

CANDY MONSTERS

Spilleregler / Spelregler / Pelin säännöt



Idé af Kenneth Lenander / Idé av Kenneth Lenander / Suunnittelut Kenneth Lenander

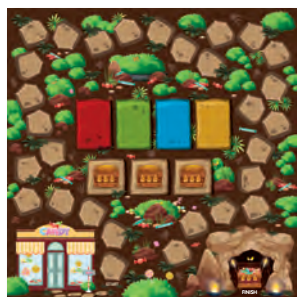


Historien

Din yndlings-slikbutik har desperat brug for hjælp. Slik er blevet stjålet i nattens mulm og mørke, og alle spor peger på candymonstrene. Vil du påtage dig opgaven at finde candymonstrenes hemmelige lager af slik og samtidig overvinde de monstre, du møder på din vej? I er flere spillere på denne mission, så skynd dig!

Lad terningerne rulle!

Indhold:



1 Spilleplade



55 Monsterkort



12 Kistekort



35 Slikpointbrikker



3 Terninger



**1 Bonus-
terning**



**1 Ekstra-
terning**

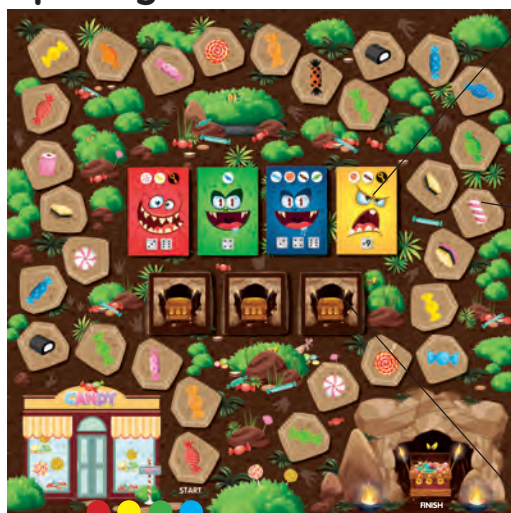


15 Nøgler



4 Brikker

Opstilling:



Hver spiller vælger en figur og placerer den på stenene foran slikbutikken.

Candymonstrene fordeles efter farve i hver deres bunke på de tilhørende farvede felter på spillepladen. De blandes hver især og lægges med bagsiden op. Herefter vendes et candymonsterkort fra hver bunke.

De 35 slikpointbrikker (28 slikfelter og 7 monsterfælder) placeres med slik-siden opad og blandes. 6 slikpointbrikker lægges til side. Disse 6 skal ikke bruges i dette spil. De resterende 29 slikpointbrikker lægges ud på stifelterne med sliksiden opad. Hulen med slikkisten for enden af stien udgør det sidste slikpoint-felt i spillet.

Der lægges tre kister ud på kistefelterne, og de resterende kister lægges i en bunke i hulen.

Nøglerne, som nogle monstre taber, lægges ved siden af spillepladen.



Hvordan Candymonsters spilles:

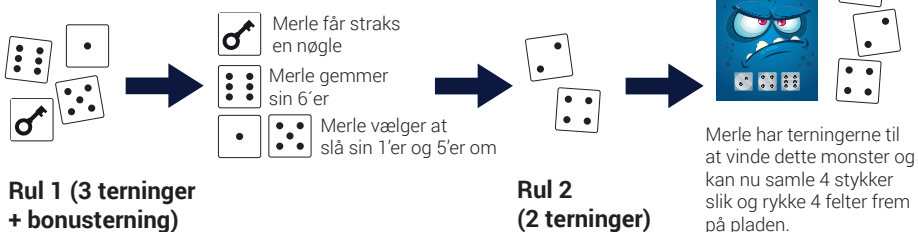
- Startspilleren er personen, der sidst har spist slik, eller som er den yngste spiller.
- Startspilleren tildeles de tre almindelige terninger samt bonusterningen.
- Startspilleren slår med alle fire terninger samtidig.

De almindelige terninger bruges til at fange monstre med og må rulles op til tre gange.

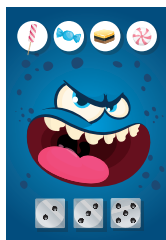
Bonus-terningen giver spilleren en nu og her-hjælp og rulles kun med i første slag.

Når de almindelige terninger rulles første gang, kan spilleren vurdere, hvilke terninger der skal beholdes, og så rulle resten for at optimere chancen for at ramme monstrene. Det er muligt at fange flere monstre i samme tur. Reglen er dog, at spilleren kun fanger monstre, som der er terninger til, og at monstrene først tages, når spilleren vælger at stoppe eller har slået tre gange. På denne måde kan spilleren ikke først fange et "blåt" monster, og så vende et nyt og fange dette i samme tur.

