



# SPILLEREGLER

# Latterkula



## INNHOOLD

Spillebrett, 242 kort, kortboks, 5 spillebrikker, 1 rød klavnenese og terning.

## SPILLET I KORTE TREKK

Du skal bevege deg fra Småle til Latterkula, og utføre en rekke oppgaver underveis. Du kan risikere å bli sittende med klavnenese en stund eller tilbringe et par spillomganger i Tulleland. Men den største risikoen er at du får en skikkelig latterkule når du ser venner og familie opptre i de underligste situasjoner.

## FORBEREDELSE

Det er tre ulike kategorier av kort i kortboksen. Hvis 2 spillere deltar legges alle kort med 2 og 3 figurer avbildet tilside. Hvis 3 spillere deltar, legges alle kortene med 3 figurer til side. Hvis 4 eller 5 spillere deltar brukes alle kortene. Bland kortene som skal benyttes godt, og legg dem tilbake i boksen. Spillerne velger hver sin spillebrikke og plasserer den på Småle.

## SLIK SPILLER MAN

Alle spillerne slår terningen. Spilleren med høyest terningkast begynner spillet. Spilleren slår **alltid** terningen hver gang det

er hans tur og flytter brikken, med klokken, det antall øyne terningen viser.

Spilleren følger instruksjonen på feltet han lander på. Når instruksjonen er fulgt eller oppgaven er utført, går turen videre til spilleren til venstre.

Spilleren kan lande på ett av de fire følgende feltene:

### Felt med figur på:

Trekk et kort fra kortboksen.

Det er fem muligheter:



### 1. Kort med én figur på:

Les oppgaven høyt for de andre spillerne. Utfør oppgaven på kortet foran resten av spillerne.

De andre spillerne skal prøve å holde seg alvorlige og **ikke vise tennene**.

Hvis du klarer å få en eller flere av de andre spillerne til å vise tennene får du flytte ett felt frem.



### 2. Mime-kort med én figur på:

Spilleren trekker et kort og leser oppgaven **inni** seg. Motspillerne skal nå gjette hva spilleren mimer.

Den av motspillerne som klarer å gjette hva spilleren mimer, får flytte ett felt frem.

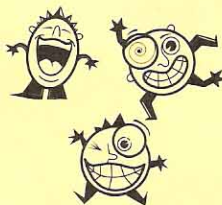
Spilleren som mimte får et nytt terningkast og flytter frem tilsvarende antall felter som terningen viser. Hvis ingen av motspillerne klarer å gjette hva spilleren mimer, blir begge stående.



### 3. Kort med to figurer

**på:** Spilleren velger én av motspillerne som han skal utføre oppgaven

sammen med. Hvis spillerne som utfører oppgaven får en eller flere av de andre spillerne til å vise tennene, får spillerne som utførte oppgaven flytte ett felt frem.



### 4. Kort med tre figurer

**på:** Spilleren velger ut to motspillere som han skal utføre oppgaven sammen med. Hvis spillerne som utfører oppgaven får en

eller flere av de andre spillerne til å vise tennene, får spillerne som utførte oppgaven flytte ett felt frem.



### 5. Spøkefuglkort

(kort med ugle på):

Spilleren følger instruksjonene på kortet. Noen av kortene kan brukes senere.

Felt med teksten:

### **Gi klovnenesen til en valgfri spiller!**

Spilleren velger ut en motspiller, og gir han klovnenesen. Spilleren må ha på seg nesen helt til en annen spiller overtar den.

Felt med teksten:

### **Sett på deg klovnenesen!**

En spiller som lander på dette feltet må ha på seg klovnenesen helt til en annen spiller overtar den.

Felt med teksten:

### **Gå til Tulleland!**

En spiller som lander på dette feltet må flytte brikken sin til Tulleland på midten av spillebrettet. Neste gang det er denne spillerens tur, kaster han terningen. Hvis spilleren slår 1, 2 eller 3 på terningen, følger spilleren den tilsvarende pilen ut på banen igjen og følger instruksjonen på feltet. Hvis spilleren slår 4, 5 eller 6 på terningen blir spilleren stående i Tulleland en runde til og må prøve igjen da.

### **SPILLETS VINNER**

Den første spilleren som kommer til Latterkula, vinner spillet.

Spilleren trenger ikke nøyaktig terningkast for å gå i mål.



*Spill fra Litor*

Copyright © 2003 Lolo Company Inc.  
All rights reserved.  
2003 Egmont Litor AS, Oslo