have had a surprise card allowing an extra throw) and the token **must be moved** in accordance with the number on the dice. You **can only move forward** in the game. If you need to backwards, you have to find a suitable route. For example, if you have come from the Moominhouse to the tent and want to return to the Moominhouse, you must go back via the wood shed.

## The purpose of the game

You must try as quickly as possible to get to the key of the jam storage cellar – before anybody else gets there – and take the key back to the Moominhouse. **The game will be won by the player who is the first one to bring back to the Moominhouse the key of the jam storage cellar and either two beautiful stones or one seashell.** Please note that you need to enter a specific circle in order to obtain any of the items being searched or a surprise card. Passing a circle will not be enough! But if the player who has found the key, overtakes another player or another player overtakes the player with the key (this relates to , landing on the same circle is not enough, and meeting another player coming from another direction is not enough), the player must hand over the key to the player who he has overtaken or who is overtaking him. In this case the player who receives the key, must try to return the key to the Moominhouse. You do not need an exact number on the dice to reach the

Moominhouse.

**You can meet all sorts of dangers on your journey**

The game board has eight **black circles** which you need to avoid! The black circles are as follows:

**Wood shed** is northeast from the Moominhouse. If you land on this circle you have to **chop wood during one throw**.

**Palms** grow along the road leading to the Hobgoblin's Mountain. If you have to stop at this circle, a coconut will fall on your head and **you regain consciousness after two turns**.

**The stream** to the Hobgoblin's Mountain is difficult to cross and you fall into the stream. **The current will take you down the stream for two throws.** You can climb onto the bridge which has a red circle and then carry on in the direction you want to go.

**The Groke** is standing in a bend of the road east of the Hobgoblin's Mountain. If you enter this circle you will freeze so that you cannot move and **you are forced to stop for one throw.** (As we all know the Groke radiates ice cold air around himself.)

**The Suspension Bridge** in the Lonely Mountains. The player who stops on the bridge has a severe attack of dizziness and is not able to continue the journey along the bridge. The player has to **turn around** (in this case you are allowed to go backwards) and try to advance using another route.

**The sailing route** from the Highlands to the Beach has three hidden rocks. If you enter a black circle, you have run aground. In order to continue your journey, you have to stay to winch your boat off the rock with an anchor **for two throws**.

Remember that you cannot sail the shortest route from the Beach to the Highlands. You can see from the waves that the wind is in the northwest and have to tack and sail past the Hattifatteners' Island. On your return you can use any route you wish.

*Have fun and wishing you good luck  
From the Moomins*



*(Moomintroll says "and for justice to be done,  
the winner will get a jam sandwich".)*



**PELIKOS**

# MUMINSPELET

av Tove och Lasse Jansson

## Hur det kom till

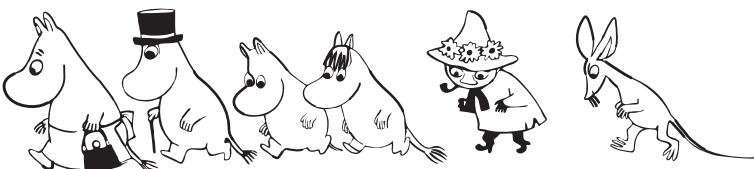
Det hade varit gäster i Mumindalen. Mostrar, nevöer och kusiner på fädernet. De stannade två hela dagar och Muminmamman, som inte visste vad hon skulle ta sig till, förde dem ut på vandring runt hela Mumindalen. Till Grottan, till bad stranden och med segelbåt ut i Hattifnattarnas Ö, upp till berget där Trollkarlens hatt en gång legat, kors och tvärs över bäcken och genom syrenbersåerna, palmdungarna och lövängarna. Och ännu var det inte tid för gästerna att fara hem.

Så hon förde dem ända upp över Ensliga Bergen till det ödliga höglandet där bakom, där nästan ingen varit förut. Slätingarna klagade över att de fick ont i fotterna men de fotograferade ordentligt alla sevärdheter och högg in sina namn i klippan på den högsta toppen av Ensliga Bergen (den mellan de båda hängbroarna, du vet). Så för gästerna äntligen

## och först då

märkte Muminmamman att Klippdassen gnagt ett hål i hennes väska. Hon tömde ut hela innehållet på matsalsbordet. Näsduchen fanns kvar, och stålträden och isolerbandet och pennkniven och de torra strumporna och aspirintabletterna – men hon hade tappat nyckeln till syltkällaren, två snäckor och åtta vackra stenar. Att nyckeln var borta var en ren katastrof, för Muminfamiljen hade tänkt ställa till med stor fest för att fira gästernas avgång. De två snäckorna skulle hon använda till ett snäckskrin hon höll på att göra av en av Muminpappans cigarrlädor (han har övergått till pipa men har alltid bjudcigarrer hemma), och alla vet ju hur högt Muminfamiljen skattar vackra stenar. Och det här var alldelers extra fina, plockade på Hattifnattarnas Ö.

