

SPILLEREGLER

THE SLIMY SLIPPERY RAT SLOPE

Af Maila Persson

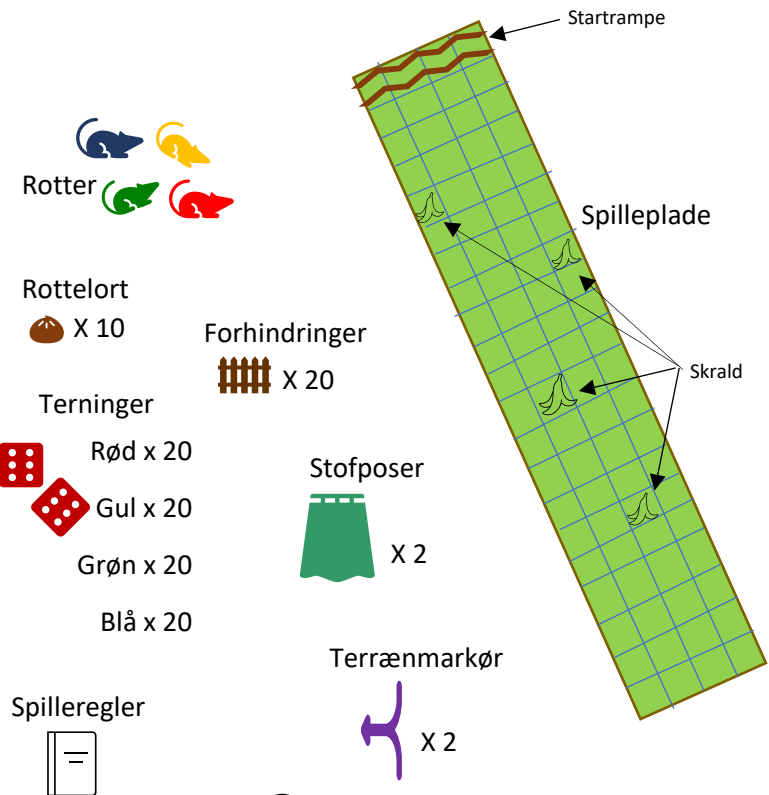


I *The Slimy Slippery Rat Slope*, spiller du enten de fire glade og legesyge rotter eller den store sure rottemopper.

Nede i den slimede kloak, vil alle de fire legesyge rotter gerne glide hele vejen ned af glidebanen for at vinde spillet. Rottemopperen prøver at chikanere ved at sætte forhindringer op. Hvis ikke ALLE fire rotter kommer hele vejen ned af glidebanen, vinder Rottemopperen.

KOMPONENTER

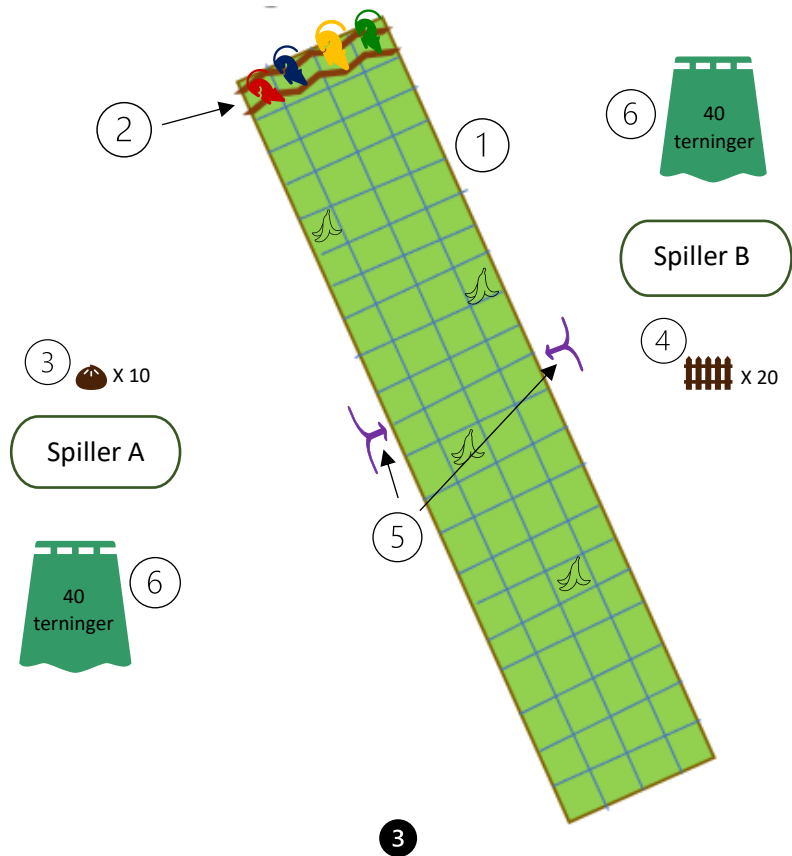
- 1 Spilleplade med startrampe og skrald
- 4 legesyge rotter (1 rød, 1 gul, 1 grøn og 1 blå)
- 10 rottelorte
- 20 forhindringer
- 80 terninger (20 røde, 20 gule, 20 grønne og 20 blå)
- 2 stofposer
- 2 terrænmarkører
- 1 Spilleregler



