

Rakkerunger



INNHOLD

Spilleplan, terning, 6 spillebrikker (5 rakkerunger og 1 hund),
6 plastføtter, 60 merker (med epler og buksebaker) og
39 kort (med Slemme Naboen, hans hund, kjøttbein og månen).

FORBEREDELSE

Bland kortene og legg dem i en bunke med baksiden opp ved siden av spilleplanet.
Trykk alle de runde merkene forsiktig ut av papprammen.

Legg eplemerkene i kronen på epletreet og buksebakmerkene ved siden av spilleplanet. Spillebrikkene plasseres i hver sin plastfot. Spillerne velger hver sin spillebrikke som alle plasseres på steinen rett under gatelykten på gangveien, utenfor gjerdet.

Hunden plasseres på hundehuset midt på spilleplanet.

Yngste spiller begynner, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Gangveien

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin i valgfri retning på gangveien (1 stein = 1 flytt). Det gjelder å få nøyaktig terningkast for å havne på en av steinene utenfor de tre inngangene (åpningen ved buskene, hullet i gjerdet eller den åpne porten). Når du lander på en av steinene foran de tre inngangene, kan du flytte inn i hagen neste gang det er din tur.

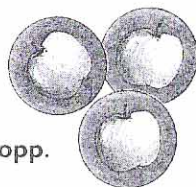
Hagen

Du kan flytte i hvilken retning du vil (1 felt = 1 flytt), fremover eller bakover, men ikke i ett og samme trekk. Hele terningkastet må brukes.

Hver gang du havner på, eller passerer, et rødt felt inne i hagen må du trekke et kort og følge anvisningen. Se under "KORT".

Epletreet

Når du kommer frem til det store, runde feltet foran epletreet (nøyaktig terningkast er ikke nødvendig), kaster du terningen på nytt i samme trekk og plukker like mange eplemerker som terningen viser. Legg eplemerkene foran deg med billedsiden opp. Trekk så det øverste kortet i kortbunken og følg anvisningen. Se under "KORT".



Du kan bli stående på feltet foran epletreet så lenge du vil eller våger. Hver gang det er din tur kaster du terningen og plukker eplemerker. Du avslutter hvert trekk med å trekke et nytt kort. Du kan slutte epleplukkingen når som helst, og kan aldri samle mer enn 12 eplemerker om gangen. Har du 10 eplemerker og kaster 3 på terningen, får du altså bare plukke 2 nye eplemerker. Du må "stikke av" neste gang det er din tur, og da gjelder det å komme seg raskest mulig ut av hagen.

På vei ut av hagen kaster du terningen og flytter som vanlig. Lander du på, eller passerer, et rødt felt må du trekke et kort som vanlig. Når du er trygt ute på gangveien igjen, får du snu eplemerkene dine med billedsiden ned. Disse eplene kan du ikke miste senere. Neste gang det er din tur, får du flytte inn i hagen igjen på samme måte som før, men du må velge en annen inngang enn den du nettopp kom ut gjennom.

VINNER AV SPILLET

Når alle eplemerkene er plukket fra treet, og alle spillerne er ute av hagen, teller hver spiller sine eplemerker. Spilleren med flest eplemerker vinner spillet.

KORT

Hver gang du havner på, eller passerer, et rødt felt i hagen, må du trekke et kort og følge anvisningen. Brukte kort legges i en egen bunke ved siden av den første. Når den første kortbunken er tom, blandes kortene på nytt, og man trekker nye kort fra den.

Slik fungerer kortene:



Månen: Ingenting hender. Det er bare månen som ser deg.



Kjøttbein: Flaks! Du finner et av hundens kjøttbein i hagen. Spar kortet til senere. Skulle hunden høre deg, legger du kortet med kjøttbeinet i bunken med brukte kort, og det blir ingen jakt. Du kan bare ha ett kort med kjøttbein om gangen. Trekker du et kort med kjøttbein når du allerede har et, legges dette direkte i bunken med brukte kort.

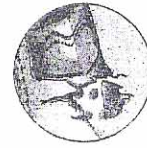


Slemme Naboen: Uflaks! Naboen har oppdaget deg. Har du eplemerker foran deg som ligger med billedsiden opp, skal du straks kaste terningen. Du får beholde like mange eplemerker som terningen viser. Snu disse med billedsiden ned. De øvrige merkene legges tilbake i kronen på epletreet. Deretter blir du kastet ut av hagen. Sett spillebrikken din tilbake på steinen rett under gatelykten. Neste gang det er din tur, får du flytte inn i hagen igjen, på samme måte som før (valgfri inngang).



Hunden: Hjelp! Hunden hører deg og jakten starter med en gang! Hundebrikken flyttes alltid av spilleren til høyre. Han kaster terningen og flytter hunden like mange felter ut av hundehuset som terningen viser. Første flytt går fra hundehuset til det brune feltet. Deretter kaster du terningen og flytter din spillebrikke mot gangveien. De andre spillerne må vente til jakten er over, dvs. til hunden har tatt deg igjen, eller du har kommet ut på gangveien. Hvis du har et kort med kjøttbein, slipper du jakten. Kortet legges i bunken med brukte kort, og hunden blir værende i hundehuset.

Klarer du å komme ut av hagen, får du beholde eplemerkene du rakk å plukke. Husk å snu merkene med billedsiden ned. Sett spillebrikken din tilbake på steinen rett under gatelykten. Neste gang det er din tur, får du flytte inn i hagen igjen (valgfri inngang).



Ble du tatt igjen av hunden, kastes du ut av hagen og mister alle eplemerkene du rakk å plukke. Eplemerkene legges tilbake i kronen på epletreet. Du får dessuten et **buksebakmerke**. Sett spillebrikken din tilbake på steinen rett under gatelykten. Neste gang det er din tur, får du flytte inn i hagen igjen (valgfri inngang).

NB! En spiller kan ikke ha mer en to buksebakmerker. Får du et tredje, er du ute av spillet. De andre spillerne fortsetter som vanlig.

Kortere spilletid

Ta noen av nabo- og hundekortene ut av kortbunken.

Legg til følgende regler:

- Begrens jakten mellom hund og spiller til sammenlagt 10 trekk. Deretter blir hunden sliten og gir opp jakten. Spilleren får fortsette videre i hagen neste gang det er hans tur.
- Blir spilleren tatt av hunden, får han beholde halvparten av eplene han har rukket å plukke. Den andre halvparten legges tilside, og er ikke lenger med i spillet.



Spill fra Litor