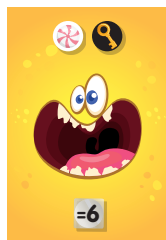
Eksempel: Merle ruller 6, 5 og 1 med de almindelige terninger og får en nøgle med bonusterningen. Hun tager en nøgle med det samme og kigger så på de 4 monstre, der ligger på pladen. Hun vælger at gå efter et blått candymonster, der kræver 6, 4, 2. Merle lægger 6'eren til side og ruller de to resterende terninger igen. Nu slår hun 4 og 2 og behøver derfor ikke at rulle en sidste gang. Hun har nemlig nu bekæmpet monstret og modtager sine fire slikpoint fra monstret. Merle rykker derefter sin brik 4 felter op ad spillepladens sti.



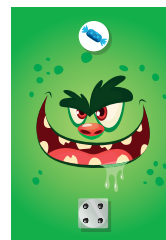
De forskellige typer af monstre viser enten terninger, der præcis skal rammes, eller en "sum"-terning, der skal klares ved at lægge terningerne sammen. Det er i orden at bruge en enkelt terning til at klare en "sum"-terning.



Eks.: Her skal der rulles 2+3+5 for at vinde dette monster



Eks.: Her skal der rulles en 6'er eller flere terninger, der tilsammen giver 6, f.eks. 1+5 eller 3+3



Eks.: Her skal der rulles en 4'er for at vinde dette monster



Bonusterningen:

Som hjælp til at klare candymonstrene rulles også en bonusterning. Bonusterningen har 5 forskellige effekter:



Spilleren tildeles en nøgle med det samme. I samme øjeblik spilleren har tre nøgler, kan én af de tre kister åbnes. En ny kiste lægges derefter ud.



Spilleren tildeles en ekstra terning (den sorte), som efterfølgende må bruges til de resterende 2 slag. Denne ekstra terning kan bruges på lige fod med de andre terninger.



Spilleren tildeles med det samme et stykke slik, som regnes med i det vundne antal slik i runden. Spillerens figur rykkes først efter terningerne er rullet færdigt, og rundens slik er talt sammen.



Spilleren får lov til én ekstra gang at rulle én terning om i løbet af sin runde.



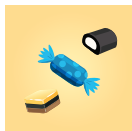
Spilleren kan vælge at lægge 1 til én af sine terninger i løbet af sin runde. +1 kan ikke stå alene.

Kistekortene:

Har en spiller 3 nøgler, kan én af de 3 kister på spillepladen åbnes. Kisterne indeholder forskelligt antal slik, som spillerne må rykke, efter at kisten er blevet åbnet. Kisterne på pladen udskiftes løbende, når de åbnes.



Gemmer kisten på 1 stykke slik, må spillerens brik rykke 1 stykke slik/felt på spillepladen.



Gemmer kisten på 3 stykker slik, må spillerens brik rykke 3 stykker slik/felter på spillepladen.



Gemmer kisten på 5 stykker slik, må spillerens brik rykke 5 stykker slik/felter på spillepladen.



Gemmer kisten på en terning = stykker slik, skal spilleren rulle med én terning om, hvor meget slik han vinder (brug f.eks. den sorte ekstraterning). Rulles der en 4'er, må spillerens brik rykke 4 stykker slik/felter på spillepladen.



Alle candymonstre i spillet har en slikværdi fra 1 til 4 alt efter deres sværhedsgrad. To af monstertyperne bærer også en nøgle, der bruges til åbning af kisterne.

Hver gang en spiller vinder slik fra candymonstrene, skal deres figur rykkes hen ad slikpointstien. Dette gøres ved, at spilleren vender det antal slikpointbrikker, der svarer til det vundne slik i turen. Spilleren vender dog først nye slikpointbrikker, når der ikke er flere synlige (vendte) slikpointbrikker. På denne måde er det altid den, der kommer forrest, der vender nye slikpointbrikker. **Obs:** Slikket fra kisterne og bonusterningen skal lægges sammen med den vundne slik fra monstrene inden spilleren rykker. Spilleren kan ikke først rykke sin brik, ramme en monsterfælde og så rykke videre med slikket fra eks. en kiste.

Eksempel: Viola får 4 stykker slik i sin tur. Hun er ikke den forreste, så hun behøver ikke at vende nye slikpointbrikker, før hun når forbi Merle, der står forrest. Først rykker Viola de tre felter op til Merle, og så vender hun en ny slikpointbrik med sit fjerde og sidste vundne slik.



I løbet af spillet vil det ske, at der bliver vendt en slikpointbrik, der gemmer på en monsterfælde. Monsterfælden er et overraskelsesangreb, der rammer spilleren, som vender/afslører monsterfældebrikken. De resterende spillere (der er bagud), bliver ikke påvirket, når de lander på monsterfælden. Nu er den jo afsløret. Når en monsterfælde synliggøres, stopper en figurs fremryk, også selvom man fik ét stykke slik på bonusterningen. Spilleren vender altså ingen slikpointbrikker efter monsterfælden i denne tur.

Spillet vindes:

Candymonsters ender, så snart en spiller når til hulen med slikskattekisten, hvilket betyder, at spilleren har vundet 30 stykker slik eller mere. Spillet slutter med det samme. Alle spillere skylder vinderen et stykke slik.

God fornøjelse!