SET UP

Slå med en terning for at afgøre hvem der spiller hvad. Den der slår det højeste slag, er spiller A og spiller de fire legesyge rotter. Den der slår lavest, er spiller B og spiller Rottemopperen. Ved evt. andet spil, byttes der roller.

1. Placer spillepladen midt på bordet så begge spillere kan nå hele pladen.
2. Spiller A placerer de fire rotter på startrampen i vilkårlig rækkefølge.
3. Rottelorten sættes ved spiller A.
4. Forhindringerne sættes ved spiller B.
5. Terrænmarkørerne sættes ud for stregen mellem 9. og 10. felt fra rampen.
6. Giv hver spiller en pose med 40 terninger (10 røde, 10 gule, 10 grønne og 10 blå).



SPILLET'S GANG

Spiller B (Rottemopperen) starter altid. Herefter skiftes spillerne med at tage sin tur.

FÆLLES FOR BEGGE SPILLERE

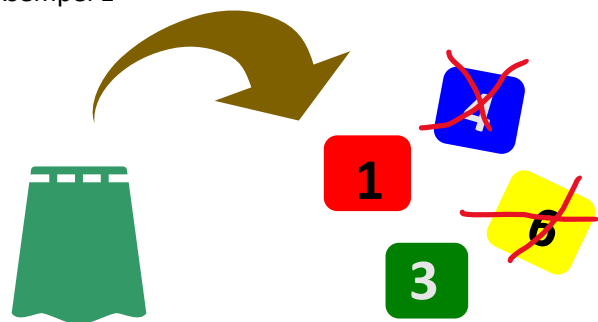
Turens start: Træk fire terninger fra egen pose og slå dem. Vælg hvilke to terninger du vil benytte. Det er tilladt at vælge to terninger i samme farve. (Se eks. 1)

Turens slutning: Kassér alle fire terninger. De skal ikke tilbage i posen. (Se eks. 1)

Joker. Når en rotte er nået hele vejen ned og ud af glidebanen, bruges terningen i denne rottes farve som joker i resten af spillet.

Ugyldige terningslag. I tilfælde af det ikke er muligt at benytte en, flere eller alle de sådanne terninger, går brugen af den/disse terninger tabt.

Eksempel 1



Ved turens start, trækkes fire terninger fra egen pose. Kun to af terningerne bruges i spillerens tur

Ved turens slutning kasseres alle fire terninger. De skal ikke tilbage i posen. Herved har hver spiller ti ture i spillet.

DE LEGESYGE ROTTERS TUR (Spiller A)

Når du har valgt hvilke to af de fire terninger du vil benytte, rykker du rotten, med tilsvarende farve som terningen, de antal felter som øjnene viser. Det er tilladt at vælge to terninger i samme farve.

