

townsvilles skurkar



BIG BILLY



LILLE  
ARTURO



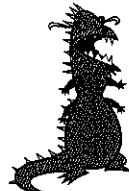
GRUBBER



SNAKE



ORANGE  
MONSTER



GRÖNA  
ÖDLAN



BOSSEN



LILLEN



LÄBBE  
SLUSKO



OHYRAN



HAN



MEDISA



MOJO  
JOJO



# Fantastiska Flygspel

## Spelregler

För 2-6 spelare från 7 år



THE POWERPUFF GIRLS and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. CARTOON NETWORK and logo are trademarks of and © Cartoon Network. WB SHIELD. TM & © Warner Bros. (02)



## SPELET I KORTHET

Du ska hjälpa Powerpuff Pinglorna att beskydda staden Townsville från dess knäppa gäng av småsluskar.

1. Starta på stigen till Professor Utoniums hus (spelplanens nedre hörn). Kasta tärningen för att förflytta din spelpjäs framåt.
2. Stannar du på en ruta med texten TAG 1, DU FÅR 2 eller GE 1 – följ instruktionerna om att vinna, ge eller få Power-poäng (= spelets rosa marker).
3. Stannar du på rutan med Skurkstreck (orange cirkel):
  - a. Läs om de tre brotten som begåtts. Använd siffran i texten för att snabbt hitta rätt brottsplats på spelplanen. Ställ de utpekade sluskarna på de nummerade brottsplatserna.
  - b. Tag ett Powerpuff-kort för att se hur många försök du får att slå ut skurkarna.
  - c. Ställ Powerpuff-pinnen på Skurkstreck-rutan. Sätt fart på Powerpuff Pinglorna och försök få dem att slå ner skurkarna. Pinglorna ska fortsätta gunga tills de hänger mot pinnen. Låt dem INTE snurra baklänges om de råkar träffa pinnen.
  - d. För varje skurk du slår ner, får du ta 1 Power-poäng.
4. När spelets Power-poäng tagit slut, vinner den som samlat flest poäng.

## SPELET I DETALJ

### Förberedelser

Lägg ut spelplanen. Välj varsin spelpjäs och ställ spelpjäserna i spelplanens nedre högra hörn (stigen från Professor Utoniums hus). Sätt plastfötter på de tretton skurkarna. Låt dem stå kvar i spelkartongen så länge. Förvara Power-poängen i spelkartongen och lägg Powerpuff-korten inom räckhåll för spelarna. Bestäm hur många Power-poäng som ska ingå i spelet (40 brukar vara lagom, 54 är max).

### Börja spela!

Yngsta spelaren inleder med ett tärningskast. Flytta spelpjäsen från Professorns stig. Räkna rutan "Du får 2 Power-poäng" som ett steg och gå sedan åt valfritt håll längs vägen. När du fram till en korsning, bestämmer du själv vilken väg du ska följa.

### Spelplanens rutor

Detta händer på spelplanens rutor:

1. **EXTRAKAST** Gör ett nytt tärningskast och flytta din spelpjäs. Stannar du på en ny ruta med EXTRAKAST, gör du ännu ett tärningskast och flyttar i samma drag. Landar du på en av de andra rutorna, genomför du uppdraget på rutan. Sedan är ditt drag över.
2. **TAG 1** - Du får ta en Power-poäng från en valfri motspelare. Saknar motspelarna poäng, tar du Power-poängen ur spelkartongen istället. Sedan är ditt drag över.

3. **GE 1** - Du ger en av dina Power-poäng till en valfri motspelare. Saknar du Power-poäng händer inget och ditt drag är över.

4. **DU FÅR 2** - Du får ta två Power-poäng ur spelkartongen. Sedan är ditt drag över.

5. **TOM RUTA** Ingenting händer. Nu är det nästa spelares tur.

6. **ORANGE CIRKEL** (Skurkstreck). Gör så här:

- a. Läs upp de aktuella brotten på rutan.
- b. Ställ ut de skyldiga skurkarna på de aktuella brottsplatserna. Följ numreringen. Namnen på de tretton skurkarna finns i regelhäftet. Om någon av skurkarna du söker redan står på spelplanen (därför att en motspelare missat chansen att slå ut figuren), får du flytta figuren till den nya brottsplatsen.
- c. Tag ett Powerpuff-kort. Siffran på kortet anger hur många chanser du får att slå ner skurkarna med de roterande Powerpuff Pinglorna.
- d. Ställ Powerpuff-pinnen på den orangefärgade cirkeln.

### Så fungerar Powerpuff-kortet

Tag översta Powerpuff-kortet i högen. Siffran på kortet anger hur många gånger du får använda Pinglorna i ditt drag. Står det 0 FÖRSÖK på kortet, förlorar du chansen att använda Powerpuff-pinnen i ditt drag. Skurkarna får stå kvar på spelplanen och turen går över till nästa spelare. Lägg alltid kortet underst i högen när du läst det.

**Slå ut skurkarna med Powerpuff-pinnen:** Du får använda Powerpuff-pinnen lika många gånger som Powerpuff-kortet anger. Tag pinnen med de snurrande Pinglorna. Ställ bottenplattan på den orangefärgade cirkeln. Håll bottenplattan stadigt på plats med ena handen, så att pinnen sticker upp mellan pek- och långfinger. Med den andra handen sätter du fart på Pinglorna. Försök träffa och slå ner de uppställda skurkarna. Tag en Power-poäng från spelkartongen för varje skurk du slår ut. Alla skurkar som faller, läggs tillbaka i spelkartongen. Missade skurkar får stå kvar på spelplanen. Sedan är ditt drag över.

OBS! Slår du ut en skurk som står kvar från ett tidigare drag, får du poäng även för detta. Du kan alltså ta hem mer än tre poäng i samma drag – om du har tur.

### Spelet avslutas

När den sista Power-poängen delats ut är spelet över. Spelarna räknar samman sina poängmarker. Högsta Power-poängen vinner.

### Förkorta eller förläng speltiden

Normal speltid är 40 Power-poäng. Vill ni spela snabbare, minskar ni antalet poängmarker till hälften. Vill ni förlänga speltiden, ökar ni istället antalet poängmarker upp till 54.