Muminmamman satte sig ner och ritade sex kartor av Mumindalen (och de blev ganska snygga, för Muminmamman är duktig på det mesta) och ritade in sina vandringsruter. Hon delade ut kartorna åt Mumin-pappan, Mumintrollet, Snorkfröken, Snusmumriken och Sniff och behöll en själv, för nu skulle alla ut och leta reda på de försvunna sakerna.



För att göra det hela roligare – i Mumindalen gör man också tråkiga saker på ett roligt sätt – utlovade hon en del överraskningar, såna älskar Muminfamiljen. Och för att göra det hela ännu mera spännande sa hon att den som hittade nyckeln till syltkällaren och dessutom hade lyckats få ihop minst två vackra stenar eller en snäcka skulle vinna leken om han lyckades föra nyckeln tillbaka till Muminhuset utan att bli hejdad av nån av de andra. Blev han hejdad så måste han lämna ifrån sig nyckeln, och den yngre ägaren fick i sin tur försöka ta sig hem till Muminhuset utan att bli hejdad på vägen.

Jaha, så här tillkom alltså Muminspelet.

## Det omfattar:

**Spelbräde**, som är gjort exakt efter Muminmammans karta, med den skillnaden att platserna, där hon tappat de olika sakerna ur sin väska är särskilt markerade. (du har just läst berättelsen).

**Nyckeln till syltkällaren**, som du lägger ut på nyckeln på spelbrädet.

**2 snäckor**, som du lägger ut på de vita snäckorna på spelbrädet.

**12 vackra stenar**, varav 8 lägger du ut på de gula cirklarna på spelbrädet. I Retro-version - cirklar är blåa i stället av gula. Det blir fyra stenar över, och de får bli kvar i kassan för överraskningskorten.

**6 fina spelknappar**: Muminmamman, Muminpappan, Mumintrollet, Snorkfröken, Snusmumriken och Sniff. Ta din favorit.

**20 överraskningskort** som du ska blanda och lägga med avgisidan uppåt. Var och en som under spelet kommer på en gul cirkel markerat med en stjärna får ta ett kort och följa anvisningarna på det.

Och lägg sedan tillbaka kortet underst i packen.

## I tärning

## Hur man spelar

Två till sex personer kan delta i Muminspelet. Börja genom att lägga ut ovannämnda föremål till sina platser. Alla väljer var sin spelknapp och startar från Muminhuset. Den som får det högsta tärningskastet får börja och turen fortsätter med sols. Under varje speltur får man kasta bara en gång (om man inte fått ett överraskningskort som låter kasta två gånger) och man **måste flytta** så många steg som tärningen visar. Man **får aldrig vända** och gå bakåt, men man får vika av på vilken sidoväg man vill. Har man t.ex. kommit från Muminhuset till tältet och vill tillbaka till Muminhuset, så måste man gå exempelvis via vedboden.

## Vad spelet går ut på

Det gäller att komma först till nyckeln till syltkällaren, och föra den tillbaka till Muminhuset. **Den som först för nyckeln till syltkällaren och dessutom antingen en snäcka eller två vackra stenar till Muminhuset har vunnit.** Kom ihåg att för att hitta någon av de borttappade sakerna eller för att få ett överraskningskort så måste man komma just på den cirkel det gäller, det räcker inte med att passera den! Men om den som fått nyckeln under sin väg passerar någon annan spelare, eller om någon annan spelare passerar honom (**här gäller det att passera**, det räcker inte att komma till samma cirkel) så måste han ge

bort nyckeln åt den som han har passerat eller som har passerat honom. Och då är det alltså denna spelares tur att försöka föra hem nyckeln till Muminhuset. Du behöver inte slå jämnt för att hamna i Muminhuset.

## Farligheter man kan möta på vägen

På spelbrädet finns dessutom **åtta svarta cirklar**, och dem ska man akta sig för! De är följande:

**Vedboden** nordost om Muminhuset. Kommer du på den cirkeln måste du **stanna kvar där över ett kast för att hugga ved**.

**Palmen** på vägen upp mot Trollkarlens Berg. Kommer du på den cirkeln får du en kokosnöt i huvudet och **vaknar till medvetande först efter två speltrurer**.