Historien

Favorittgodtebutikken din har desperat bruk for hjelp. Godteri er blitt stjålet i nattens mulm og mørke, og alle spor peker mot candymonstrene. Vil du påta deg jobben med å finne candymonstrenes hemmelige godterilager og samtidig overvinne de monstrene du møter underveis? Det er flere spillere som har fått dette oppdraget, så skynd deg!

La terningene rulle!

Innhold:



1 spilleplate



55 monsterkort



12 kistekort



35 godtepoengbrikker



3 terninger



**1 bonus-
terning**



**1 ekstra
terning**

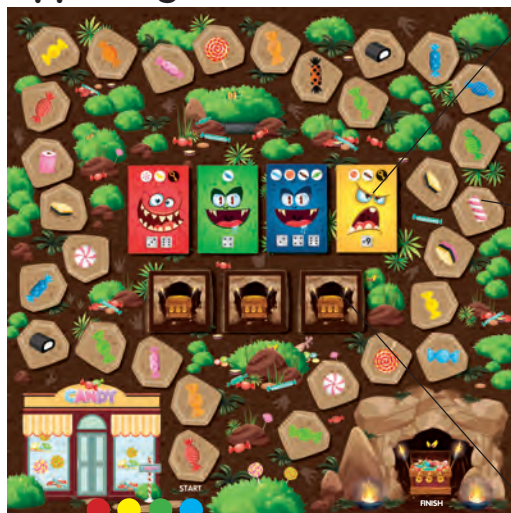


15 nøkler



4 spillebrikker

Oppstilling:



Hver spiller velger en spillebrikke og plasserer den på steinene utenfor godtebutikken.

Candymonstrene fordeles etter farge i hver sin bunke på de tilhørende fargefeltene på spilleplaten. De blandes hver for seg og legges med baksiden opp. Deretter snus et candymonsterkort fra hver bunke.

De 35 godtepoengbrikkene (28 godterifelt og 7 monsterville) plasseres med godterisiden opp og blandes. 6 godtepoengbrikker legges til side. Disse 6 brikkene skal ikke være med i spillet. De andre 29 godtepoengbrikkene legges på feltene på stien med godterisiden opp. Hulen med godtekisten i enden av stien er det siste godtepoengfeltet i spillet.

Det legges tre kistekort ut på kistefeltene, og resten av kistekortene legges i en bunke i hulen.

Nøklerne, som noen av monstrene mister, legges ved siden av spilleplaten.



Spille Candymonsters:

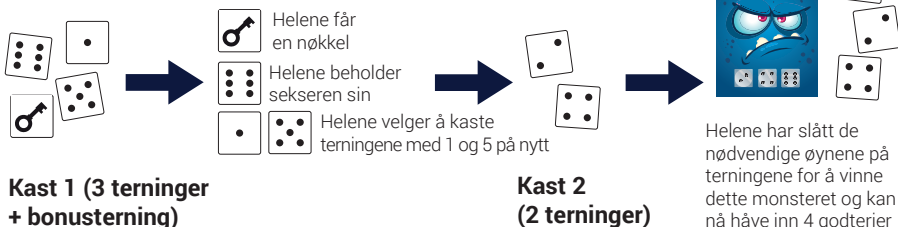
- Startspilleren er den yngste spilleren eller den som sist har spist godteri.
- Startspilleren får utdelt de tre hvite terningene, pluss bonusterningen.
- Startspilleren triller alle de fire terningene samtidig.

De hvite terningene brukes til å fange monstre og kan trilles inntil tre ganger.

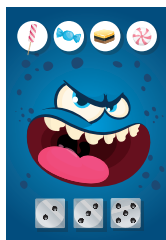
Bonusterningen gir spilleren litt ekstra hjelp og tas bare med i det første kastet.

Etter første kast med de hvite terningene må spilleren bestemme seg for hvilke terninger han/hun vil beholde, og så trille resten for å få størst mulig sjanse til å fange monstrene. Det er teoretisk mulig å fange flere monstre i samme omgang. Men regelen bør være at spilleren bare kan fange monstre ved å slå riktig antall øyne på terningen og at monstrene først blir fanget når spilleren velger å stoppe eller har kastet tre ganger. På denne måten unngår man at spilleren først kan fange et "blått" monster, snu et nytt monster og fange dette i samme omgang.

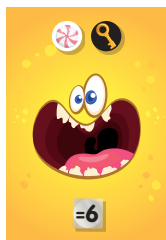
Eksempel: Helene kaster 6, 5 og 1 med de hvite terningene og får en nøkkel på bonusterningen. Hun tar en nøkkel og studerer deretter de 4 monstrene på spilleplaten. Hun velger å jakte på et blått candymonster, og da må hun slå 6, 4 og 2. Helene legger sekseren til side og kaster de to andre terningene på nytt. Nå får hun 4 og 2 og trenger derfor ikke å bruke det siste kastet. Nå har hun nemlig beseiret monsteret og får sine fire godteripoeng fra monsteret. Helene flytter deretter spillebrikken sin 4 felter frem langs stien på spilleplaten.



