

S.O.S



Spilleregler | Spelregler | Pelikäytännöt



Rotterne forlader den synkende skude

Skibet synker. Rotterne står i vand til halsen. De må se at komme ud i en fart! Men vejen til det øverste dæk er lang, og vandstanden stiger. Og selv på det øverste dæk må rotterne tage sig i agt for ikke at blive trådt ihjel af de panikslagne passagerer. Hvem overlever?

Indhold:

Spillebræt med vandstandsfolie, 7 rotter, 8 terninger, 7 kort (hvert kort viser 3 rotter), 5 ostechips (3x1, 2x2), 8 vandstandsships (3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 8).

Copyright: Dr. Reiner Knizia, Clemensstr. 38, 80803 München, Tyskland.
Alle rettigheder forbeholdes.

Forberedelser

Læg spillebrættet på bordet, og anbring vandstandsfolien under spillebrættet, så det går rundt om bunden af spillebrættet lige under det første felt.



Bland ostechipsene, og læg dem på fem tilfældige felter med forsiden opad som illustreret her.



Anbring de syv rotter på startfeltet (felt nummer 10) på nedre dæk. Bland også vandstandsshipsene, og anbring dem med forsiden nedad ved siden af vandstandsfolien nederst på skibet.



Tag de otte terninger. Bland kortene, og giv hver spiller et kort. Læg ubrugte kort tilbage i æsken. Hver spiller ser på sit kort uden at vise det til de andre spillere. Kortene angiver de tre rotter, som spilleren skal forsøge at redde, og som spilleren kan få point for i spillet.



Spillet

Vælg den spiller, som skal starte spillet. Denne spiller slår med alle otte terninger på en gang, vælger en af terningerne og flytter en af rotterne:

Med en farvet terning skal rotten med den samme farve flyttes lige så mange felter op mod det øverste dæk, som terningens øjne viser.

Med den grå terning kan spilleren selv vælge en rotte, der skal flyttes lige så mange felter op mod det øverste dæk, som terningens øjne viser.

Viser den grå terning to 1-taller, må spilleren flytte to rotter efter eget valg et felt op mod det øverste dæk.

Viser terningen et lyn, skal spilleren flytte rotten tilbage til feltet før den nærmeste rotte i retning mod nedre dæk. Hvis rotten allerede står på det nederste felt, sker der ikke noget.

Viser terningen en pil, skal spilleren flytte rotten frem til feltet bag den nærmeste rotte i retning mod det øverste dæk. Hvis rotten allerede står på det øverste felt (felt 35 - rotter, der står på målfeltet (36), tæller ikke med), sker der ikke noget.

Hvis den valgte terning har en ring omkring tallet, skal den lægges tilbage i bunken med terninger, og ellers skal den anbringes ved siden af vandstands-chipsene.

Til sidst videregiver spilleren alle terninger, som stadig er med i spillet, til den næste spiller i urets retning. Denne spiller slår med terningerne, vælger en af dem, flytter en rotte og videregiver de terninger, som herefter stadig er med i spillet, til den næste spiller. Sådan fortsætter spillet, til der kun er en terning tilbage. Hvis en spiller kun modtager én terning, skal spilleren tage alle terningerne, som ligger ved siden af vandstands-chipsene. Samtidig skal spilleren vende en vandstandschip som beskrevet nedenfor. Når vandstanden er ændret, skal spilleren slå med terningerne på sædvanlig vis.

Vandstanden stiger, og rotterne drukner

Hver gang terningerne ved siden af vandstandschipsene tages med i spillet igen, vendes en vandstandschip, og vandstandsfolien trækkes det viste antal felter op, så vandstanden i skibet stiger.

Hvis vandstandsfolien når op til et felt med en rotte, dækkes feltet af vandet, men vandstanden stiger ikke yderligere. Hvis der kun er én rotte på dette felt, drukner rotten. Læg rotten og terningen med samme farve som rotten tilbage i æsken. Hvis der er mere end en rotte på feltet, sker der ikke umiddelbart noget, og nogle af rotterne har mulighed for at flygte. Spillet fortsætter som hidtil, men så snart der kun er én rotte tilbage på feltet, drukner den. Læg rotten og terningen med samme farve som rotten tilbage i æsken.

Hvis alle vandstandschips er blevet vendt, fortsætter spillet, uden at vandstanden stiger yderligere.

2

1



3



Ostechips

Hvis en rotte lander på et felt med en ostechip, skal spilleren, som flytter rodden, tage ostechippen og lægge den med forsiden nedad foran sig.

Øverste dæk og spillets afslutning

Når den første rotte når op til det øverste dæk (36) eller længere, bliver den trampet ihjel af de panikslagne passagerer. Anbring denne rotte på målfeltet på pointpositionen mærket "X", og læg terningen med samme farve som rodden tilbage i æsken. De rotter, som efterfølgende når op til målfeltet på det øverste dæk, anbringes på den højeste ledige pointposition. Læg terningen med samme farve som rodden tilbage i æsken. Rotterne på pointpositionerne er ikke længere med i spillet.

Spillet slutter, når den fjerde rotte når op til målfeltet, eller når der kun er to rotter tilbage i spillet. I sidstnævnte tilfælde anbringes begge disse to rotter på den højeste ledige pointposition på målfeltet. Hver spiller afslører nu sit kort, så alle kan se, hvilke rotter spilleren forsøgte at redde. Spilleren får point for de rotter på kortet, som er reddet. Det fremgår af ostechipsene, om de giver et eller to point.

Spilleren med flest point i alt vinder. Ved uafgjort vinder den spiller, som har flest point fra ostechipsene.

Eksempel på pointoptælling:

Adam: 5 Eva: 5+2 = 7 Zorro: 5+3 = 8

Anbefaling

Hvis alle tre rotter på en spillers kort udgår af spillet, skal spilleren afsløre sit kort og udgå af spillet.



Tak

Reiner Knizia siger tak til alle, der var med til at teste spillet, især Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson og Graeme Tate.