Bevægelse. Rotterne kan bevæge sig frem, tilbage, til højre og til venstre.

De kan **ikke** bevæge sig diagonalt eller hoppe over en anden rotte eller en forhindring.

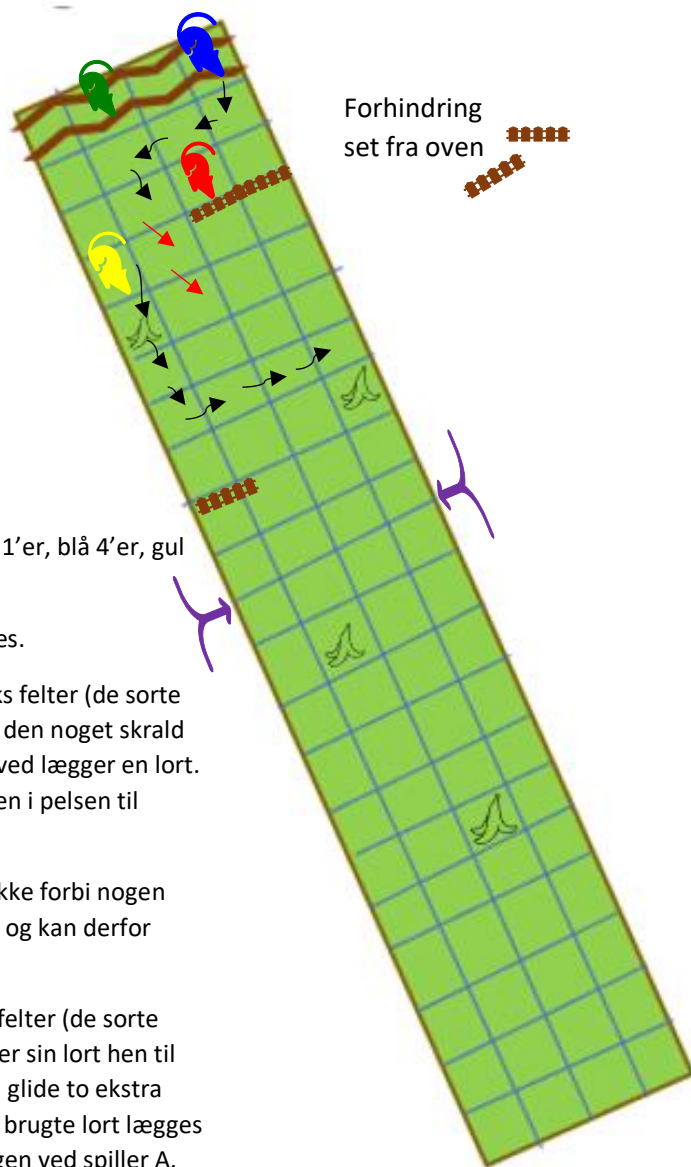
Skrald og lort. Når en rotte lander på eller går hen over et felt med skrald på, spiser den lidt skrald og lægger en lort. Lorten kan gemmes i pelsen til senere brug eller bruges med det samme. (Se eks.2) Der er ikke grænser for hvor meget lort en rotte kan have i pelsen

Brug af lort. Ved brug af en lort, glider rotten to felter mere end hvad terningen viser. Kan kun benyttes af en rotte i fart. Det er tilladt at bruge flere lorte til en rotte samt at kaste en lort fra en stillestående rotte til en rotte i fart. (Se eks. 2)

Fjernelse af forhindringer (forhindringerne bliver placeret af spiller B). Har en rotte passeret en forhindring på sin tur, må den fjerne en forhindring efter eget valg i området mellem startrampen og rottens nuværende placering. (Se eks. 2)

Spiller A vinder spillet ved at få ALLE fire rotter gennem hele glidebanen. Inden alle terningerne i egen pose er opbrugt (i alt 10 ture). (Se eks. 3)

Eksempel 2.