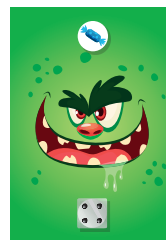
De ulike monstertypene har enten terninger med øyne som må slås nøyaktig, eller en terningsum som oppnås ved å legge sammen øynene på terningene. Det er også lov å oppnå terningsummen med bare én terning.



Eksempel: Her må du slå 2+3+5 for å vinne dette monsteret



Eksempel: Her må du slå en sekser eller flere terninger som til sammen gir seks, for eksempel 1+5 eller 3+3



Eksempel: Her må du slå en firer for å vinne dette monsteret



Bonusterningen:

Som hjelp til å vinne over candymonstrene brukes også en bonusterning. Bonusterningen gir 5 forskjellige typer hjelp:



Spilleren får en nøkkel. Når spilleren har fått tre nøkler, kan hun/han åpne én av de tre kistene. Deretter legges det ut en ny kiste.



Spilleren får en ekstra terning (den svarte), som kan brukes til de 2 gjenstående kastene. Denne ekstra terningen kan brukes på samme måte som de hvite terningene.



Spilleren får med en gang et godteri som regnes med i antall vunne godteri i omgangen. Spilleren flytter spillebrikken sin først etter at terningkastene er ferdig og godteriene i denne omgangen er talt opp.



Spilleren får kaste én terning én ekstra gang i løpet av runden.



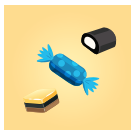
Spilleren kan velge å legge til 1 til én av sine terninger i løpet av runden. +1 kan ikke stå alene.

Kistekortene:

Hvis en spiller har 3 nøkler, kan en av de tre kistene på spilleplaten åpnes. Kistene inneholder forskjellig antall godteri, og spillerne kan flytte tilsvarende antall felt når kisten er åpnet. Kistene på spilleplaten skiftes ut løpende når de er åpnet.



Hvis det skjuler seg 1 godteri i kisten, kan spilleren flytte spillebrikken sin 1 godteri/felt på spilleplaten.



Hvis det skjuler seg 3 godteri i kisten, kan spilleren flytte spillebrikken sin 3 godteri/felt på spilleplaten.



Hvis det skjuler seg 5 godteri i kisten, kan spilleren flytte spillebrikken sin 5 godteri/felt på spilleplaten.



Hvis det skjuler seg en terning i kisten pluss = godteri, må spilleren kaste én terning på nytt for å avgjøre hvor mange godteri han/hun vinner (bruk for eksempel den svarte terningen). Hvis spilleren slår en firer, kan han/hun flytte brikken sin 4 godteri/felt frem på spilleplaten.



Alle candymonstrene har en godteriverdi fra 1 til 4, alt etter hvor vanskelig de er å vinne. To av monstertypene har også en nøkkel som brukes til å åpne kistene.

Hver gang en spiller vinner godteri fra candymonstrene, flytter han/hun spillebrikken sin langs godtepoengstien. Samtidig snur spilleren det antallet godtepoengbrikker som svarer til antall godteri som er vunnet i denne omgangen. Spilleren snur imidlertid bare nye godtepoengbrikker når det ikke er flere synlige (snudde) godtepoengbrikker. På denne måten er det alltid den som er kommet lengst på stien som snur nye godtepoengbrikker. **NB!** Godteriet fra kistene og bonusterningen skal legges sammen med det vunne godteriet fra monstrene før spilleren flytter. Spilleren kan ikke først flytte brikken sin, treffe en monsterfelle og så fortsette videre med godterier fra for eksempel en kiste.

Eksempel: Sofie vinner 4 godteri når det er hennes tur. Hun er ikke den som er kommet lengst, derfor trenger hun ikke snu nye godtepoengbrikker før hun passerer Helene, som er kommet lengst på stien. Først flytter Sofie de tre feltene frem til Helene, og så snur hun en ny godtepoengbrikke med sitt fjerde og sist vunne godteri.



I løpet av spillet vil det forekomme at det blir snudd en godtepoengbrikke som skjuler en monsterfelle. Monsterfellen er et overraskelsesangrep som rammer den spilleren som snur monsterfellebrikken. Det skjer ingenting med de andre spillerne (som er lengre bak) når de havner på monsterfellen. Nå er den jo avslørt. Når en monsterfelle blir avslørt, stoppes flyttingen av spillebrikken selv om spilleren fikk et godteri på bonusterningen. Spilleren får altså ikke snu noen godtepoengbrikker etter monsterfellen i denne omgangen.

Vinneren av Candymonsters:

Den spilleren som først når frem til hulen med godtekisten, har vunnet spillet, og det betyr at denne spilleren har vunnet minst 30 godteri. Spillet avsluttes med det samme. Alle spillerne skylder vinneren ett godteri.

God fornøyelse!



Bakgrund

Din favoritgodisaffär är i desperat behov av hjälp. Godis har stulits under mörkrets beskydd, och alla spår leder till candymonstren. Vill du ta dig an uppgiften att hitta candymonstrens hemliga lager av godis och samtidigt vinna över de monster som du möter på vägen? Ni är flera spelare ute på detta uppdrag, så skynda dig!

Låt tärningarna rulla!

