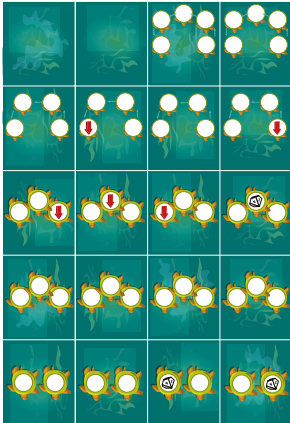




Spilleregler | Spelregler | Pelikäytännöt

Indhold:

20 flodbrikker



1 spilleplade



1 Målfelt



1 10-sidet terning



Spillebrikker

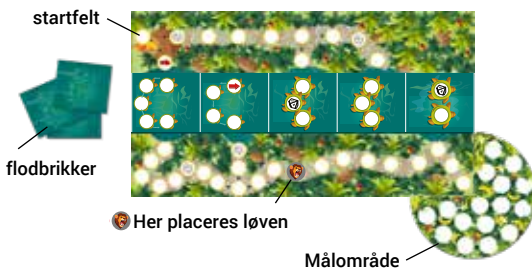


Spillets mål

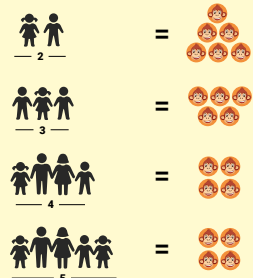
Vind Tropic Race ved at få dine aber over floden og i sikkerhed fra vulkanen og den sultne løve.

Inden spillet starter

- Bland alle 20 flodbrikker, og placer dem med bagsiden opad ved siden af spillepladen.
- Tag så de 5 øverste flodbrikker, og læg dem med forsiden opad på spillepladen på de 5 pladser i floden (flodbrikkerne skal altid placeres, så skildpadderne på dem svømmer væk fra vulkanen).
- Placer løven på brættet.
- Spillerne placerer alle deres aber foran sig (4-6 stk. hver afhængigt af spillerantallet).
- Vælg en startspiller (spillerrækkefølgen er med uret).



Antal spillere / aber





Sådan spilles Tropic Race

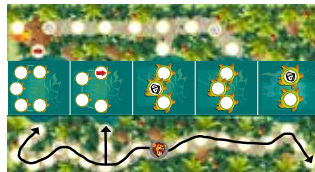
Spiller 1 kaster terningen og gør følgende:



Viser terningen et tal, rykker spilleren en af sine aber samme antal felter, som terningen viser. (Aberne skal altid bevæge sig fra vulkanen mod målområdet). Det er muligt at rykke fra flodbreden og ud på skildpadderne på flodbrikkerne og videre over på den anden flodbred på de steder, der er åbent. (Det er ikke muligt at rykke fra en flodbrik til en anden flodbrik)



Viser terningen en løve, rykkes løven så langt, den kan komme mod en af stiens tre ender (løven kan ikke rykke ud på en skildpadder). Rammer løven en abe på sin vej, slås denne abe hjem, og løven stopper. Efter løven er rykket, skal spilleren rykke en af sine aber 1 felt.



Her vises, hvor løven skal rykke hen, hvis ikke den møder en abe på sin vej.



Viser terningen en pil, afsløres en ny flodbrik, som skubbes ind i pladens flod fra venstre, så alle flodbrikker rykker mod højre. Skulle der stå en eller flere aber på den brik, som ryger ud af spillepladen, er disse aber slået hjem. Efter flodbrikkerne er rykket, skal spilleren rykke en af sine aber 1 felt.

Derefter er det næste spillers tur. Når en abe rykkes ind i målområdet, forbliver den i sikkerhed for løven og vulkanen.

Hvad hvis aben lander på en pil eller en terning?

- Lander en abe på et felt med en pil, rykker flodbrikkerne også, men efterfølgende rykker spilleren dog IKKE en abe.
- Lander en abe på et felt med en terning, får spilleren straks en ekstra tur.

Hvad hvis der allerede står en abe på feltet?

- En abe kan ikke stoppe på et felt med en anden abe på, men skal fortsætte til næste ledige felt. Er der ingen ledige felter foran, må aben gå tilbage igen til det første ledige felt. En abe skal minimum rykke et felt frem, for at rykket er lovligt.
- Hvis en spiller har kastet terningen og skal rykke en af sine aber, men dette ikke er muligt med én eneste abe, skal der rykkes en ny flodbrik ind i stedet, hvilket svarer til at lande på en pil.

Løven

En abe kan godt passere løven, men slås hjem, hvis den stopper på samme felt, som løven står på. (Løven aktiverer ikke felter med pil eller terning.)

