

## Vad betyder uppmaningarna på korten?

### Flytta Volvon:

Du får ställa Volvon hos valfri spelare. Den som drabbas måste ha sin Fårdd på samma ruta som Volvon, och Fårdden och Volvon flyttar samtidigt. Det är bara den som har Volvon som blir försinkad. Alla tärningslag halveras, så slår man t ex en 6:a får du bara flytta 3 steg. Om man slår en 5:a får du bara flytta 2 steg. Den ragger som drabbats av Volvojäveln måste dras med den tills någon flyttar den.

### Flytta polisbilen:

Polisbilen flyttas alltid 10 steg framåt, från grustaget och mot bilhandlaren. När du passerar (eller när du passerar) polisbilen så måste du böta ett raggarkort. MEN - har du Puckoflaskan i din ägo så slipper du böter! När polisbilen kommer ner till bilhandlaren så flyttas den upp till grustaget och börjar om. Du kan alltså drabbas av polisbilen mer än en gång under spelet ... När du har förlorat ett raggarkort måste du skaffa ett nytt. Är du i slutet av spelet så blir du tvungen att börja runt på grusvägen ett tag tills du får ihop fyra raggarkort igen.

### Ta över Puckoflaskan:

Vilket flyt! Du får ta över Puckoflaskan och blir alltså immun mot polisbilens attacker. Behåll Puckoflaskan tills någon annan lägger vantarna på den.

## Vem vinner?

Den ragger som lyckas komma först till grustaget med fyra raggarkort, två pollisar och ett pök har vunnit! För att få köra in på grustaget måste du slå en 6:a. Väl där så är det bara att börja runt!

## Spelvarianter

Om ni är lika tradiga som Bernst-Gunnar så kan ni bestämma att det räcker med att ha tre raggarkort med sig till grustaget. Men räkna inte med nåt vidare flyt med pöken ...

© Martinex AB, 1993

© Swedepro Entertainment AB/SVT

Speluppfining: Anders Jeppson & Anders Pålsson, Bildgården AB

Design & illustrationer: Per Leveaux, Bildgården AB

Korttexter: Ronny & Ragge

# PÖKASPELET ... RONNY & RAGGE

Ett o censurerat spel för 2 - 4 deltagare från 11 år.

## Vad går Pökaspelet ut på?

Du startar hos bilhandlaren och skall ta dig till grustaget. Där ska det pökås! På vägen dit samlar du på dig ragger-tillbehören: rattmuff, stripes, brajlers, stålkam och pol-lisar. På vägen kan du ha otur och få en Volvojävel framför dig eller bli stoppad av polisbilen.

Vid sista Stop-märket väljer du ett pök (om du är pök väljer du Ronny eller Ragge). Sen bär det iväg mot grustaget där du kör runt 6 varv och hetsar upp dig och pöket.

## Spelförberedelser

Dela upp korten i de olika kategorierna och lägg dem på de olika platserna på spelplanen. Undantag: de 4 korten med Ronny resp. Ragge på ena sidan och pöken; Lolita, Bettan, Anita och Anna på andra sidan läggs utanför spelplanen uppe till vänster vid mack-toan. De fyra raggarkorten med de "Heliga pöken" läggs utanför spelplanen nere vid bilhandlaren.

Ta försiktigt loss spelpjäserna ur arket, vik dem och sätt fast dem i hållarna.

Välj färg på din Fårdd och ställ den hos bilhandlaren.

Placera polisbilen vid grustaget längst upp på spelplanen. Volvon placeras utanför spelplanen så länge.

Klipp försiktigt ut pollisarna, linjalen och Puckoflaskan.

## Skapa lite raggstämning

Ni måste så klart göra det lite mysigt runt spelbordet. Häng upp en Wunderbaum eller två i lampan. Ta rejält med brajlers i håret och kamma till det med en riktig stålkam. Ha en pökpåse i beredskap, om ifall att ... Och lägg in en gravesnause. Hasa ner jeansen till ett bra häng. Mät med linjalen - minst 10 cm av ändan ska synas.

Varva upp Fårdden och börna iväg!!

## Pökaspelet kan börja

Nu gäller det - du ska komma först till grustaget med ditt nya pök. För att få köra iväg från bilhandlaren måste du slå en 4, 5 eller 6:a. Efter första slaget tar du ett Heligt pök-kort och lägger det på något fint ställe. Du slår med tärningen och flyttar som vanligt - här blir det inga extraslag om du slår en 6:a. När du går i mål måste du ha 4 olika raggarkort och två pollisar med dig i bagaget.

## Vad händer på spelplanen?

P:



När du hamnar här får du ta ett raggarkort. Om du får upp ett kort som du redan har så får du lägga tillbaks det underst i högen igen. Sorry! Du måste samla ihop fyra olika raggarkort (stålkam, stripes, brajlers och rattmuff).

Wunderbaum:



När du tvärnitar här får du ta ett Wunderbaumkort. Läs upp det högt så att alla fattar och följ sen instruktionerna. Lägg tillbaka kortet underst i högen.

Stop:



Här måste du stanna, oavsett tärningsslaget. Ta ett Stopkort och läs upp det högt. Följ alla instruktioner noga. Lägg tillbaka kortet underst i högen.

Enkelriktat:



Om du hamnar på denna pil måste du köra grusvägen. Lipa inte - här är det fint att börna runt, och du får ju en pollis på köpet. (Du måste ha två för att kunna gå i mål.) Om du inte har fått ihop två pollisar när du kommer till sista grusvägen så måste du köra in där och samla ihop dem - ett varv per pollis. Det räcker att du passerar pollis-symbolen för att du ska få den. Häng den på plats och kolla in ragger-stilen i spegeln.



Sista Stop-märket:



Här stannar alla för att stajla till sig och välja varsitt pök. Välj mellan Lolita, Bettan, Anita och Anna. Är du pök så får du välja Ronny eller Ragge. Använd en stålkam och rätta till brajlersen. Lägg in en ny gravesnause.