Innehåll:



1 Spelplan



55 monsterkort



12 kistkort



35 godispoängbrickor



3 tärningar



1 bonus-tärning



1 extra-tärning

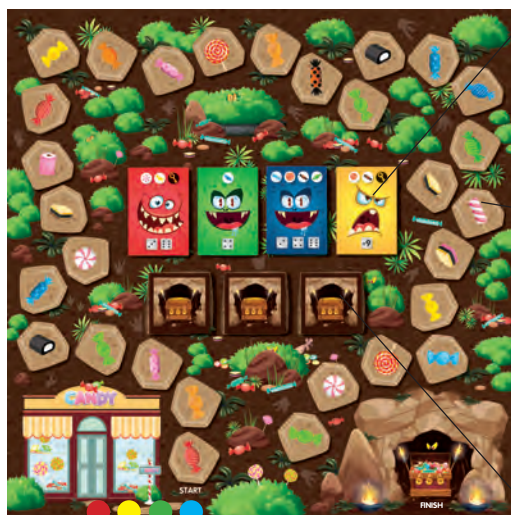


15 nycklar



4 brickor

Förberedelser:



Varje spelare väljer en figur och placerar den på stenarna framför godisaffären.

Candymonstren fördelas efter färg i varsin hög på motsvarande färgfält på spelplanen. De blandas var för sig och läggs med baksidan uppåt. Därefter vänder man ett candymonsterkort från varje hög.

De 35 godispoängbrickorna (28 godisfält och 7 monsterfällor) placeras med godissidan uppåt och blandas. 6 godispoängbrickor läggs åt sidan. Dessa 6 ska inte användas i detta spel. Övriga 29 godispoängbrickor läggs ut på stigfälten med godissidan uppåt. Grottan med godiskistan i änden av stigen utgör det sista godispoängfältet i spelet.

Tre kistor ska läggas ut på kistfälten och resterande kistor läggs i en hög i grottan.

Nycklarna, som några monster förlorar, läggs vid sidan av spelplanen.



Så spelas Candymonsters:

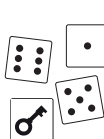
- Den person som senast åt godis, eller den yngsta, får börja.
- Startspelaren får de tre vanliga tärningarna och bonustärningen.
- Startspelaren kastar alla fyra tärningar samtidigt.

De vanliga tärningarna används till att fånga monster med och kastas upp till tre gånger.

Bonustärningen ger spelaren direkthjälp och är endast med i det första kastet.

När de vanliga tärningarna kastas för första gången kan spelaren bestämma vilka tärningar som ska behållas och vilka som ska kastas på nytt för största möjliga chans att träffa monstren. Flera monster kan fångas under en spelares tur. Regeln är dock att spelaren endast fångar monster som det finns tärningar för, och att monstren först tas när spelaren väljer att stoppa eller har kastat tre gånger. På detta sätt kan spelaren inte först fånga ett "blått" monster och så vända ett nytt och fånga detta under sin tur.

Exempel: Sofia kastar 6, 5 och 1 med de vanliga tärningarna och får en nyckel på bonustärningen. Hon tar en nyckel direkt och ser på de 4 monster som ligger på plattan. Hon väljer att jaga ett blått candymonster, som kräver 6, 4, 2. Sofia sparar sexan och kastar de två andra tärningarna igen. Nu slår hon 4 och 2 och behöver därför inte kasta tärningarna igen. Hon har nämligen vunnit över monstret och får sina fyra godispoäng. Sofia flyttar därefter sin bricka framåt i 4 steg längs spelplanens stig.



Kast 1 (3 tärningar + bonustärning)



Sofia får en nyckel direkt
Sofia sparar sin sexa
Sofia väljer att kasta om sin etta och femma

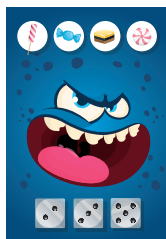


Kast 2 (2 tärningar)

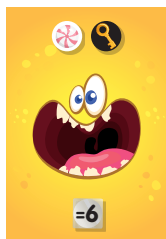


Sofia har tärningarna för att vinna över detta monster och kan nu samla 4 godisbitar och flytta fram i 4 steg på spelplanen.

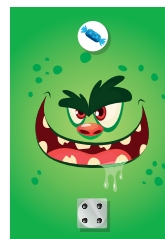
De olika typerna av monster visar antingen tärningar som ska träffas precis, eller en "summa"-tärning som ska uppnås genom att lägga ihop tärningarna. Du kan använda en enda tärning för att klara en "summa"-tärning.



Exempel: Här ska man kasta 2+3+5 för att vinna detta monster



Exempel: Här ska man kasta en sexa eller flera tärningar som tillsammans ger summan 6, exempelvis 1+5 eller 3+3



Exempel: Här ska man kasta en fyra för att vinna detta monster



Bonustärningen:

Som hjälp för att klara candymonstren kastar man även en bonustärning. Bonustärningen har 5 olika effekter:



Spelaren tilldelas en nyckel direkt. I samma ögonblick som spelaren har tre nycklar kan en av de tre kistorna öppnas. Därefter läggs en ny kista ut.