Sådan vindes Tropic Race:

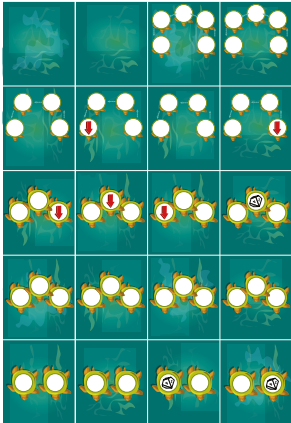
Vinderen er den spiller, der først får alle sine aber ind i målområdet.

eller

Hvis der ikke er flere flodbrikker tilbage i floden, stopper spillet med det samme, og spilleren med flest aber i målområdet vinder. Hvis 2 eller flere spillere har lige mange aber i målområdet, er spillet uafgjort.

Innhold:

20 elvebrikker



1 spillebrett



1 målfelt



1 10-sidet terning



Spillebrikker



Spillet's mål

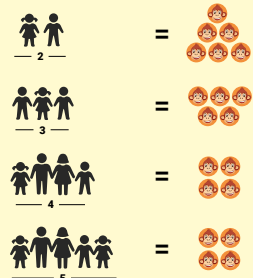
Vinn Tropic Race ved å få apene dine over elva og i sikkerhet for vulkanen og den sultne løven.

Før spillet starter

- Bland alle de 20 elvebrikkene og legg dem med baksiden opp av ved siden av spillebrettet.
- Ta deretter de 5 øverste elvebrikkene og legg dem med forsiden opp på spillebrettet på de 5 plassene i elva. (Elvebrikkene må alltid plasseres slik at skilpaddene på dem svømmer bort fra vulkanen.
- Plasser løven på brettet.
- Spillerne plasserer alle apene foran seg (4-6 stk. hver, avhengig av antall spillere).
- Velg en startspiller (spillerrekkefølgen er med urviseren).



Antall spillere / aper





Slik spilles Tropic Race

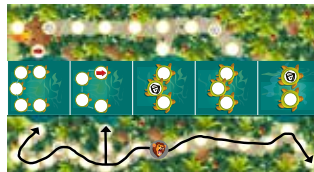
Spiller 1 kaster terningen, og gjør følgende:



Hvis terningen viser et tall, flytter spilleren en av sine aper det samme antall felt som terningen viser. (Apene skal alltid bevege seg fra vulkanen og mot målområdet). Det er mulig å flytte fra elvebredden og ut på skilpadden på elvebrikkene og videre over på den andre siden av elva, på de brikkene som er åpnet. (Det er ikke mulig å flytte fra en elvebrikke til en annen elvebrikke)



Hvis terningen viser en løve, flyttes løven så langt den kan komme mot en de tre endene av stien (løven kan ikke flyttes ut på en skilpaddle). Hvis løven treffer en ape på veien, slås denne apen tilbake til start og løven stopper. Når løven er flyttet, flytter spilleren en av apene sine 1 felt.



Her vises hvor løven skal flyttes, hvis den ikke møter en ape på sin vei.



Hvis terningen viser en pil, snus en ny elvebrikke som skyves inn i elva på spillebrettet fra venstre, slik at alle elvebrikkene flyttes mot høyre. Hvis det står en eller flere aper på brikken som forsvinner ut av spillebrettet, blir disse apene slått tilbake til start. Når elvebrikkene er flyttet, flytter spilleren en av apene sine 1 felt.

Deretter er det neste spillers tur. Hvis en ape flyttes inn i målområdet, er den i sikkerhet for løven og vulkanen.

Hva hvis apen lander på en pil eller en terning?

- Lander en ape på et felt med en pil, flyttes elvebrikkene også, men etter dette flytter IKKE spilleren en ape.
- Hvis en ape havner på et felt med en terning, får spilleren et ekstra kast.

Hva skjer hvis det allerede står en ape på feltet?

- En ape kan ikke stoppe på et felt med en annen ape på, den må fortsette til neste ledige felt. Hvis det ikke er noen ledige felt foran, må apen rykke tilbake til første ledige felt. En ape må flytte minst ett felt frem for at trekket skal være lovlig.
- Hvis en spiller har kastet terningen og skal flytte en av sine aper, men dette ikke er mulig med noen aper, skyves det inn en ny elvebrikke i stedet, og da tilsvarer dette å lande på en pil.

Løven

En ape kan godt passere løven, men slås tilbake til start hvis den stopper på feltet der løven står. (Løven aktiverer ikke felt med pil eller terning.)

Hvem vinner Tropic Race:

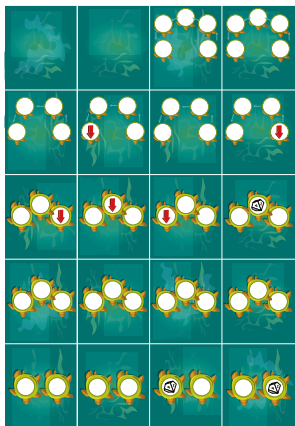
Vinneren er den spilleren som først får alle apene sine inn i målområdet.

eller

Hvis det ikke er flere elvebrikker igjen i elva, stopper spillet umiddelbart, og vinneren er den spilleren som har flest aper i målområdet. Hvis 2 eller flere spillere har like mange aper i målområdet, ender spillet uavgjort.

