

SPILLEREGLER

TINY TOON

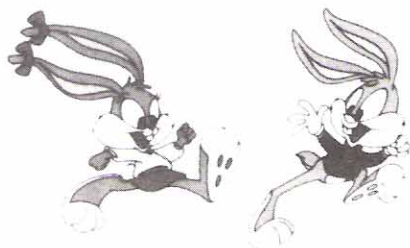
Adventures

TM & © Warner Bros. Inc 1992

For 2-4 deltakere fra 6 år og oppover.

Spillet inneholder

- 1 spilleplan
- 4 spillebrikker
- 4 plastføtter
- 16 flyttekort
- 23 TINY TOON-brikker



Spillet i korte trekk

Spillerne skal finne Siri og Sigurd Spretts venner som har gjemt seg på looniversitetet. Tre uvenner har også gjemt seg og skaper problemer hver gang de dukker opp.

Forberedelser

Før spillet tas i bruk:

TINY TOON-brikkene og spillebrikkene tas ut av papprammen.

Spillebrikkene plasseres i plastføttene.

For å unngå at brikkene blir ødelagt, er det lurt å be en voksen om å gjøre dette.

Spillebrikkene m/føtter får plass i esken, så det er ikke nødvendig å ta de fra hverandre hver gang man er ferdig med å spille.

Før man begynner spillet:

Spilleplanet legges slik at spillerne har hver sin ytterside mot seg.

Alle TINY TOON-brikkene legges med baksiden opp på spilleplanet, blandes godt og fordeles utover på feltene.

Tre av TINY TOON-brikkene er Siri og Sigurd Spretts uvenner, de øvrige 20 er deres venner og består av **10 brikker** merket med et **rødt punkt** og **10 brikker** merket med et **blått punkt**.

Spillerne skal finne venner med **samme fargepunkt**.

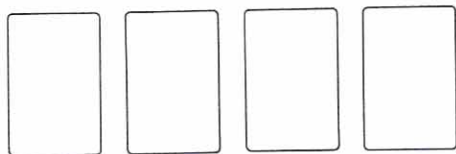
Før spillet begynner, må spillerne avtale hvor mange venner av samme farge man må finne for å vinne. F.eks.:

7 venner av samme farge ved 2 spillere.

5 venner av samme farge ved 3-4 spillere.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres hvor som helst på spilleplanet, men ikke på en TINY TOON-brikke.

Hver av spillerne får de 4 flyttekortene som er merket med piler i samme farge som spillebrikken. Spillerne legger kortene med **baksiden opp** (rød side) og på én rekke foran seg.

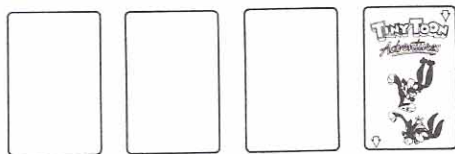


Yngste deltaker begynner spillet. Spillet fortsetter så mot venstre.

Slik spiller man

Flyttekortene bestemmer retningen spilleren skal flytte:

Første spiller snur flyttekortet som ligger helt til høyre for å bestemme i hvilken retning han skal flytte spillebrikken.



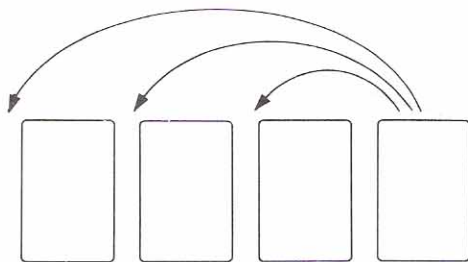
Spilleren flytter nå spillebrikken sin **1-3 felter** i den retning kortet viser.

TINY TOON-brikkene:

Lander spilleren på en TINY TOON-brikke, snur han denne og legger den foran seg. Lander spilleren på et åpent felt, blir han stående der til neste gang det er hans tur.

Flyttekortet legges tilbake:

Flyttekortet skal så legges, med **baksiden opp**, helt til venstre (bakerst) **eller** mellom to av de tre andre kortene. Kortet kan altså **ikke** legges tilbake der det lå.



TINY TOON-brikkene med uvenner:

Tre av TINY TOON-brikkene består av Siri og Sigurds uvenner. Lander spilleren på en av disse uvennene, skal han trekke en valgfri TINY TOON-brikke fra en valgfri motspiller.



Deretter må spilleren, dersom han har **både** røde og blå TINY TOON-brikker foran seg, legge tilbake alle brikkene med den fargen han ikke vil samle på.

F.eks.: Spilleren ønsker å samle på blå TINY TOON-brikker og trekker derfor en blå brikke fra motspilleren. Så legger spilleren alle sine røde TINY TOON-brikker og TINY TOON-brikken med uvennen tilbake på spilleplanet. TINY TOON-brikkene på spilleplanet blandes og fordeles utover på feltene på nytt. Spillebrikkenes settes tilbake på spilleplanet der spillerne selv ønsker å stå.

Generelle forflytningsregler:

Spilleren skal **kun** snu kortet helt til **høyre** for å bestemme i hvilken retning han skal flytte.

Det er **flyttetvang**, bortsett fra når spilleren står på et felt langs spilleplanetts ytterside og snur et flyttekort som peker ut av spilleplanet. Spilleren blir da stående der til neste gang det er hans tur. 🍌

Når det er bare **10 TINY TOON-brikker** igjen på spilleplanet, flytter spillerne **1-5 felter** istedetfor 1-3.

Spillerne kan **ikke** stå på samme felt samtidig.

Spillerne kan **ikke** flytte over hverandre, men må stoppe på feltet bak/foran/ved siden av motspilleren.

Vinner av spillet

Spilleren som først finner det avtalte antall venner av samme farge, vinner spillet.

Alternative spilleregler

For å gjøre spillet enklere, kan de 4 flyttekortene ligge med billedsiden opp foran spillerne. På den måten ser spillerne hele tiden retningen kortene viser og slipper å huske dette.

80246

2-92



1992 A/S Litor, Oslo