**Bäcken** på Trollkarlens Berg är svår att komma över. Du faller i bäcken och **driver iväg med strömmen över två kast**. Du kravlar dig upp på bron med röd cirkel och fortsätter därifrån åt det håll du önskar.

**Mårran** står vid vägkröken öster om Trollkarlens Berg. Kommer du på den cirkeln blir du så frusen att du **inte kan röra dig utan får stanna över ett kast**. (Som alla vet sprider Mårran en isande kyla omkring sig.)

**Den första hängbron** i Ensliga Bergen. Den som kommer på den får ett våldsamt anfall av svindel och kan inte fortsätta. **Det är bara att gå tillbaka** (i det här fallet får man vända) och söka en annan väg.

**Segelrutten** från Högplatån till Badstranden. Det är förrädiska vatten, och kommer du på någon av de svarta cirklarna har du kört på grund och **får vänta över två kast innan du har lyckats vinscha dig loss** med ankaret och kan fortsätta.

Kom ihåg att du inte kan segla kortaste vägen från Badstranden till Högplatån! Som du ser av vågorna är det nordvästlig vind så du måste kryssa, och alltså fara via Hattifnattarnas Ö. Tillbaka får Du segla vilken väg du vill.



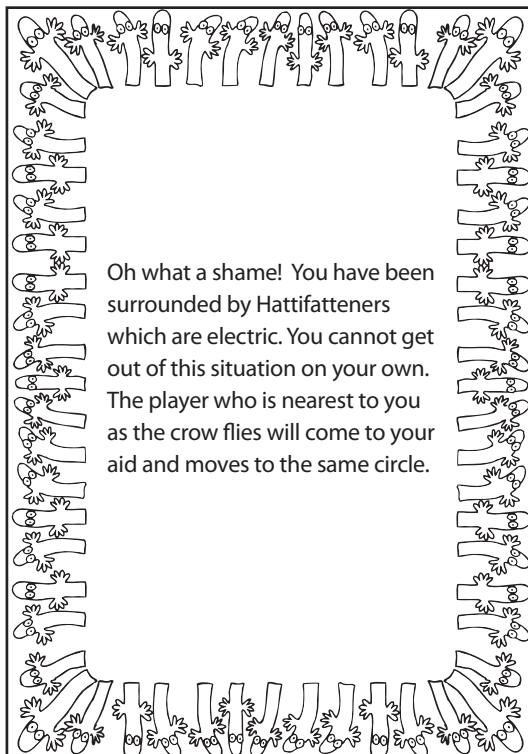
Mycket nöje, och lycka till  
önskar Muminfamiljen!

("Ska allting gå rätt till, så ska vinnaren ha en syltsmörgås", säger Mumintrollet)

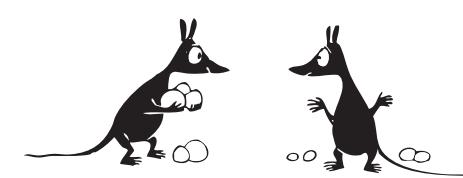


# MOOMIN GAME

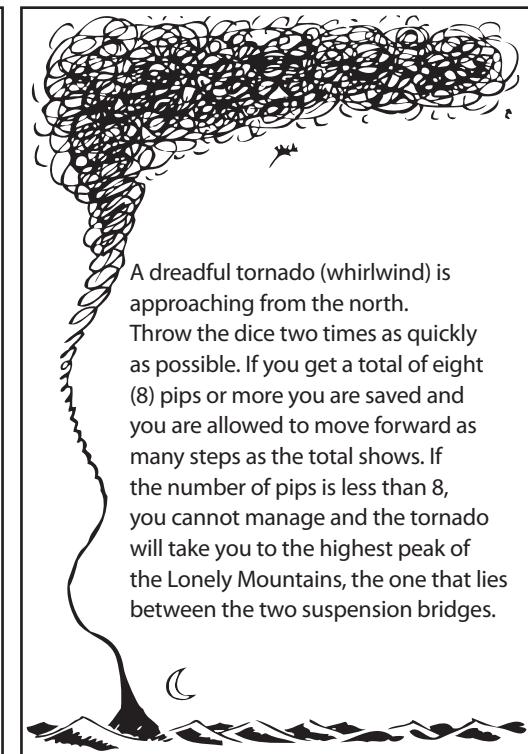
## 20 surprise cards



Oh what a shame! You have been surrounded by Hattifatteners which are electric. You cannot get out of this situation on your own. The player who is nearest to you as the crow flies will come to your aid and moves to the same circle.