Spelaren tilldelas en extra tärning (den svarta), som sedan ska användas vid de två resterande kasten. Denna extra tärning kan användas på samma sätt som de andra tärningarna.



Spelaren får en godisbit som räknas med i antalet godisbitar som vunnits i omgången. Spelarens figur flyttas först efter att tärningarna har kastats färdigt och omgångens godis har räknats ihop.



Spelaren kan kasta en tärning en extra gång under sin runda.



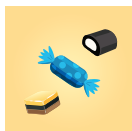
Spelaren kan välja att lägga till 1 till en av sina tärningar under sin runda. +1 kan inte stå ensamt.

Kistkortet:

Om en spelare har 3 nycklar kan en av de 3 kistorna på spelplanen öppnas. Kistorna innehåller olika antal godisbitar som spelarna ska ta när kistan har öppnats. Kistorna på spelplanen byts ut när de har öppnats.



Om kistan innehåller 1 godisbit måste spelarens bricka flytta fram 1 godisbit/fält på spelplanen.



Om kistan innehåller 3 godisbitar måste spelarens bricka flytta fram 3 godisbitar/fält på spelplanen.



Om kistan innehåller 5 godisbitar måste spelarens bricka flytta fram 5 godisbitar/fält på spelplanen.



Om kistan innehåller en tärning = antal godisbitar ska spelaren kasta en tärning för att se hur många godisbitar denne vinner (använd t.ex. den svarta extratärningen). Om tärningen visar 4 ska spelarens bricka flytta fram 4 godisbitar/fält på spelplanen.



Alla candymonster i spelet har ett godisvärde på 1 till 4 beroende på svårighetsgrad. Två av monstertyperna har också en nyckel som används för att öppna kistorna.

Varje gång en spelare vinner godis från candymonstren ska dennes figur flyttas framåt på godispoängstigen. Spelaren vänder det antal godispoängbrickor som motsvarar godiset som vunnits under spelarens tur. Spelaren vänder dock nya godispoängbrickor först när det inte finns flera synliga (uppvända) godispoängbrickor. På detta sätt är det alltid den som hamnar längst fram som vänder nya godispoängbrickor. **Obs:** Godiset från kistorna och bonustärningen ska läggas ihop med godiset som vunnits från monstren innan spelaren fortsätter. Spelaren kan inte först flytta fram sin bricka, träffa en monsterfälla och sedan fortsätta med godiset från exempelvis en kista.

Exempel: Jenny får 4 godisbitar när det är hennes tur. Hon är inte längst fram, så hon behöver inte vända upp nya godispoängbrickor innan hon kommer förbi Sofia, som står längst fram. Först flyttar Jenny fram tre steg till Sofia, och så vänder hon en ny godispoängbricka med sitt fjärde och sista vunna godis.



Under spelets gång kommer det att hända att en godispoängbricka kommer att vändas där det finns en monsterfälla. Monsterfällan är ett bakhåll som drabbar den spelare som vänder upp brickan med monsterfällan. Övriga spelare (som befinner sig bakom) påverkas inte när de landar på monsterfällan. Nu är den ju avslöjad. När en monsterfälla avslöjas stoppas figurens framåtflyttning, även om man fick en godisbit på bonustärningen. Spelaren får alltså inte vända några godispoängbrickor efter monsterfällan under denna tur.

Spelets avslutning:

Candymonsters avslutas när en spelare når fram till grottan med godisskattkistan, vilket innebär att spelaren har vunnit 30 godisbitar eller mer. Spelet avslutas direkt. Alla spelare är skyldiga vinnaren en godisbit.

Mycket nöje!



Tarina

Lempikarkkikauppasi on avun tarpeessa. Joku on käynyt varastamassa karkkeja yön pimeydessä, ja kaikki johtolangat viittaavat karkkimonstereihin. Pystytkö sinä ottamaan tehtävän vastaan ja löytämään karkkimonstereiden salaisen karkkivaraston sekä päihittämään monsterit, joita kohtaat matkan varrella? Kaikilla pelaajilla on sama tavoite, joten pidä kiirettä!

Nopat lentämään!

Sisältö:



1 Pelilauta



55 monsterikorttia



12 kirstukorttia



35 karkkilaattaa



3 noppaa



1 bonus-noppa



1 lisä-noppa

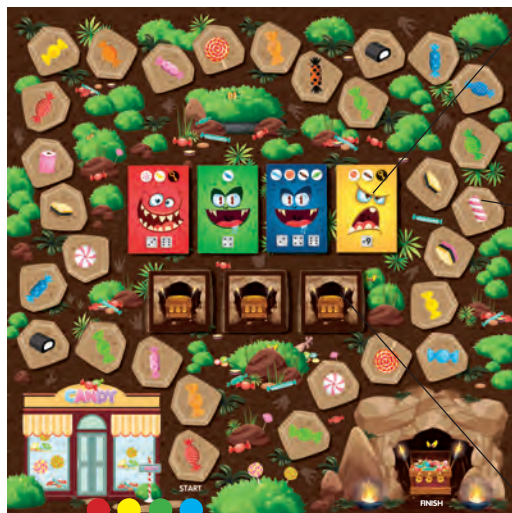


15 avainta



4 pelinappulaa

Valmistelut:



Jokainen pelaaja valitsee oman pelinappulan ja asettaa sen karkkikaupan edessä oleville kiville.

