

JAKTEN PÅ KRONJUVELENE

Det første eventyret • 20-30 minutter



BARNEROLLESPILL – VERSJON 1

OVERSIKT

- Oppdrag: Finn Solslottets stjålne kronjuveler.
- Start: Midt under slottsballet roper dronning Amalia at juvelene er borte.
- Skurk: Trollmannen Malakar har brukt gobliner til å gjøre tyveriet. Han rømmer når heltene vinner.

Forberedelser

Velg karakterkort. Finn frem én T6, blyant, kartet og klippekortene. Klipp ut dronning Amalia, Malakar, 3 gobliner, 2 huleflaks, 2 skjelettvakter og steinvokteren.

For 2 helter bruker du 2 gobliner. For 3–4 helter bruker du 3. Bruk alltid 2 skjelettvakter og 1 steinvokter, men forkort kampene dersom barna mister interessen.

Tempo

Gi barna tid til å utforske ballet og snakke med dronningen. Senere holder du scenene korte. Goblinene og skjelettene kan løses uten kamp. Steinvokteren er hovedkampen.

Trygg tone

Goblinene overgir seg, skjelettene husker sitt gamle løfte, og steinvokteren setter seg ned når magien brytes. Ingen dør.

Hvis barna står fast

Gi to tydelige valg. Dronningen kan minne dem om sporene, en goblin kan bli pratsom, og en skjelettvakt kan nesten huske sitt gamle løfte.

SCENE 1: BALLET PÅ SOLSLOTTET

LES HØYT

Hundre lys glitrer i den store ballsalen. Musikken spiller, kjolene snurrer, og bordene er fulle av kaker og frukt. Hvordan er helten din kledd, og hva gjør helten på ballet?

La hvert barn svare kort. Heltene kan danse, smake på maten eller snakke med gjestene. Så stanser musikken. Dronning Amalia kommer ut på balkongen.

LES HØYT

«Kronjuvelene er borte! Kronen, stjernesepteret og den store solrubinen er stjålet! Er det noen modige helter her som vil hjelpe meg?»

Vent til barna selv går frem og tilbyr seg å hjelpe. Vis kortet til dronning Amalia.

Scene 2: Juvelkammeret

Dronningen fører heltene til et låst kammer. Døren er uskadd, men et lite vindu står åpent. Barna finner alltid:

- spisse, gjørmete fotspor under vinduet
- en grønn stoffbit i vinduskarmen
- glitrende gullstøv som fortsetter ut i slottsparken

Dronningen forteller at en vakt hørte en pipete stemme si: «Skynd dere før mesteren blir sint!» Ingen terning er nødvendig; sporene leder videre.

SCENE 3: DEN HEMMELIGE STEINDØREN

Gullstøvet ender ved en vegg dekket av eføy. Bak bladene skjuler det seg en steindør med symbolene sol, måne og stjerne.

LES HØYT

På bakken ligger en krøllete lapp. Noen har tegnet tre symboler: stjerne – måne – sol.

Heltene kan trykke på symbolene, bruke rå kraft, bruke en mana eller finne på en annen løsning. Belønn ideen og åpne døren. Bak den går en trapp ned i en gammel hule.

Scene 4: Goblinleiren

To eller tre gobliner sorterer tyvegods og krangler om hvem som må bære den tyngste kisten. Rundt dem ligger en dansesko, en sølvskje, en bjelle, en hel kake og en pose mynter.

Heltene kan snike seg forbi, lure goblinene, tilby dem kake eller kjempe.

LES HØYT

En goblin roper: «Vi ga kongesakene til mesteren! Han er i det gamle skattekammeret. Men pass dere for knokkelvaktene!»

Goblin: 2 hjerter, 3 angrep, 2 forsvar. Bruk 2 gobliner mot 2 helter, ellers 3. Alle overgir seg når én er slått ut.

Mellomscene: Huleflaksene

I tunnelen henger to små huleflaks og sover. Heltene kan gå stille, synge dem i søvn, lokke dem bort med kakesmuler eller kjempe. Huleflaks: 1 hjerte, 2 angrep, 3 forsvar. De flyr bort når én er slått ut. Hopp over scenen hvis tiden er knapp.

