

SPILLEREGLER

LEK OG LÆR SPILLET

INNHold

Spilleplan, 4 spillebrikker, 12 ryddebrikker, 8 rotetrollbrikker og terning.

SPILLET I KORTE TREKK

Det store huset er fullt av rot, og spillerne skal rydde ved å finne brikkene med de ryddige bildene som passer til de ulike rommene. Hver gang spilleren rydder i et rom, får han rotetrollbrikken som ligger i rommet.

FORBEREDELSE

Trykk de forskjellige brikkene forsiktig ut av papprammen. Ryddebrikkene legges med billedsiden ned utenfor spilleplanet og blandes godt. (8 av ryddebrikkene har ryddige situasjoner og 4 er blanke.)

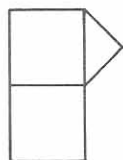
De runde rotetrollbrikkene plasseres med billedsiden *opp* i rommene, én brikke i hvert rom.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på tilsvarende startfelt utenfor huset.

SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner ved å kaste terningen og flytte spillebrikken sin langs flyttefeltene i huset.

Hele terningkastet må benyttes.



Det gjelder å flytte inn i et av rommene via *pilen* som peker inn fra flyttefeltet.

Nøyaktig terningkast er *ikke* nødvendig.

Spilleren får nå snu én av ryddebrikkene utenfor spilleplanet.



Rotetrollbrikke

- **Passer ryddebrikken til rommet**, plasseres ryddebrikken over den uryddige situasjonen, og spilleren legger *rotetrollbrikken* fra rommet foran seg på bordet.

- **Passer ikke ryddebrikken til rommet**, snus brikken tilbake der den lå. Spilleren kan neste gang det er hans tur velge mellom snu en ny ryddebrikke eller flytte videre.

- **Er ryddebrikken *blank***, må spilleren legge tilbake én av rotetrollbrikkene sine i den rekkefølgen som er nevnt nedenfor. Har spilleren ingen rotetrollbrikker er turen hans over.

1. Rotetrollbrikken legges tilbake i et **ledig** rom.
Det kan ikke ligge to rotetrollbrikker i samme rom.
2. Ryddebrikken i rommet legges tilbake utenfor spilleplanet sammen med de andre ryddebrikkene.
3. Den blanke ryddebrikken snus tilbake der den lå.

Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

Flytt raskt fra dør til dør



Spilleren kan flytte fra et felt med en dør til et annet felt med en dør for å komme fortere fram. Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å lande på døren, og man kan flytte videre fra neste dør, dersom man har flere øyne igjen på terningen.

VINNER AV SPILLET

Når det ikke er flere rotetrollbrikker igjen i huset, er spillet over. Spilleren som har flest rotetrollbrikker foran seg, vinner spillet.

Illustrasjoner ved Karen Heywood



1994 A/S Litor, Oslo
Et selskap i Egmont Gruppen