Innehåll:

20 flodbrickor



1 spelbräde



1 målfält



1 10-sidig tärning



Spelbrickor

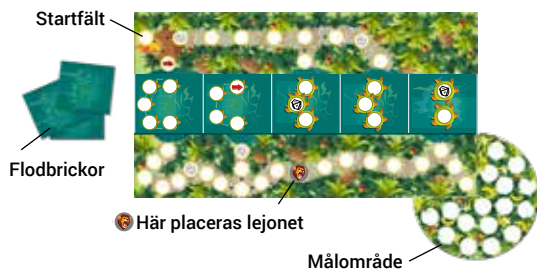


Spelets mål

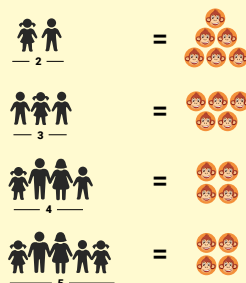
Vinn Tropic Race genom att få dina apor över floden och i säkerhet från vulkanen och det hungriga lejonet.

Innan spelet börjar

- Blanda alla 20 flodbrickor och placera dem med baksidan uppåt vid sidan av spelbrädet.
- Ta de 5 översta flodbrickorna och lägg dem med framsidan uppåt på de 5 platserna i floden på spelbrädet (flodbrickorna ska alltid placeras så att sköldpaddorna på dem simmar bort från vulkanen).
- Lejonet placeras på brädet.
- Spelarna placerar alla sina apor framför sig (4–6 st beroende på antal spelare).
- Välj en spelare som får börja (turordningen går medsols).



Antal spelare / apor





Så spelas Tropic Race

Spelare 1 kastar tärningen och gör följande:



Om tärningen visar en siffra flyttar spelaren fram en av sina apor med samma antal fält som tärningen visar. (Aporna ska alltid flytta sig från vulkanen mot målområdet). Det är möjligt att gå från flodbädden och ut på sköldpaddorna på flodbrickorna och vidare till den andra sidan av floden på de ställen där det är öppet. (Det är inte möjligt att flytta från en flodbricka till en annan)



Om tärningen visar ett lejon flyttas lejonet så långt det kan komma mot en av stigens tre ändar (lejonet kan inte flytta ut på en sköldpadda). Om lejonet träffar en apa på vägen flyttas apan hem och lejonet stannar. När lejonet har flyttats ska spelaren flytta en av sina apor ett steg framåt.



Så här ska lejonet flyttas om det inte möter en apa på vägen.



Om tärningen visar en pil avslöjas en ny flodbricka som skjuts in i plattans fot från vänster så att alla flodbrickor flyttas mot höger. Om det står en eller flera apor på den bricka som tas bort från spelbrädet så flyttas de hem. När flodbrickorna har flyttats ska spelaren flytta en av sina apor ett steg framåt.

Därefter är det nästa spelares tur. När en apa flyttas in i målområdet är den i säkerhet för lejonet och vulkanen.

Vad händer om apan landar på en pil eller en tärning?

- Om en apa landar på ett fält med en pil flyttas flodbrickorna också, men spelaren flyttar INTE en apa efter det.
- Om en apa landar på ett fält med en tärning får spelaren en extra tur.

Vad händer om det redan står en apa på fältet?

- En apa kan inte stanna på ett fält med en annan apa på utan måste fortsätta till nästa lediga fält. Om det inte finns några lediga fält framför måste apan gå bakåt till första lediga fält. En apa måste flyttas fram minst ett steg.
- Om en spelare har kastat tärningen och ska flytta en av sina apor, men detta inte är möjligt, då flyttas istället en ny flodbricka in, vilket motsvarar att landa på en pil.

Lejonet

En apa kan passera lejonet, men flyttas hem om den hamnar på samma fält som lejonet står på. (Lejonet aktiverar inte fält med pil eller tärning.)

Så vinner man Tropic Race:

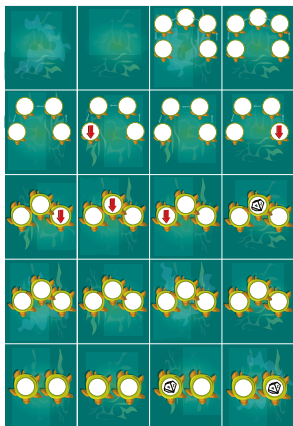
Vinnaren är den spelare som först får in alla sina apor i målområdet.