Forhindring
set fra oven



Spiller A har slået en rød 1'er, blå 4'er, gul 6'er og grøn 3'er.

Gul 6'er og blå 4'er vælges.

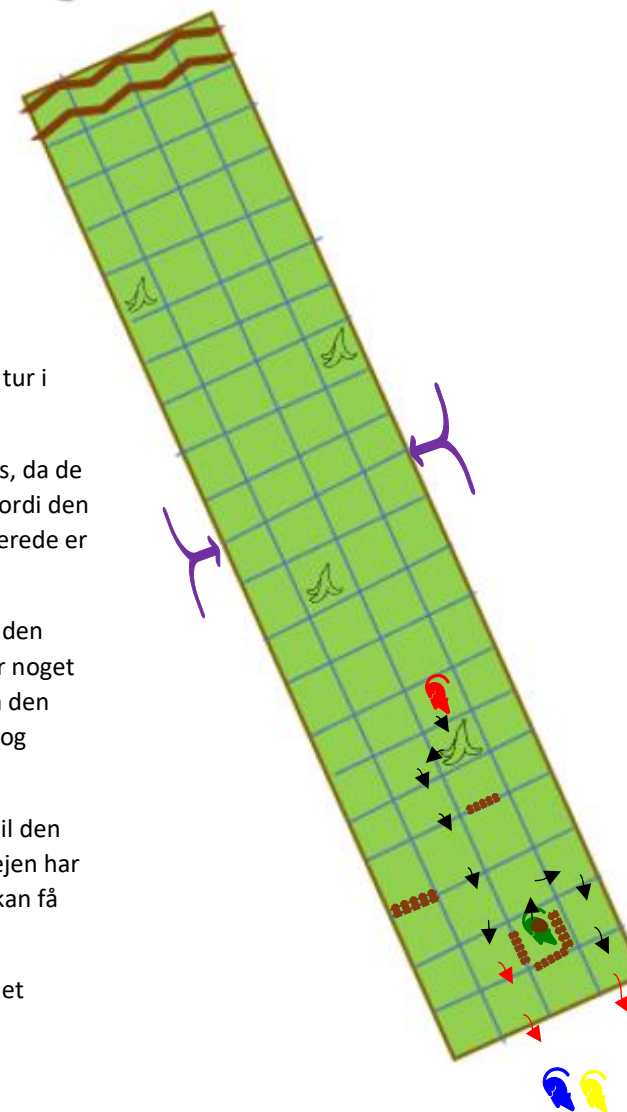
Den gule rotte flyttes seks felter (de sorte pile). På sin vej, passerer den noget skrald som den spiser af og derved lægger en lort. Den vælger at sætte lorten i pelsen til senere brug.

Den gule rotte kommer ikke forbi nogen forhindringer i denne tur og kan derfor heller ikke fjerne nogen.

Den blå rotte flyttes fire felter (de sorte pile). Den gule rotte kaster sin lort hen til den blå rotte som nu kan glide to ekstra felter (de røde pile). Den brugte lort lægges tilbage i lorte-beholdningen ved spiller A.

Den blå rotte kommer ved lortens hjælp forbi en forhindring og må derfor fjerne en fra banen i det område mellem startrampen og den blå rottes nye placering.

Eksempel 3



Spiller A tager sin sidste tur i spillet.

