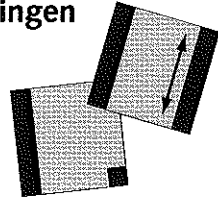


Rummel & Rabalders snurriga mysterier



Hjälp TV-deckarna Rummel & Rabalder att avslöja mysteriet med de fyra ledtrådarna. Ledtrådarna finns utlagda på fyra gömställen i TV-huset. Spring till gömställena, kryssa för de rätta ledtrådarna i ditt block, skynda dig tillbaka till deckarbyrån och rapportera lösningen på det snurriga deckarmysteriet!



FÖRE SPELSTART

1. Varje spelare får en penna och ett anteckningsblock. Dessutom behöver du ett suddgummi. Lägg ut grunddelen (R&R Deckarbyrå) på bordet. Montera pilarna.
2. Blanda alla rörkorten och tag varsin liten hög av kort. Blanda de hemliga breven och lägg högen med textsidan nedåt på grunddelen. Blanda ledtrådkorten och lägg högen bredvid grunddelen.
3. Välj spelpjäs. Vem vill du vara? Rummel, Rabalder, Misty eller Meralda? Ställ alla spelpjäserna utanför byrån. Nu börjar byggandet av ventilationssystemet!

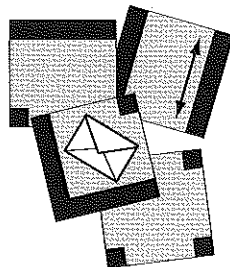
DEL 1:

BYGG VENTILATIONSSYSTEMET

I del 1 av spelet ska spelarna bygga upp ventilationssystemet som deckarrättorna och deras vänner springer i (dvs själva spelplanen) och lägga ut de hemliga ledtrådarna på fyra gömställen.

Rörkortet bildar spelplanen. Symbolerna påverkar spelet.

Spelplanen, dvs ventilationssystemet, byggs med hjälp av rörkort. Rörkortet anger vägsträckningen (= korsning, T-korsning, sväng och raksträcka). Kortet ska läggas så att de bildar en obruten väg. Några av rörkortet har en extra symbol – "Hemligt brev" (*brevsymbol*) eller "Slå ett extrakast" (*pilsymbol*). Extrakasten gäller under hela spelet. De hemliga breven används bara under etapp 2.



Så här inleds spelet:

Bygg varsin väg. Lägg ut rörkort och flytta framåt i samma drag (se fig. 1).

1. Tag de tre översta rörkortet ur din hög och lägg dem framför dig. Kasta 1-3-tärningen.
2. Lägg ut lika många rörkort som tärningen anger. Vägen du bygger ska utgå från någon av de sex utgångarna på spelets grunddel (= R&R Deckarbyrå).
3. Flytta den egna spelpjäsen framåt lika många steg som du just har lagt ut. *Tips!* Avsluta med ett "extrakast"-rörkort (om du har ett sådant), så förlänger du ditt drag och får slå om tärningen direkt.
4. Ha alltid tre rörkort framför dig. Varje gång du lägger ut rörkort, tar du nya ur din hög.
5. Nu är det nästa spelares tur att slå tärningen och börja bygga på sin väg. OBS! Med fyra spelare = bygg varsin väg. Färre spelare = välj en väg vardera och bygg nya efter hand, tills de fyra vägarna är färdigställda.

Lägg ut minst tio rörkort före gömstället. Anteckna ledtråden (se fig. 2 och 3)

När du har lagt ut minst tio rörkort, får du lägga ett gömställe. I nästa drag hoppar du in i gömstället. Tag översta kortet ur högen med ledtrådar. Titta snabbt på bilden. Lägg den hemliga ledtråden ovanpå gömstället med bildsidan nedåt. Kryssa för/anteckna vilken ledtråden du har lagt ut, utan att visa övriga spelare.

Spelarna fortsätter att bygga (från grunddelen), tills alla fyra huvudvägarna och gömställena är utlagda. Nu är spelplanen klar!

Detta kan hända när du bygger:

Om ett gömställe inte får plats, får du fortsätta byggandet tills du kan lägga ut det på rätt sätt. Kan du inte använda rörkortet framför dig, får du lov att ta nya från din hög.