Karkkimonsterit jaetaan pinoihin pelilaudan keskelle merkittyihin kenttiin värin mukaan. Jokaisen pinon kortit sekoitetaan ja asetetaan takapuoli ylöspäin. Sen jälkeen jokaisen pinon päällimmäinen kortti käännetään etupuoli ylöspäin.

35 karkkilaattaa (28 karkkilaattaa ja seitsemän monsteriansaa) asetetaan karkkipuoli ylöspäin ja sekoitetaan. Kuusi karkkilaattaa laitetaan sivuun. Niitä ei tarvita tällä pelikerralla. Loput 29 karkkilaattaa asetetaan polun varrella oleviin kenttiin karkkipuoli ylöspäin. Pelin viimeinen karkkikenttä on polun päässä oleva luola, jossa näkyy karkkikirstu.

Kolme kirstukorttia asetetaan niille varattuihin kenttiin ja loput kirstukortit laitetaan pinoon luolaan.

Avaimet, joita monstereilla on tapana hukata, asetetaan pelilaudan viereen.



Pelin kulku:

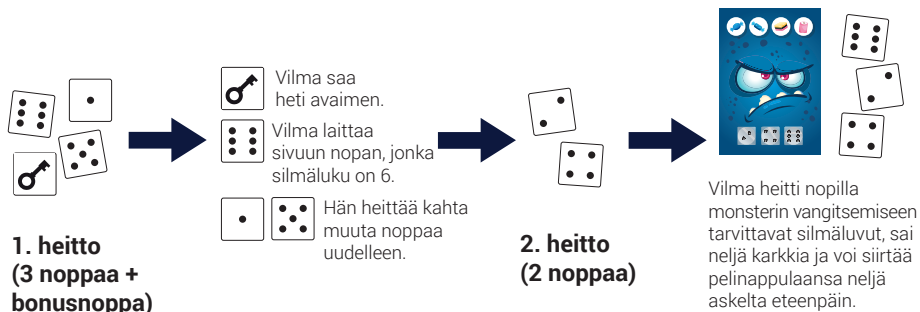
- Pelin aloittaa nuorin pelaaja tai se, joka on viimeksi syönyt karkkia.
- Aloittaja ottaa kolme tavallista noppaa sekä bonusnopan.
- Aloittaja heittää kaikki neljä noppaa yhtä aikaa.

Tavallisia noppia käytetään monstereiden pyydystämiseen ja niitä voi heittää enintään kolme kertaa kullakin vuorolla.

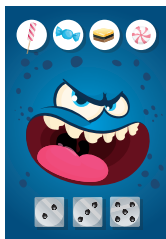
Bonusnoppaa heitetään vain ensimmäisellä heittokerralla ja se antaa pelaajalle hieman apua kullakin pelivuorolla.

Kun tavallisia noppia heitetään ensimmäisen kerran, pelaaja voi arvioida, minkä silmäluvun hän haluaa säilyttää, ja heittää jäljelle jääneitä noppia uudelleen parantaakseen mahdollisuuksiaan vangita monsteri. Samalla vuorolla voi vangita useamman kuin yhden monsterin. Pelaaja voi kuitenkin vangita vain ne monsterit, joihin noppien silmäluvut täsmäyvät. Monsterit on myös otettava kiinni heti, kun pelaaja päättää lopettaa heittämisen tai on heittänyt kolme kertaa omalla vuorollaan. Näin pelaaja ei voi esimerkiksi ensin vangita yhtä sinistä monsteria, kääntää uutta korttia näkyviin ja vangita toista sinistä monsteria samalla vuorolla.

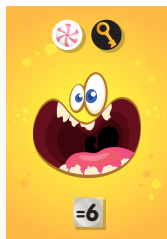
Esimerkki: Vilma heittää tavallisilla nopilla 6, 5 ja 1 ja bonusnopalla avaimen. Hän ottaa avaimen ja katsoo pelilaudalla olevia neljää päällimmäistä monsterikorttia. Hän päättää yrittää vangita sinisen karkkimonsterin, ja sitä varten hänen on heitettävä silmäluvut 6, 4 ja 2. Vilma laittaa sivuun nopan, jolla on heittänyt luvun 6, ja heittää jäljellä olevia noppia uudelleen. Hän saa nyt silmäluvut 4 ja 2, joten hänen ei tarvitse käyttää kolmatta heittokertaa. Vilma nappasi monsterin satimeen ja sai siltä ensimmäiset neljä karkkia. Nyt Vilma voi siirtää pelinappulaansa neljä askelta eteenpäin pelilaudan polulla.



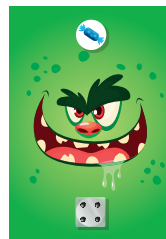
Monsterikorteissa näkyy silmälukujen yhdistelmä tai summa, joka tarvitaan monsterin vangitsemiseen. Summa voi olla joko yhden nopan silmäluku tai kaikkien noppien silmäluvun summa.



