

# KLOAKKROTTA™

*Du befinner deg dypt nede i byens avløpssystem. Der gjemmer det seg en listig kloakkrotte. Løkk kloakkrotta langs de kalde, fuktige avløpsrørene og frem til kanten av spillebrettet. Den som først klarer å lure rotta over kanten på sin side av spillebrettet, vinner spillet!*

## INNHOLD

Spillebrett, rotte og 81 rørkort.

## FORBEREDELSE

- Plassér rotta på startfeltet på midten av spillebrettet.
- Hver spiller velger en side av spillebrettet og setter seg på denne siden. Hvis det er to spillere bør disse sitte rett ovenfor hverandre.
- Bland rørkortene godt. Legg dem i en bunke med bildesiden ned.
- Del ut tre rørkort til hver deltaker. Hold kortene i hendene.

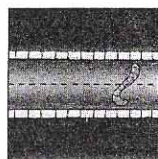
## SLIK SPILLER MAN

Spillet går ut på at man skal bygge et avløpssystem – kort for kort - og la kloakkrotta løpe i rørenes retning. Yngste spiller legger det første rørkortet. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

- I hvert trekk legges det ut kun ett rørkort. Begynn byggingen fra en av de fire utgangene på startfeltet på midten av spillebrettet. OBS: Den første spilleren kan **ikke** legge det første kortet slik at det peker mot egen side av spillebrettet. Velg alltid å legge ut rørkort som fører spillet og avløpsbyggingen videre.
- Kortet som legges ut, må passe sammen med de foregående kortene (både rørene og den stiplede linjen må passe sammen).
- Flytt rotta frem til rørkortet som er lagt ut. Avslutt ditt trekk med å trekke et nytt kort fra bunken. Alle spillerne skal alltid ha tre kort på hånden.
- Hvis ingen av rørkortene dine passer har du lov til å bytte ut et av dine kort med et nytt kort fra bunken. Passer det nye kortet, legger du det ned. Hvis kortet fortsatt ikke passer, går turen videre til spilleren til venstre.

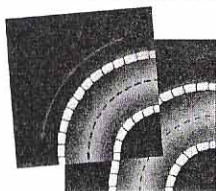
## ROTTA LØPER I RØRSYSTEMETS RETNING

Følg den stiplede linjen på hvert kort.



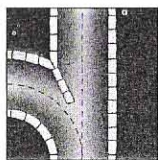
### LEGG ET RETT RØR

Rotta følger den stiplede linjen.



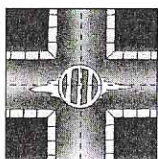
### LEGG ET SVINGRØR

Rotta følger den stiplede linjen. Den røde retningspilen på enkelte av kortene gjelder kun når kortet legges ut.



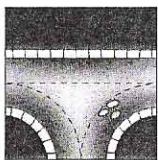
### LEGG ET GRENRØR

Neste spiller kan selv velge hvor han vil legge kortet sitt. Rotta følger en av de stiplede linjene.



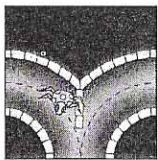
### LEGG ET KRYSSRØR

Neste spiller kan selv velge hvor han vil legge kortet sitt. Rotta løper alltid rett frem gjennom krysset, den får ikke svinge.



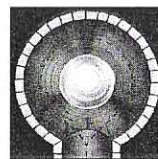
### LEGG ET T-RØR

Neste spiller kan selv velge hvor han vil legge kortet sitt. Rotta følger en av de stiplede linjene.



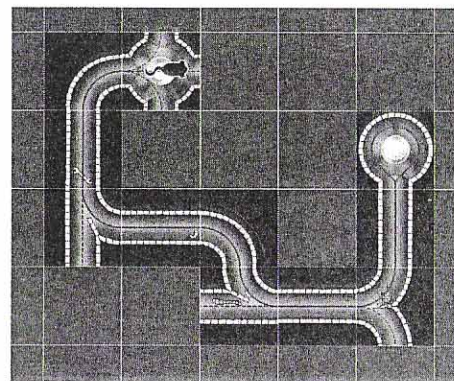
### LEGG ET Y-RØR

Neste spiller kan selv velge hvor han vil legge kortet sitt. Rotta følger en av de stiplede linjene.



## LEGG EN BRØNN

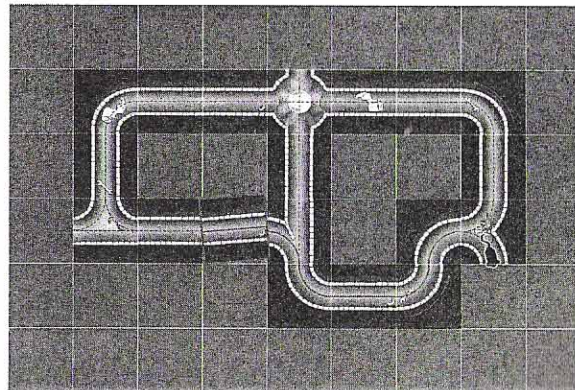
Kortene med en brønn er spillets beste kort. Legger du en brønn, snur rotta nemlig nede i brønnen, og du får selv velge i hvilken retning og hvor langt den skal løpe i samme trekk. Følg den stiplede linjen på de kortene som allerede er på spillebrettet, (de røde retningspilene gjelder ikke) fram til et valgfritt "åpent" kort (åpent kort = kort med minst en utgang å bygge videre på). Her stopper rotta, og neste spiller må fortsette å bygge fra dette kortet.



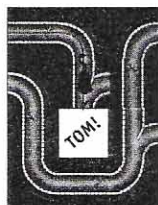
*Se hvor langt rotta kom etter at et brønncort ble lagt ut.*

## LEGG EN SAMMENKOBLING

Sammenkoblingen skjer når en spiller legger ut et rørkort, slik at to allerede utlagte kort kobles sammen. Spilleren som lager en sammenkobling, får i samme trekk la rotta løpe fritt langs den stiplede linjen (de røde retningspilene gjelder ikke), frem til et valgfritt "åpent" kort. Her stopper rotta, og neste spiller må fortsette å bygge fra dette kortet.







### ADVARSEL FOR BLINDVEI!

Det kan hende at det dannes en blindvei i kloakken, der et brønnkort er det eneste kortet som kan hjelpe rotta. Hvis ingen av spillerne har et brønnkort (og heller ikke får det ved kortbytte), får spilleren som la ut det siste kortet snu rotta, og la den løpe fritt langs den stiplede linjen frem til det nærmeste "åpne" kortet. Her stopper rotta, og neste spiller fortsetter å bygge fra dette kortet.

### VINNEREN AV SPILLET

Når rotta når et kort hvis utgang leder ut fra spillebrettets rutesystem, er spillet slutt. Vinneren er den spilleren som sitter på den siden av spillebrettet hvor rotta kom ut.



*Her kan rotta løpe over den røde kanten. Spiller A har vunnet.*

### UAVGJORT

Smetter rotta ut på en side hvor det ikke sitter en spiller, regnes spilleomgangen som uavgjort og jakten begynner på nytt. Det er ikke lov å la rotta smette ut på en ubemannet side med vilje.

### OSS ROTTEJEGERE IMELLOM!

Legg alltid ut det kortet som fører avløpsbyggingen og spillet videre. Om ingen av kortene passer med det foregående kortet eller setter en stopper for byggingen av avløpssystemet må du bytte ut et kort.

*Måtte den beste  
rottefangeren vinne!*

© BRIO AB, ALGA, Sverige  
Norsk utgave:  
2001 Egmont Litor AS, Oslo



*Spill fra Litor*