You have been very careless as you have lost all the things you have managed to find. Take 12 steps back the same way as you have advanced. If you have to pass anybody on the way, you have to give that player half of the stones you have dropped as a reward for finding them (if the stones cannot be divided evenly, you can give the player the smaller number. It is enough.)



A dreadful tornado (whirlwind) is approaching from the north. Throw the dice two times as quickly as possible. If you get a total of eight (8) pips or more you are saved and you are allowed to move forward as many steps as the total shows. If the number of pips is less than 8, you cannot manage and the tornado will take you to the highest peak of the Lonely Mountains, the one that lies between the two suspension bridges.



You meet Misabel who is in a flood tears because one of her second cousins has gone past her without saying hello. You have to calm Misabel down and tell her that her second cousin had not seen her. You have to stay with Misabel for two throws as she is not very easy to calm down.



For the next three turns you can throw two times, and each time you can choose which count of pips to use.



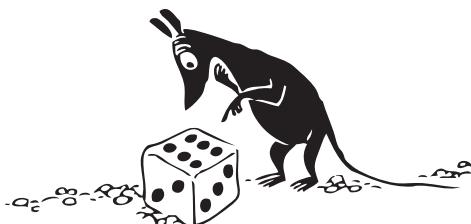
You meet Fillyjonk who is collecting for the mothers' support fund. You cannot give less than one stone. (But do not give any more, as otherwise you will be marked down as a supporting member.) Give the stone to the cashbox.



You may move 12 steps forward. If you enter the same circle with another player, you can have half of the stones which that player has collected. (If there is an uneven number of stones, you can take the larger number.)



You have managed to climb into the Hobgoblin's hat and you will turn into a crested tit. Use this opportunity to fly to the Bathing House (the circle next to the boat). The magic does not work very long. So you will change back and carry on your journey as usual.



If you manage to get one or six pips (with one throw of the dice) you can move to the circle where your nearest neighbour is to help him to tie his shoelace which has broken. The player gives you a beautiful stone as a sign of gratitude.



There is a stone at the next crossroads. You can throw the dice twice, and if you are lucky enough to get there on either throw (or on total number of pips) you can get a stone from the cashbox. It is not worth throwing any more than twice as Thingumy and Bob walk by and find the stone.



Hip hooray! You have found Sniff's secret hidden treasure which he (as usual being careless) has forgo ten to cover. First you think of taking over the whole of the secret treasure, but your conscience does not allow you to take more than one **small** stone (from the cashbox).



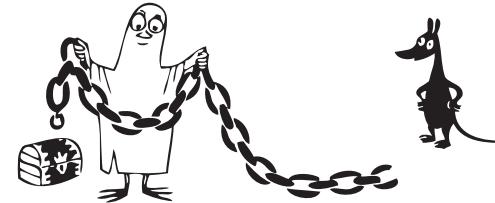
Littler My wants to show you a shortcut, but gets lost (on purpose?). Turn left at the next junction.



Little My rides on Gaffsie's bicycle which she (surprisingly) lends to you. Your journey will then advance very quickly and during three turns you can advance your token double the number of the pips. But then the back wheel has a puncture and you need to carry on as normal.



Stinky has unfortunately stolen something from you – it is sad, but he is like that. Give two stones to the cashbox (if you only have one stone, give that one).



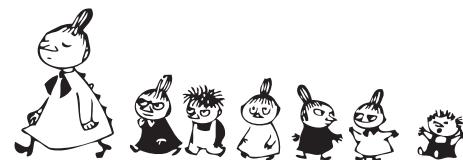
You have found the Island Ghost's favourite chain and the Ghost cannot appear properly without it. The Ghost is so happy that he gives you a stone from the cashbox as a reward.



You have found the silver cake slice which dropped from Moominmamma's picnic basket last summer. A cake slice is not much use, but you can move your token to any circle within a stretch of five circles forwards or backwards.



The Hemulen shows you his stone collection. You admire it and say that it is the finest one in the world. This makes the Hemulen do happy that he gives you one of his stones. (He has several of that type, but a gift is a gift.) You will get the stone from the cashbox.



Mumble and all her siblings are crossing the road right in front of you. There are a lot of them and you will have to wait for two turns until they have all passed you and you can continue your journey.



A Nibbler has managed to get into the Moominhouse and is gnawing the furniture in the drawing room. You have to rescue what you can. Go directly back to the Moominhouse and start the search again.



You find a secret shortcut to the nearest circle which has a beautiful stone. In other words the circle which is nearest **as the crow flies**.