

SPILLEREGLER

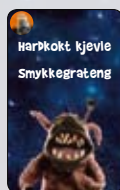
KOMET KAMERATENE

SPILLET INNEHOLDER

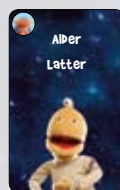
Spillebrett, 1 romskip, 9 plastføtter i 5 ulike farger, spinner med pil, 4 Zook-brikker, 4 Agent25-brikker, 6 Zook-kort, 6 Agent25-kort og 24 billedkort fra jorda.

FORBEREDELSE

1. Spinneren og brikkene trykkes forsiktig ut av pappammen.
2. Pilen festes ved å trykke det runde festet gjennom fra undersiden av papp-platen og så trykke pilen ned i festet fra oversiden. Spinneren plasseres utenfor spillebrettet.
3. Spillebrikkene settes i hver sin plastfot:
Romskipet skal ha sort fot, de fire Zook-brikkene rød, gul, grønn og blå fot og de fire Agent25-brikkene rød, gul, grønn og blå fot.
4. Romskipet settes på feltet med Kometkameratene innerst ved jorda.
5. Spillerne velger en av fargene rød, grønn, blå eller gul og får en Zook- og en Agent25-brikke med plastfot i samme farge. Brikkene plasseres på de to feltene med samme farge i hjørnet av spillebrettet.
6. Zook-kortene og Agent25-kortene blandes i hver sin bunke og legges med forsiden opp på hver side av spillebrettet.



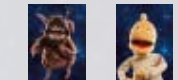
Zook-kort og Agent 25-kort



Siste felt - Mål

Start for romskipet

Zook Agent25



Spillerne setter Zook og Agent25 i hvert sitt hjørne

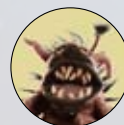


Billedkort for Kokken og Gilli

7. Spillerne trekker hvert sitt Zook-kort og Agent25-kort som de legger med forsiden opp foran seg.
8. Billedkortene legges med baksiden opp på hver sin side utenfor spillebrettet - Kokken på den ene siden med Zook-kortene og Gilli på den andre med Agent25-kortene. Billedkortene blandes og spres utover på hver side.

SLIK SPILLER MAN

Spilleren for tur snurrer pilen på spinneren. Figuren som pilen peker på betyr følgende:



KOKKEN MED ZOOK

Spilleren kan velge mellom å flytte Zook **inn på jorda eller ut fra jorda**. Hvis spilleren velger å flytte inn på jorda, plasserer han Zook-brikken sin på jorda. Spilleren ser på Zook-kortet sitt og snur et av billedkortene på bordet. På Zook-kortet står navnet på to retter som Kokken skal lage og på billedkortet er det avbildet en ingrediens til en rett.

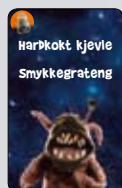
- **Hvis billedkortet passer** med en av rettene på Zook-kortet, har spilleren funnet en av ingrediensene. Spilleren lar billedkortet ligge snudd med forsiden opp

på samme sted utenfor spillebrettet. Spilleren kan ikke ta til seg det snudde billedkortet før Zook er tilbake i romskipet (de to feltene i hjørnet). Spilleren kan først da sikre kortet ved å legge det foran seg.

• **Hvis billedkortet ikke passer**, snus det tilbake med baksiden opp på samme sted utenfor spillebrettet.

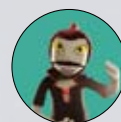
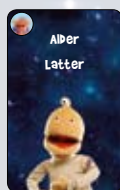
Hvis spilleren velger å bli på jorda neste gang han får Kokken på spinneren, prøver han å finne et billedkort som passer til den andre ingrediensen på Zook-kortet sitt. **Spilleren kan altså være på jorda så lenge han selv ønsker, men han kan bli tvunget tilbake til jorda av Mook (se nedenfor).**

Når spilleren har funnet billedkort som passer til de to ingrediensene på Zook-kortet sitt som i eksempelet nedenfor, trekker han et nytt Zook-kort som han legger oppå det forrige. Hvis det ikke er flere Zook-kort igjen utenfor spillebrettet, gjør spilleren ingenting neste gang han får Kokken på spinneren.



GILLI MED AGENT25

Spilleren kan velge mellom å flytte Agent25 inn på jorda eller ut fra jorda. På Agent 25-kortet står det skrevet noe Gilli undrer seg over på jorda og på billedkortet er dette avbildet. Ellers de samme reglene som for Kokken, men med Agent25-brikken istedet.



KAPTEIN LU

Kaptein Lu er føreren av romskipet. Spilleren må flytte romskipet framover på banen samme antall felter som tallet ved Lu viser.



MOOK

Mook er romskipets surrete mekaniker som bare skaper problemer for spillerne. Spilleren må straks returnere Zook eller Agent25 til romskipet hvis de befinner seg på jorda. Hvis begge befinner seg på jorda, må han returnere begge. Spilleren mister da eventuelle billedkort han ikke har brakt tilbake til romskipet. Billedkortene snus tilbake med baksiden opp på samme sted utenfor spillebrettet.

VINNER AV SPILLET

Når romskipet har flyttet til det siste feltet på banen, er det på tide for Kometkameratene å dra hjem. Hvis spillerne har Zook eller Agent25 på jorda, flyttes disse tilbake til romskipet og spillerne mister eventuelle billedkort som ikke er sikret. Spillerne teller opp hvor mange billedkort de har foran seg, og spilleren som har flest, vinner spillet.

Dette er et offisielt lisensprodukt basert på serien KOMETKAMERATENE, produsert av NRK Super. Dukkemakere og illustrasjoner ved BLA. © 2009 Egmont Serieforlaget AS, 0213 Oslo. Bilder på kort: Istockphoto

www.univers.no