SCENE 5: KNOKKELGANGEN

To skjelettvakter står foran en steinport. De løfter rustne sverd.

LES HØYT

«Bare kongelige skattevoktere får passere!»

De er gamle slottsvakter som har glemt oppdraget sitt. Heltene kan vise noe fra slottet, late som de er vakter, fortelle sannheten eller bruke magi. Ved en god forklaring husker skjelettene løftet sitt og åpner porten.

Skjelettvakt: 2 hjerter, 3 angrep, 3 forsvar. Hvis det blir kamp, gir begge seg når én er slått ut.

Scene 6: Det gamle skattekammeret

Bak porten ligger kister, mynter og glitrende steiner. Trollmannen Malakar står ved kronjuvelene. Vis det store Malakar-kortet.

LES HØYT

«Så dronningen sendte små helter etter meg? Dere aner ikke hvilken kraft solrubinen skjuler!»

Malakar slår staven i gulvet og vekker steinvokteren. Heltene kan angripe enten Malakar eller vokteren. Malakar flykter straks hvis han bare har ett hjerte igjen, eller når steinvokteren faller.

Malakar: 6 hjerter, 5 angrep, 6 forsvar, 8 mana. Han bruker mana til magisk pil, røykskyer og andre dramatiske tryllekunster. Bruk høyst én skadelig magisk pil fra Malakar per runde.

Steinvokter: 4 hjerter, 4 angrep, 5 forsvar. Mot bare 2 helter bruker den 3 hjerter. Den angriper én våken helt om gangen.

MALAKAR RØMMER

Når vokteren mister alle hjertene, sprekker runen på brystet og den setter seg rolig ned. Heltene får tak i kronen og septeret. Malakar griper solrubinen, men la en helt beskrive hvordan rubinen blir revet ut av hånden hans.

LES HØYT

Malakar kaster en røykperle i gulvet. En lilla portal åpner seg. «Dette er ikke over! Vi møtes igjen!» Han hopper gjennom portalen og forsvinner.

På gulvet ligger et svart fjærmerke. Malakar blir ikke tatt til fange; han kan dukke opp i senere eventyr.

Andre skatter

La hvert barn velge én skatt:

- en mynt som alltid lander på riktig side
- en ring som blir varm når venner er i nærheten
- en fjær som aldri faller til bakken
- en stein som lyser i mørket
- en nøkkel som ikke passer i noen kjent lås
- en medalje med Solslottets merke

Tilbake på ballet

Musikken starter igjen. Dronning Amalia setter blomsterkroner på heltene og erklærer dem som Solslottets helter. Vekk bevisstløse helter med ett hjerte. La hvert barn fortelle hvilken skatt helten valgte, hva helten er mest stolt av, og hvordan helten feirer.

STORE KLIPPEKORT

Klipp langs rammene. Dronningen og Malakar er større enn de andre figurene.

DRONNING AMALIA



MALAKAR



HELSE	♥♥♥♥♥♥
ANGREP	✂✂✂✂✂
FORSVAR	🛡🛡🛡🛡🛡
MANA	💧💧💧💧💧💧💧

KLIPPEKORT: MINDRE MONSTRE

Bruk 2 gobliner mot 2 helter, ellers alle 3. Huleflaksene er valgfrie.