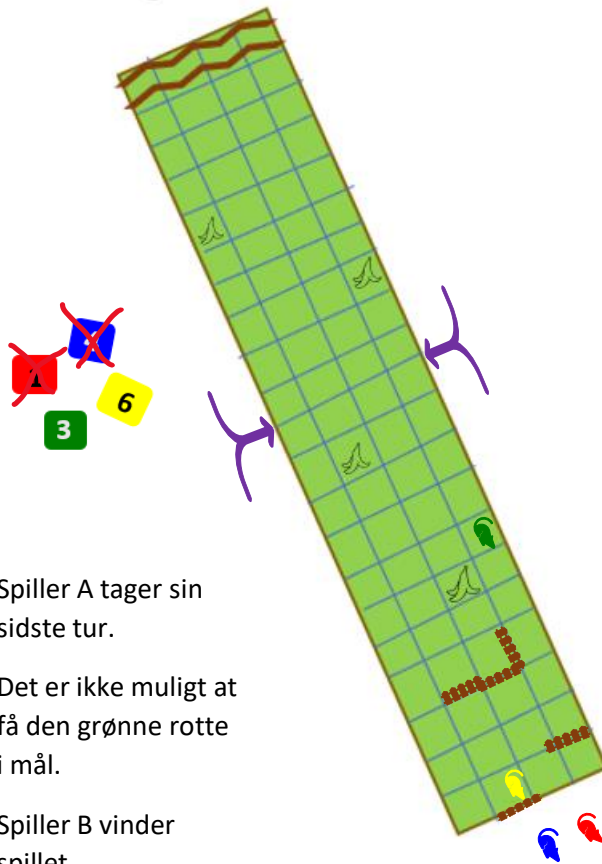
Blå og gul terning vælges, da de kan bruges som jokere fordi den gule og den blå rotte allerede er i mål.

Den gule 6'er bruges på den røde rotte. Den passerer noget skrald og får en lort som den bruger med det samme og kommer i mål.

Den blå terning bruges til den grønne rotte som i forvejen har en lort i pelsen, hvilket kan få rotten hele vejen i mål.

Spiller A har vundet spillet

Eksempel 4



Spiller A tager sin sidste tur.

Det er ikke muligt at få den grønne rotte i mål.

Spiller B vinder spillet

ROTTEMOPPERENS TUR (Spiller B)

Når du har valgt hvilke to af de fire terninger du vil benytte (det er tilladt at vælge to terninger i samme farve), placeres forhindringerne svarende til farve og antal øjne på følgende måde:

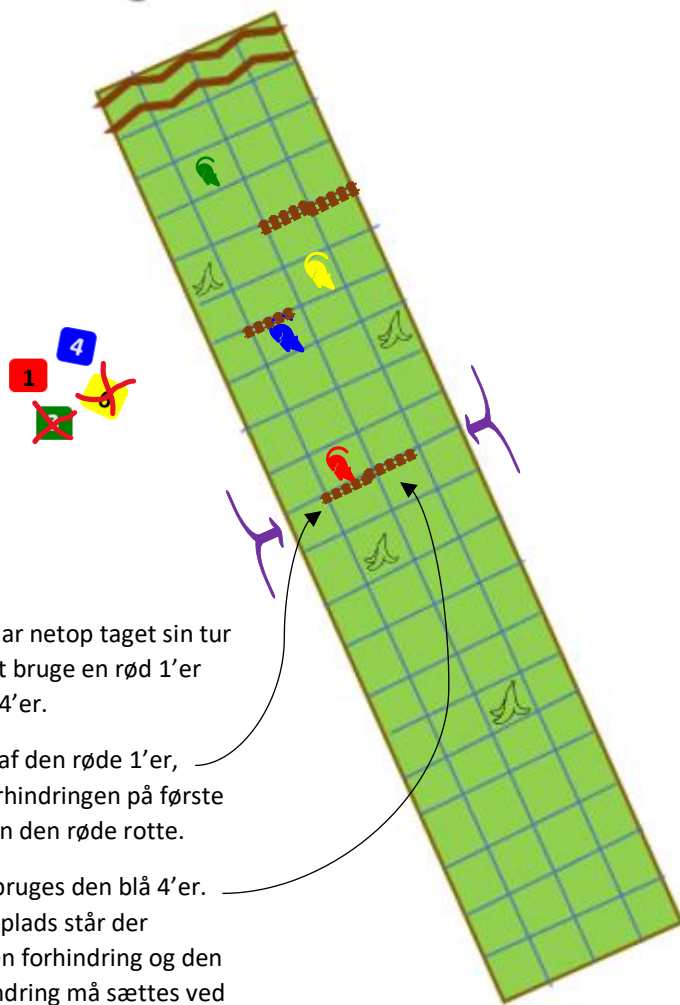
Placering af forhindringer. Tæl det antal tværgående streger svarende til øjnene på terningen, startende umiddelbart foran rotten med samme farve som den valgte terning. (Se eks. 5)

