

Spelare A:s sida

MÅLGÅNG

När råttan når ett kort, vars "öppna" utgång leder ut från spelplanens rutsystem, upphör spelet. Vinnare blir den spelare som bemannar samma sida av spelplanen som råttan väljer att lämna.

Här kan råttan springa ut över den röda kanten. Spelare A har vunnit!

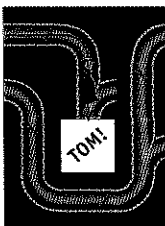
ØAVGJØRT

Skulle råttan smita ut på en obemannad sida av spelplanen, räknas spelomgången som oavgjord och jakten startar om från början! Det är förbjudet att medvetet låta råttan smita ut på en obemannad sidan av spelplanen.

ØSS RØTTJØGARE EMELLAN!

Lägg alltid ut rørkort som för spelet och avloppsbygget vidare. Om inget av korten passar med föregående kort eller sätter stopp för fortsatt rørbygge, ska du byta ett av korten.

VIKTIGT



VARNING FØR ÅTERVØNDSTRØND!

Det kan hända att det bildas en "återvøndsgrønd" i bygget, där brunnskortet är det enda kort som är gøngbart. Om samtliga spelare saknar brunnskort (och inte heller får ett sådant vid kortbytet mot høgen), får den spelare som lade ut det senaste kortet vända råttan och låta henne løpa fritt løngs den streckade linjen till nørmsta "øppna" kort pø spelplanen. Nøsta spelare i tur børjar bygga frøm detta kort.

Mø bøsta røttføngare vinna!



INNEHØLLER:

Spelplan
1 st røtta
81 st rørkort

© 2001 BRIO AB, Alga.

© Bildgørden AB

KLOAKRØTTAN™

Djupt nere i stadens avloppssystem gømmar sig en listig kloakrøtta. Ånnu har ingen lyckats fønga henne. Du och dina vønnar bestømmar er før att gøra ett førsøk. Vem av er lyckas locka den listiga gnagaren løngs de kalla, fuktdrypande avloppsrøren, ønda fram till den giltrade føllan?

JAKTEN FØRBEREDS!

- Støll råttan pø det førtryckta kortet i spelplanens mitt.
- Vølj varsin sida av spelplanen. Sitt sedan vid din sida av spelet.
Med tvø deltagare: Sitt mitt emot varandra.
- Blanda rørkorten. Løgg dem i en høg med bildsidan nedåt.
- Dela ut tre rørkort till varje deltagare. Høll korten i handen.

VEM VINNER?

Den som først lyckas lura råttan øver kanten pø sin sida av spelplanen, vinner omgøngen. Spela gørna flera gønger. Vem är bøsta røttjøgare efter till exempel 5 omgønger?

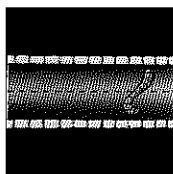
JAKTEN KAN BØRJA! - SØ HØR SPELAR NI

Spelet gør ut pø att bygga upp ett avloppssystem – kort før kort – och låta kloakrøttan løpa i rørens riktning. Kom øverens om vem som ska løgga ut førsta rørkortet. Førtsøtt sedan spela medurs.

- Løgg ett rørkort i varje drag. Børja bygga frøm en av de fyra utgøngarna till det førtryckta kortet. Observera att spelaren som børjar spelet **INTE** får løgga sitt inledande kort frøm den utgøng som "pekar" åt den egna sidan av spelplanen.
- Kortet som løggs ut, møste passa ihop med føregøende kort (de båda røren/den streckade linjen gør att koppla samman).
- Flytta fram råttan till det utlagda rørkortet. Avsluta draget med att ta upp ett nytt kort ur høgen. Sitt alltid med tre kort pø hand.
- **Saknar du ett passande rørkort**, får du lov att byta ut **ett** av dina kort pø hand mot ett nytt ur kørthøgen. Passar det nya kortet, får du løgga ut det direkt. Passar inget av korten efter bytet, gør draget vidare till nøsta spelare i tur.

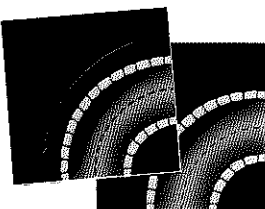
SÅ HÄR FUNGERAR KØRTEN

Råttan springer i rörbyggets riktning genom att följa den streckade linje som finns på varje kort.