DEL 2:

AVSLÖJA ALLA LEDTRÅDARNA

I del 2 tar sig spelarna runt i ventilationssystemet, bygger genvägar och besöker de fyra gömställena. På vägen lurar hemliga brev som spelaren måste ta upp och följa anvisningarna i. Finns symbolen med en piltavla i brevet, betyder det att spelaren dessutom får snurra på de båda pilarna. Ledtrådarna kan då skifta plats eller t o m bytas ut! Varje spelare för protokoll och antecknar (kryssar för) var någonstans de olika ledtrådarna finns gömda.

Nu fortsätter spelet:

Tag huvudvägen eller bygg nytt. Läs alla hemliga brev på vägen. (se fig. 4).

När de fyra huvudvägarna och de fyra gömställena är utlagda, tar jakten på de hemliga ledtrådar vid. Tag dig med tärningens hjälp till de gömställen, vars ledtrådar du ännu inte avslöjat. Använd huvudvägarna eller bygg nya genvägar mellan dem. OBS! Du behöver inte gå jämt upp med tärningen för att besöka ett gömställe. Avsluta draget med att kika på ledtråden.

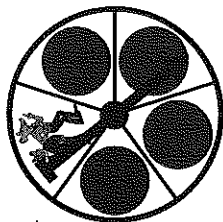
Från och med nu aktiveras brevsymbolerna i vägsystemet. Hamnar du på en sådan ruta, får du ta upp ett hemligt brev ur brevhögen och följa anvisningarna. Finns det en ritad piltavla i brevet, avslutar du alltid med att snurra på de båda pilarna.

Avläs pilarna, sudda och sätt nya kryss!

Piltavlorna inne i deckarbyrån visar de fyra gömställena samt deckarrättorna i bild. Pilarna sätts i rörelse av spelaren varje gång symbolen med piltavlorna finns i det hemliga brevet. Svaret de ger påverkar ledtrådarnas placering:

- Pilarna visar två olika gömställen = ledtrådarna här byter plats.
- Båda visar samma gömställe = ingenting händer.
- Rummel & Rabalder + ett gömställe = Gömställets ledtråd byts ut mot en ny, utan att spelaren får kika på den nya ledtråden.
- Båda pilarna pekar på Rummel & Rabalder = spelaren får tjuvtitta på en redan utlagd ledtråd, utan att själv behöva gå till gömstället.

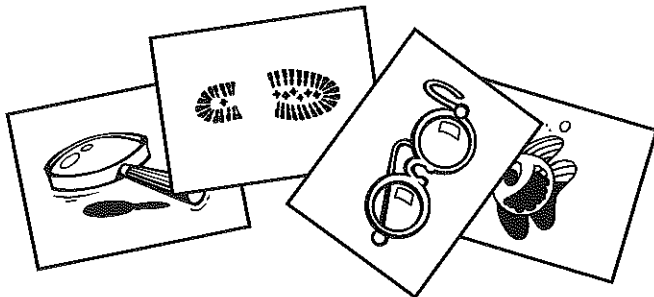
Alla spelare ska notera förändringar som påverkar lösningen i sina anteckningsböcker.



Vem vinner?

När du lyckats avslöja samtliga fyra ledtrådar, tar du närmaste vägen tillbaka till byrån. Avslöja den rätta lösningen med hjälp av noteringarna i din anteckningsbok. Samtliga ledtrådskort vänds upp för kontroll.

- Har du alla rätt, vinner du spelet. Grattis!
- Har du fel, får de andra chansen att ta sig till byrån så snabbt som möjligt med den givna lösningen.



Följ alltid uppmaningen i det hemliga brevet!

Gå till TV-studion, Öknen, Restaurangen eller till Prof. Franks laboratorium!

Spelaren flyttar sin spelpjäs direkt till det angivna gömstället och får titta på ledtråden som ligger där på samma gång.

Gå och mata Kapten Hansson!

Spelaren flyttar sin spelpjäs till Rummel & Rabalders deckarbyrå. Perfekt om du har bråttom in för att rapportera om ledtrådarna.

Nattvakten kommer! Spring 3 steg framåt!

Spelaren flyttas sin spelpjäs tre steg framåt. Är vägen kortare än tre steg? Flytta de steg som medges. Hamnar spelaren på en aktivitet, ska denna genomföras i samma drag.

Stopp i ventilationssystemet. Stå över 1 kast.

Du missar ett tärningskast.

Bråddisarna byter ut alla fyra ledtrådarna.