Eller

Om det inte längre finns några flodbrickor i floden stoppar spelet direkt och spelaren med flest apor i målområdet vinner. Om 2 eller flera spelare har lika många apor i målområdet slutar spelet oavgjort.

Sisältö:

20 tulvakorttia



1 pelilauta



1 maalikenttä



1 kymmensivuinen noppa



Pelinappulat



Pelin tavoite

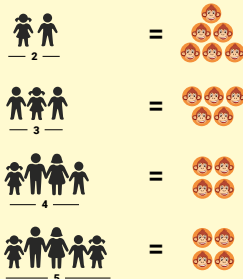
Voita Tropic Race -kisa viemällä apinat tulvivan joen yli turvaan tulivuorenpurkaukselta ja nälkäiseltä leijonalta.

Ennen pelin alkua

- Sekoita kaikki 20 tulvakorttia ja pinoa ne taustapuoli ylöspäin pelilaudan viereen.
- Ota sitten viisi ylintä tulvakorttia ja aseta ne oikein päin pelilaudan keskellä olevan tulvivan joen viiteen ruutuun. Tulvakortit on aina aseteltava niin, että kilpikonnat uivat pois päin tulvuoresta.
- Aseta leijona lankulle.
- Pelaajat laittavat kaikki apinansa eteensä (4–6 kpl pelaajien lukumäärästä riippuen).
- Valitkaa, kuka pelaajista aloittaa (pelivuorot vaihtuvat aina myötäpäivään).



Pelaajia / apinoita





Tropic Race -pelin kulku

Ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja heittää nopaa ja toimii seuraavasti:



Jos nopasta tuli luku, pelaaja siirtää apinaansa eteenpäin luvun osoittamien kenttien verran. Apinat liikkuvat aina tulivuoren suunnasta kohti maalialuetta. Pelaajat voivat liikuttaa apinoita joen rannalta toiselle tulvakorttien kilpikonniin kautta, jos niiden kilpien päällä on vapaita paikkoja. Pelaaja ei saa siirtyä tulvakortilta toiselle.



Jos nopasta tulee leijona, leijonaa siirretään mahdollisimman pitkälle kohti yhtä polun kolmesta päätepisteestä (leijona ei voi hypätä kilpikonnan selkään). Jos leijona törmää apinaan, apina joutuu takaisin lähtöruutuun, ja leijona jää apinan paikalle. Kun pelaaja on liikuttanut leijonaa, hän siirtää yhtä omista apinoistaan yhden askeleen eteenpäin.



Nuolet osoittavat, miten leijona liikkuu, jos se ei kohtaa apinaa matkallaan.



Jos nopasta tulee nuoli, pinosta otetaan uusi tulvakortti, joka laitetaan pelilaudalle vasemmalta siten, että kaikki tulvakortit liikkuvat oikealle. Jos pelilaudalta ulos joutuvalla kortilla on yksi tai useampi apina, palaavat ne lähtöruutuun. Kun uusi tulvakortti on paikallaan, pelaaja siirtää yhtä omista apinoistaan yhden askeleen eteenpäin.

Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Kun apina pääsee maalialueelle, se on turvassa leijonalta ja tulivuorelta.

Entä jos apina päätyy kenttään, jossa on nuolen tai nopan kuva?

- Jos apina päätyy kenttään, jossa on nuoli, tulvakortteja liikutetaan edellä kuvatulla tavalla, mutta pelaaja ei liikuta apinaa.
- Jos apina päätyy kenttään, jossa on noppa, hän saa uuden heittovuoron.

Entä jos kentässä on jo apina?

- Apina ei voi pysähtyä kenttään, jossa on jo toinen apina, vaan sen pitää jatkaa seuraavaan vapaaseen kenttään. Jos edessäpäin ei ole vapaita kenttiä, apinan on peruutettava taaksepäin ensimmäiseen vapaaseen kenttään. Apinan on liikuttava vähintään yhden kentän verran, jotta siirto hyväksytään.
- Jos pelaaja on heittänyt noppaa, mutta ei pysty liikuttamaan yhtään apinoistaan, otetaan pinosta uusi tulvakortti, ja tulvakortteja siirretään samalla tavalla kuin silloin, kun apina osuu nuolen kohdalle,

Leijona

Apina voi ohittaa leijonan, mutta joutuu takaisin lähtöruutuun, jos se pysähtyy samaan kenttään, jossa leijona on. Jos leijona päätyy nuoli- tai noppakenttään, ne eivät aktivoidu.

Pelin voittaja:

Voittaja on se pelaaja, joka saa kaikki apinansa ensimmäisenä maalialueelle.

tai

Jos tulvakortit loppuvat, peli päättyy, ja voittaja on pelaaja, jolla on eniten apinoita maalialueella. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama määrä apinoita maalialueella, peli päättyy tasapeliin.