GOBLIN	GOBLIN	GOBLIN
		
HELSE 	HELSE 	HELSE 
ANGREP 	ANGREP 	ANGREP 
FORSVAR 	FORSVAR 	FORSVAR 

HULEFLAKS	HULEFLAKS
	
HELSE 	HELSE 
ANGREP 	ANGREP 
FORSVAR 	FORSVAR 

KLIPPEKORT: KNOKKELGANGEN OG SKATTEKAMMERET

SKJELETTVAKT



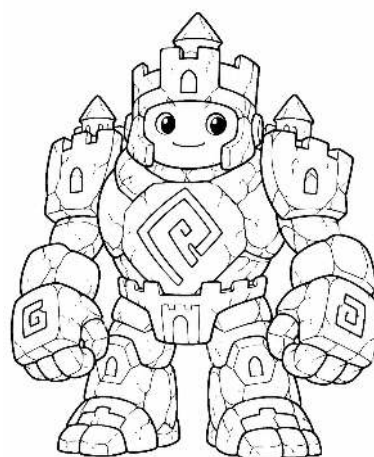
HELSE ♥ ♥
ANGREP ✕ ✕ ✕
FORSVAR 🛡 🛡 🛡

SKJELETTVAKT



HELSE ♥ ♥
ANGREP ✕ ✕ ✕