Er der en forhindring i forvejen fra en tidligere tur, placeres forhindringen ved siden af denne. (Se eks. 5)

Terrænmarkører. Når en rotte har passeret terrænmarkørerne og Rottemopperen vælger at bruge en terning i samme farve som rotten, må der, udover placeringen af en forhindring på den sædvanlige måde, også placeres en forhindring på langs. Denne må placeres frit efter Rottemopperens ønske. (Se eks. 6)

Spiller B vinder ved at have forhindret mindst en rotte i at nå hele vejen ned af glidebanen når spillet slutter efter ti runder. (Se eks. 4)

Eksempel 5

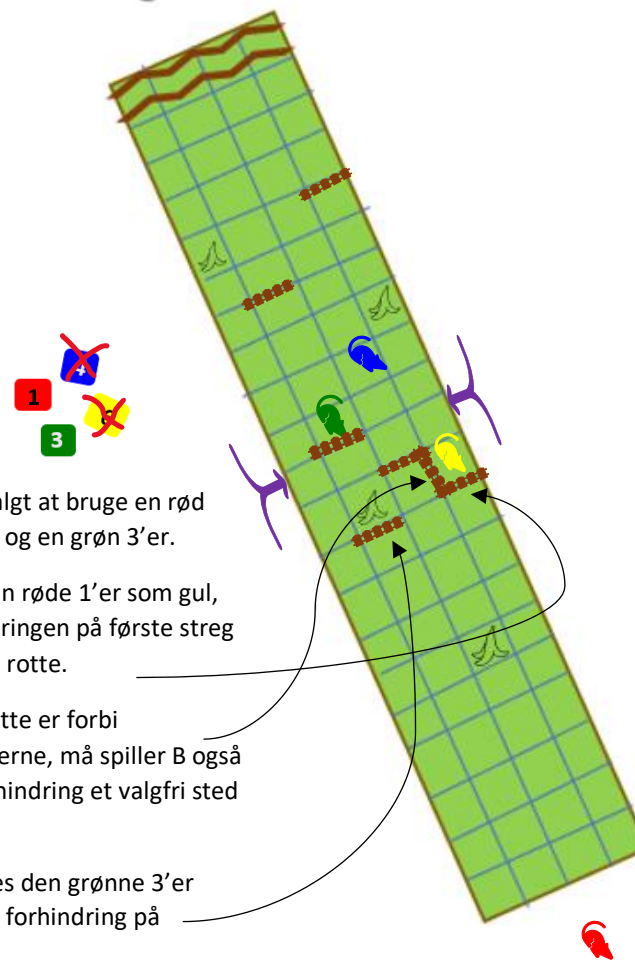


Spiller B har netop taget sin tur og valgt at bruge en rød 1'er og en blå 4'er.

Ved brug af den røde 1'er, sættes forhindringen på første **streg** foran den røde rotte.

Herefter bruges den blå 4'er. På denne plads står der allerede en forhindring og den nye forhindring må sættes ved siden af

Eksempel 6



Spiller B har valgt at bruge en rød 1'er som joker og en grøn 3'er.

Ved brug af den røde 1'er som gul, sættes forhindringen på første streg foran den gule rotte.

Da den gule rotte er forbi terrænmarkørerne, må spiller B også placere en forhindring et valgfri sted på langs.

Herefter bruges den grønne 3'er som sætter en forhindring på sædvanlig vis.

Var den røde terning brugt som joker til den blå eller grønne rotte kunne der ikke sættes en forhindring på langs, da disse rotter ikke har passeret terrænmarkørerne.