

NB! Spillerne skal alltid ha en nøkkelbrikke hver. Spilleren som lander på røvermasken kan derfor aldri stjele den siste nøkkelbrikken fra en motspiller.



Hvis en spiller lander på START-feltet skjer ingenting. Spillerens tur er over og spilleren til venstre fortsetter.

VINNER AV SPILLET

Når alle gjenstandene er returnert til de riktige tidene, gjelder det å bli den første spilleren som klarer å reise med tidsmaskinen tilbake til "Nåtiden". Denne spilleren får tre ekstra nøkkelbrikker. Spillet er nå over, og spilleren som har flest nøkkelbrikker foran seg, vinner spillet. Ved uavgjort spill vinner spilleren som kom først tilbake til "Nåtiden".

ALTERNATIVE SPILLEREGLER

Prøv følgende regler for å spille et raskere spill:

1. Bruk færre gjenstander i spillet, f.eks. bare en til hver tid.
2. Snu flere gjenstander med forsiden opp før spillet starter.

TIDENE SOM ER MED I SPILLET

80 000 000 år før vår tid: Forhistorisk tid - Dinosaurer	År 1205: Samuraier i Japan
13000 år før vår tid: Forhistorisk tid - Steinalderen	År 1492: Christofer Columbus ankommer Amerika
2500 år før vår tid: Oldtidens Egypt - Nilen og pyramidene	År 1716: Sjørøveren Kaptein Svartskjegg
46 år før vår tid: Romerriket - Julius Cæsar	År 1849: Det ville Vesten - Gullfunnet i California
År 990: Vikinger på tokt	År 1908: Ford T-modell. Brdr. Wright flyr for første gang i 1903
	År 2089: Framtiden

SPILLEREGLER

TIDSREISEN



SPILLET I KORTE TREKK

1. Kast terningen og flytt framover på banen.
2. Lander du på bildet av klenodiene, får du snu en av gjenstandene som Professor Uhr har samlet.
3. Lander du på bildet av den hvite spiralen, får du reise i tiden. Plassér nøklene dine i spinneren og snurr.
4. Stanser en av nøklene i riktig tid, kan du legge ut gjenstanden og får en ny nøkkel i belønning.
5. Lander du på bildet av den sorte spiralen, dukker Professor Uhr opp, og du må sette en av hans nøkler i spinneren.
6. Lander du på bildet av røvermasken, får du stjele en nøkkel fra en motspiller eller fjerne en av Professor Uhrs nøkler fra spinneren.
6. Etterhvert vil du ha flere nøkler å reise med, og til slutt vil alle gjenstandene være returnert til de riktige tidene. Da gjelder det å komme først tilbake til Nåtiden med flest nøkler og vinne spillet.

INNHold

Spillebrett, tidsmaskin (spinner og skål), 1 terning, 4 spillebrikker i 4 ulike farger, 22 brikker med gjenstander, 30 hvite nøkkelbrikker for spillerne og 6 sorte nøkkelbrikker for Professor Uhr.

FORBEREDELSE

- Brikkene trykkes forsiktig ut av papprammene.
- Brikkene med gjenstander legges spredt med baksiden opp utenfor spillebrettet og blandes.

En av gjenstandene snus slik at den ligger med forsiden opp. Dette er den første gjenstanden spillerne skal returnere til sin egen tid.

• Nøkkelbrikkene legges samlet utenfor spillebrettet. **Spillerne får en hvit nøkkelbrikke hver som de legger foran seg.** Dette er spillernes første nøkkel til å reise med tidsmaskinen.

- Tidsmaskinen plasseres i midten av spillebrettet. Spinneren skal stå oppe i plastskålen.
- Spillebrikkene plasseres på START-feltet på spillebrettet.
- Spillerne kaster terning om hvem som skal starte spillet. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin mot venstre på banen. Spilleren må bruke hele terningkastet og alltid flytte mot venstre.

Hvis spillebrikken lander på bildet av:

1. KLENODIENE, får spilleren snu en gjenstand.

Spillerens tur er dermed over. Gjenstanden blir liggende med forsiden opp på bordet til en spiller klarer å legge den ut på riktig tid. Etterhvert vil det ligge flere gjenstander med forsiden opp.



KLENODIER

2. DEN HVITE SPIRALEN, får spilleren reise i tiden.

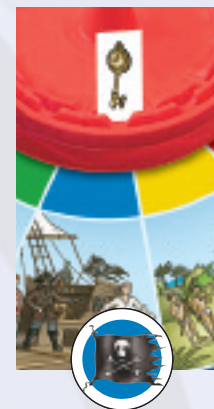
Spilleren setter nøkkelbrikken sin i et valgfritt hull i spinneren og snurrer.



HVIT SPIRAL

- Hvis nøkkelbrikken stanser ved en tid som ikke passer med gjenstanden som ligger med forsiden opp, skjer ingenting. Spilleren tar nøkkelbrikken sin tilbake, og turen er over.

- Hvis nøkkelbrikken stanser ved en tid som passer med gjenstanden som ligger med forsiden opp, legges gjenstanden på den riktige tiden på spillebrettet. Hvis nøkkelbrikken stanser mellom to tider, velges tiden som har fått størst del av nøkkelbrikken på sin side. Spilleren tar nøkkelbrikken sin tilbake og får samtidig en ny nøkkelbrikke som belønning for at han har returnert gjenstanden. Spilleren har nå to nøkkelbrikker foran seg. Spillerens tur er over.



Spillerens nøkkel har her stanset lengst inn på blå tid. Spilleren kan legge ut den blå gjenstanden og få en ny nøkkelbrikke.

Spilleren vil etterhvert ha mange nøkkelbrikker foran seg og kan sette flere i spinneren samtidig. Hvis flere av spillerens nøkkelbrikker stanser ved tider som passer med gjenstander som ligger med forsiden opp, legges alle gjenstandene tilbake på de riktige tidene, og spilleren får like mange nøkkelbrikker som belønning. Husk at spilleren alltid må ta nøkkelbrikkene sine tilbake fra spinneren.

3. DEN SORTE SPIRALEN, reiser Professor Uhr i tiden.

Spilleren setter en av de sorte nøkkelbrikkene i et valgfritt hull i spinneren, men snurrer ikke spinneren. Spillerens tur er over. Den sorte nøkkelbrikken blir stående i spinneren resten av spillet. Flere sorte nøkkelbrikker kan stå i spinneren samtidig.



SORT SPIRAL

4. RØVERMASKEN, kan spilleren stjele en nøkkelbrikke fra en valgfri motspiller ELLER fjerne en av Professor Uhrs sorte nøkkelbrikker i spinneren. Spilleren legger den hvite nøkkelbrikken foran seg. Den sorte nøkkelbrikken legges tilbake med de andre nøkkelbrikkene utenfor spillebrettet. Spillerens tur er over.



RØVERMASKE