FORSVAR 🛡 🛡 🛡

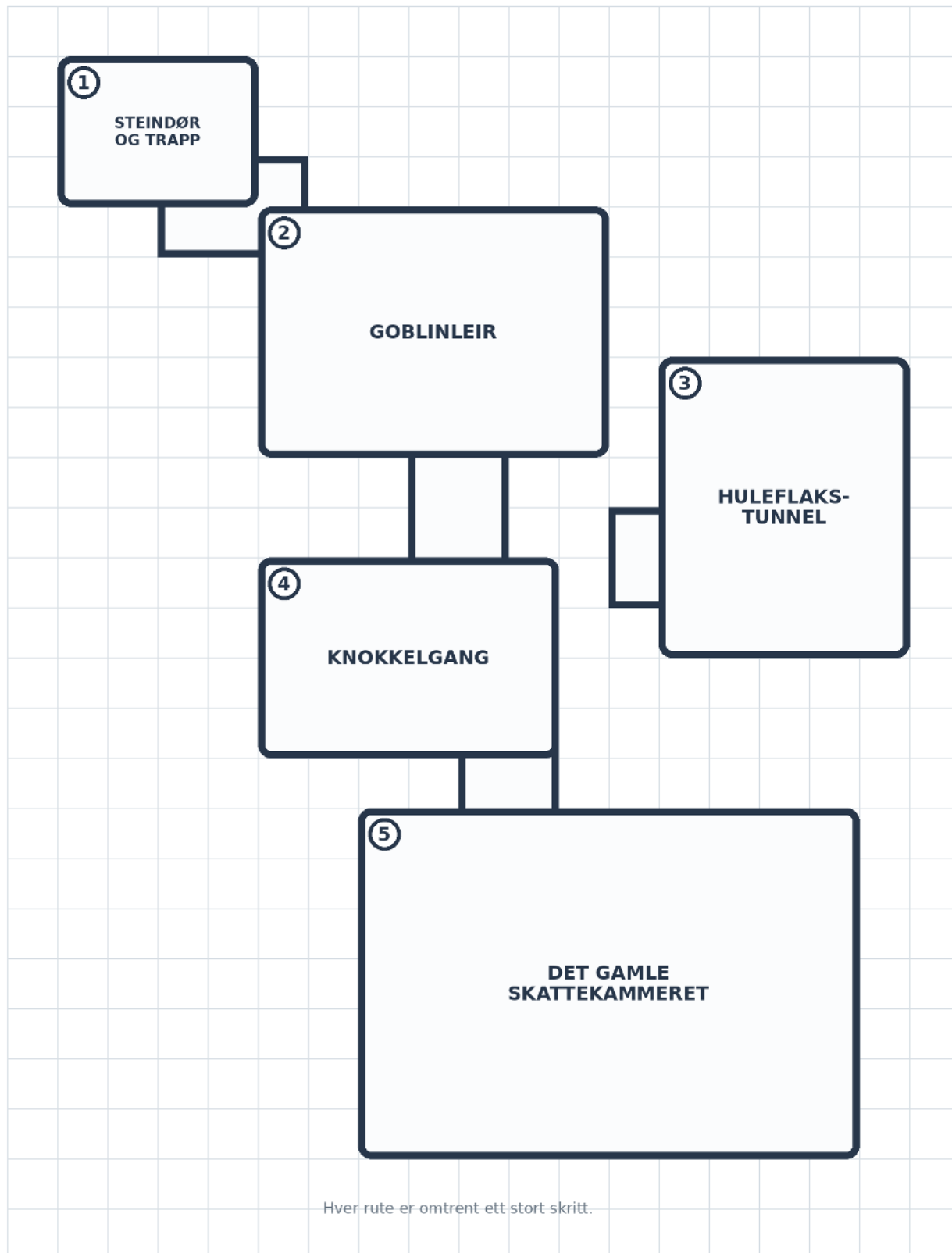
STEINVOKTER



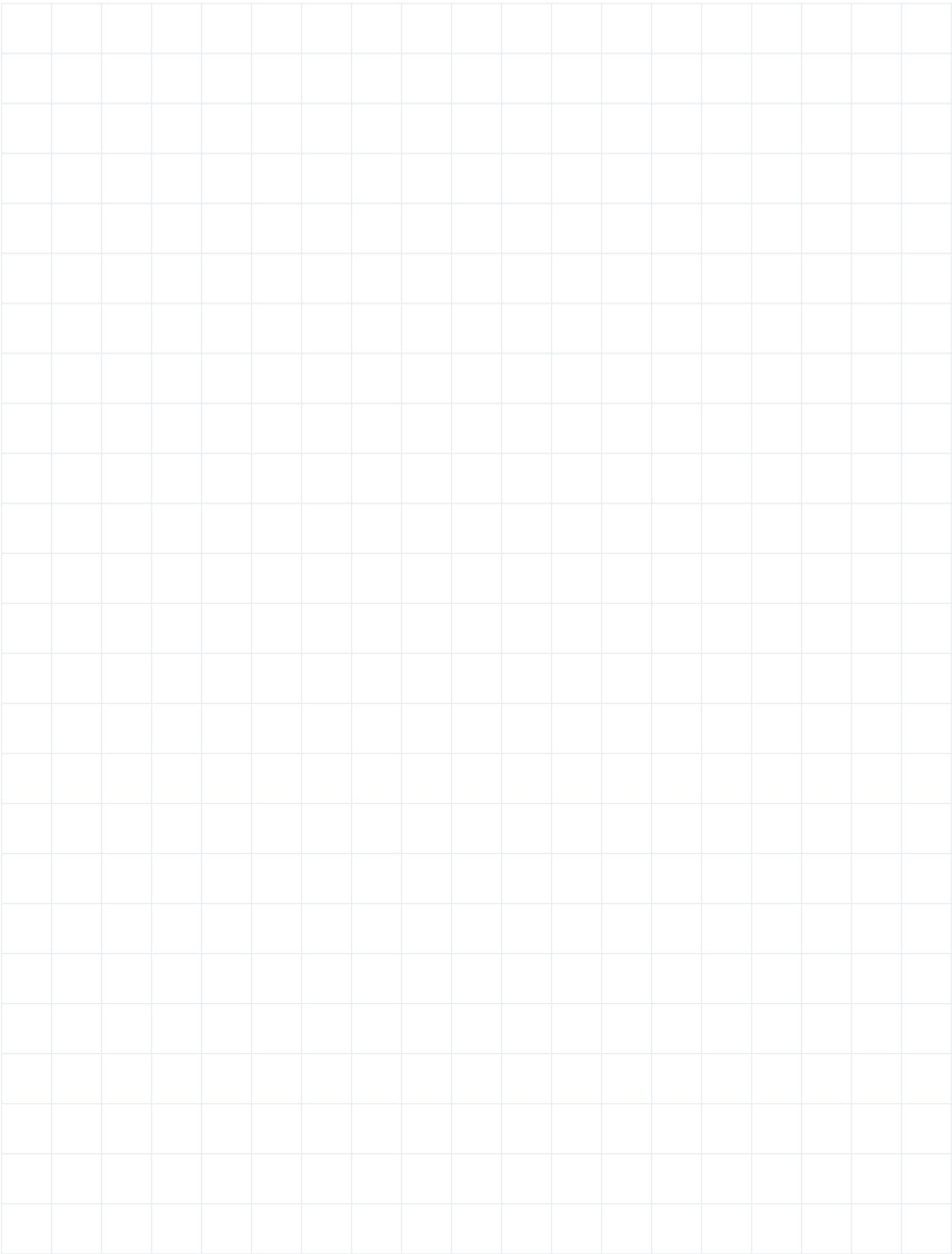
HELSE ♥ ♥ ♥ ♥
ANGREP ✕ ✕ ✕ ✕
FORSVAR 🛡 🛡 🛡 🛡

HULEKART: JAKTEN PÅ KRONJUVELENE

Bruk rutene til å plassere helter og monstre. Sidegangen med huleflaks kan hoppes over hvis tiden er knapp.



BLANKT RUTEARK 1



BLANKT RUTEARK 2