Bråkmakarna från TV-serien slår till! Alla utlagda ledtrådskort utgår ur spelet och ersätts med nya motiv. De nya korten läggs utan att NÅGON får titta på dem!

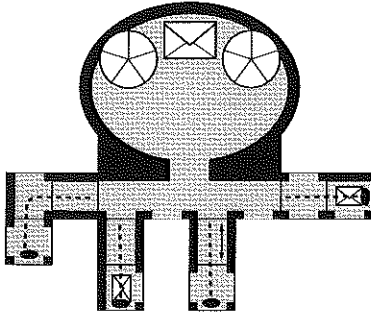


Fig 1. Utgå från grunddelen, bygg och hoppa framåt

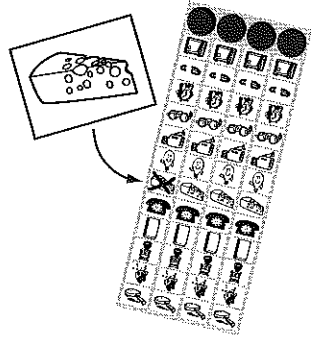


Fig 2. Notera ledtrådarna i ditt anteckningsblock

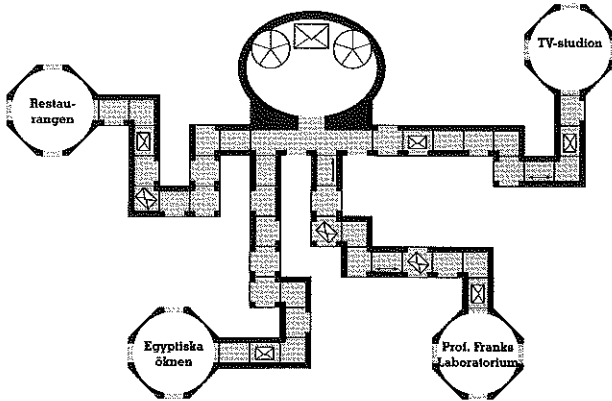


Fig 3. Exempel på färdig spelplan

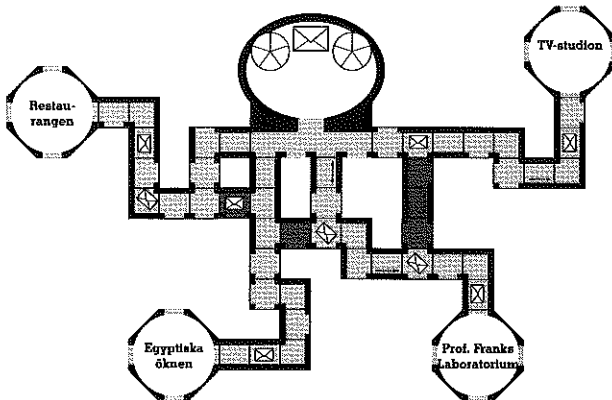
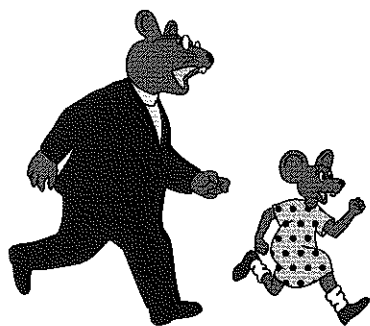


Fig 4. Använd huvudvägarna och bygg genvägar

Spelkonstruktören rekommenderar:

Detta spel är konstruerat för att roa och engagera barn från 5 år och uppåt. Förutsättningarna att tänka logiskt/strategiskt varierar från barn till barn. Vill du, kan du förenkla spelet genom att själv bygga de fyra huvudvägarna (del 1) och låta spelet börja med del 2. Du kan också låta vägbyggandet i sig bli själva tävlingsmomentet. Spelet fungerar lika bra utan Hemliga Brevet (men är givetvis roligare med dessa). Kort sagt, låt barnens egen spelglädje avgöra vilka spelregler du vill följa. Lycka till!



Innehåll

96 rörkort

1 grunddel

4 gömställen

12 ledtrådkort

40 hemliga brev

4 anteckningsblock

4 spelpjäser

4 pennor

1 (1-3) tärning

© 1997 BRIO AB, BRIO PROMOTION

© TV 4 AB 1997

© Bildgården AB