Esim. Tämän monsterin voittamiseksi on heitettävä 2+3+5.



Esim. Tämän monsterin voittamiseksi on heitettävä 6 tai silmäluvut, joiden summa on 6 (esim. 1+5 tai 3+3).



Esim. Tämän monsterin voittamiseksi on heitettävä silmäluku 4.

Bonusnoppa:

Karkkimonstereiden nappaamiseen tarvitaan myös bonusnopan apua. Bonusnopalla on viisi erilaista vaikutusta:



Pelaaja saa avaimen. Kun pelaajalla on kolme avainta, hän voi avata yhden kolmesta kirstusta. Sen tilalle laitetaan uusi kirstukortti.



Pelaajalle annetaan lisänoppa (musta), jota hän voi käyttää kahdella jäljellä olevalla heitolla. Lisänoppaa käytetään muiden noppien tapaan.



Pelaajalle annetaan karkki, joka lasketaan vuoron lopussa voitettujen karkkien joukkoon. Pelaaja liikuttaa pelinappulaa vasta kaikkien heittokertojen jälkeen ja kun kaikki vuoron karkit on laskettu yhteen.



Pelaaja saa heittää vuoron loppuksi vielä kerran yhtä noppaa.



Pelaaja voi halutessaan vuoronsa aikana lisätä yhden nopan silmälukuun 1. +1-lisäystä ei voi käyttää yksinään.

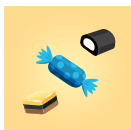


Kirstukortit:

Jos pelaajalla on kolme avainta, hän voi avata yhden pelilaudan kolmesta kirstusta. Jokaisessa kirstussa on eri määrä karkkia. Pelaaja voi liikuttaa pelinappulaa karkkien osoittamien askelten verran, kun kirstu on avattu. Pelilaudalla olevat kirstukortit vaihdetaan uuteen sitä mukaa kuin ne avataan.



Jos kirstussa on yksi karkki, pelaaja voi siirtyä pelilaudalla yhden askeleen eteenpäin.



Jos kirstussa on kolme karkkia, pelaaja voi siirtyä pelilaudalla kolme askelta eteenpäin.



Jos kirstussa on viisi karkkia, pelaaja voi siirtyä pelilaudalla viisi askelta eteenpäin.



Jos kirstussa on noppa = karkki, pelaaja heittää noppaa ja voittaa silmäluvun osoittaman määrän karkkeja (käytä esimerkiksi mustaa lisänoppaa). Jos pelaaja heittää 4, hän voi siirtyä pelilaudalla neljä askelta eteenpäin.

Pelin karkkimonstereilla voi voittaa 1–4 karkkia monsterin vaikeustason mukaan. Kahdella monsterilajilla on hallussaan lisäksi avain, jolla kirstun voi avata.



Aina kun pelaaja saa itselleen karkkeja monsterilta, hän liikuttaa pelinappulaansa pelilaudalla. Edetessään pelaaja kääntää vuorollaan voittamansa karkkimäärän verran karkkilaattoja. Pelaaja kääntää kuitenkin vain ne karkkilaatat, joita ei ole vielä käännetty. Tällä tavoin se, joka on edennyt pisimmälle, kääntää aina uuden karkkilaatan. **Huomaa!** Kirstuista kerätyt ja bonusnopalla saadut karkit laitetaan yhteen monstereilta voitettujen karkkien kanssa ennen kuin pelaaja siirtää laattaansa. Pelaaja ei voi ensin siirtää laattaa, joutua monsteriansaan ja siirtää sen jälkeen uudelleen yhden kirstun karkit mukanaan.

Esimerkki: Aino saa vuorollaan neljä karkkia. Hän ei ole edennyt pisimmälle eikä hänen tarvitse kääntää uusia karkkilaattoja ennen kuin ohittaa pisimmällä olevan Vilman. Ensin Aino siirtyy kolme askelta Vilman luokse ja kääntää sitten uuden karkkilaatan neljännellä askeleellaan.



Jossain vaiheessa peliä joku pelaajista kääntää karkkilaatan, jossa onkin monsteri. Monsteri tekee yllätyshyökkäyksen laatan kääntäneen pelaajan kimppuun. Monsterikenttä ei vaikuta laatan avanneen pelaajan perässä tuleviin pelaajiin. Heidän tullessaan paikalle tilanne on jo ohi. Kun monsterilaatta käännetään näkyviin, pelaaja ei pääse etenemään samalla vuorolla, vaikka olisi voittanut karkkeja bonusnopalla. Monsterilaatan kääntänyt pelaaja ei siis voita enää itselleen karkkeja tällä vuorolla.

Pelin voittaja:

Peli päättyy, kun joku pelaajista saavuttaa polun päässä olevan karkkikirstuluolan, mikä tarkoittaa, että pelaaja on voittanut vähintään 30 karkkia. Peli loppuu heti. Muut pelaajat jäävät voittajalle karkin velkaa.

Hauskoja pelihetkiä!