LÄGG ETT RAKT RØR

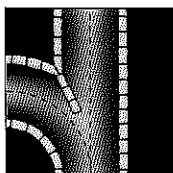
Råttan följer den streckade linjen.



LÄGG ETT KRØKRØR

Den "körriktningsspil" som finns på vissa av korten gäller endast när kortet läggs ut.

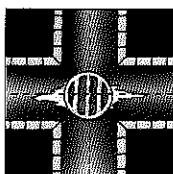
Pilen måste vara på det håll som råttan färdas i.



LÄGG ETT GRENRØR

Nästa spelare i tur lägger sitt kort vid valfri "öppning".

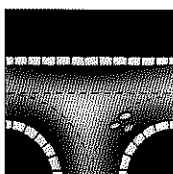
Vid sammankoppling: Råttan följer en streckad linje.



LÄGG ETT KRYSSRØR

Nästa spelare i tur lägger sitt kort vid valfri "öppning".

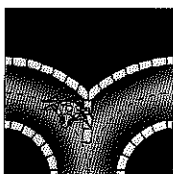
Vid sammankoppling: Råttan springer alltid **rakt** fram genom röret, observera här får du inte svänga.



LÄGG ETT T-RØR

Nästa spelare i tur lägger sitt kort vid valfri "öppning".

Vid sammankoppling: Råttan följer en streckad linje.

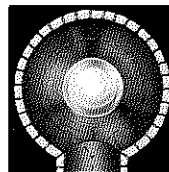


LÄGG ETT Y-RØR

Nästa spelare i tur lägger sitt kort vid valfri "öppning".

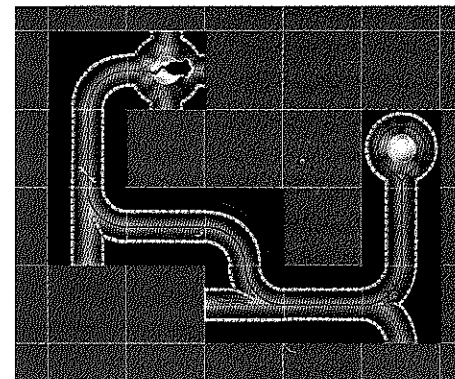
Vid sammankoppling: Råttan följer en streckad linje.

2.



LÄGG EN BRUNN

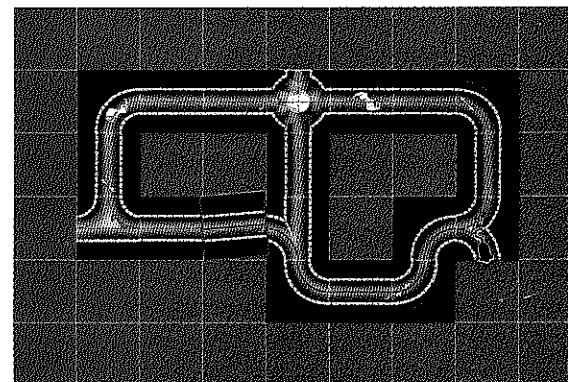
Korten med brunnen är spelets bästa kort. Lägger du en brunn, vänder nämligen råttan i brunnen och du får själv bestämma vart och hur långt hon ska springa i samma drag. Följ den streckade linjen på de utlagda rörkorten (körriktningsspilarna gäller ej), fram till **valfritt** "öppet" kort i systemet (öppet kort = kort med minst en utgång att bygga vidare på). Här stannar råttan, och nästa spelare i tur måste fortsätta att bygga från detta kort.



Titta så långt råttan kom, sedan spelare A lagt ut en brunn.

LÄGG EN SAMMANKØPPLING

Sammankoppling sker när en spelare lägger ut sitt rörkort, så att två redan utlagda kort kan kopplas samman. Spelaren som lägger en sammankoppling, får i samma drag låta råttan löpa fritt längs den streckade linjen (och i enlighet med varje korts betydelse, körriktningsspilarna gäller ej,) till **valfritt** "öppet" rörkort på spelplanen. Nästa spelare i tur börjar bygga från detta kort.



3.