

Magiska **MONSTERJAKTEN**

*Monster från byarna i skogen har rövat bort husdjuren från er stad.
De vuxna har inte kunnat stoppa dem, men nu har du och dina kompisar bestämt att det får vara nog!*

Spelet innehåller

- 1 Spelplan
- 63 Spelkort:
 - 24 st "Singel skalbagge", 6 st/färg (gul, grön, röd & multi.)
 - 24 st "Dubbel skalbagge", 6 st/färg (gul, grön, röd & multi.)
 - 15 st "Förlora x, dra y"
- 4 Spelbrickor med plats för 5 maskeringsdelar: huvud, vingar, svans, fötter + 1 djur till varje.
- 4 Speljäser
- 45 Djurpolletter:
 - 25 st 1-poängare
 - 12 st 2-poängare
 - 8 st 3-poängare
- 45 Maskeringsdelar:
 - Huvud, Vingar, Svansar, Fötter, Djur.
 - 3 av varje del i 3 olika färger. (gul, grön & röd.)
- 30 Låspolletter:
 - 10 st Guld, låsnivå 4
 - 10 st Silver, låsnivå 3
 - 10 st Koppar, låsnivå 2
- 1 tärning

Spelet i korthet

Du och dina kompisar har listat ut ett sätt att maskera er som monster och ta er in i deras byar för att rädda era husdjur. Ni har också klurat ut hur de magiska låsen till monstrens byar fungerar: ni måste klä ut er i rätt färgkombinationer - då öppnas de magiska låsen och ni tar er in i monsterbyarna – och räddar husdjuren!

Men det är inte helt lätt. Den av er som lyckas rädda flest älskade husdjur kommer att bli den störste hjälten i er stad!



Innan ni börjar

- Blanda "Skalbagge"-kortet och "Förlora X, Dra Y"-kortet tillsammans och lägg i en hög bredvid spelplanen, med symbolen vänd nedåt.
- Djurpolletterna placeras bredvid spelplanen, med djursidan vänd uppåt.
- Maskeringsdelarna sorteras per färg, och placeras med maskeringsdelen vänd uppåt på de markerade rutorna på spelplanen - **Monsterlager** (se bild 1).
- Låspolletterna blandas per storlek: 2, 3 och 4 färg-rutor. Dra slumpmässigt två lås av varje typ och lägg på de olika magiska låsen till byarna på spelplanen med färgrutorna uppåt (se bild 2). Resten läggs vid sidan av spelplanen.
- Varje spelare tar en spelbricka (se bild 3) och placerar sin spelpjäs i Baslägret på spelplanen (se bild 4).
- Varje spelare drar en maskeringsdel från varje färg, tre stycken, och lägger dem på respektive plats på sina spelbrickor. Om du drar två, eller tre, av samma typ, t ex huvud med horn, så har du en krock och måste lägga bort en, eller två, av dessa

– du kan bara ha **en maskeringsdel** per del (huvud, vingar osv). Du får inte ta nya maskeringsdelar för att ersätta de du lägger bort. Se mer om "Krock" nedan.

Ditt Monster

Du startar spelet med 1-3 maskeringsdelar och förändras/utvecklas under spelets gång genom att förvärva olika delar: huvud, vingar, svans, fötter och djur. Under spelets gång kan du vilja byta färgkombinationen på dina maskeringsdelar beroende på vilka färger de olika magiska låsen till byarna har. För att ta dig in i **slottet** (se bild 5), där du har chans att befria flest djur, måste du ha **fem maskeringsdelar med minst en del i varje färg (gul, grön & röd)**.

Krock: Ditt monster kan inte ha mer än en av samma maskeringsdel, t ex huvud, åt gången. Om ditt monster råkar få två delar av samma sort samtidigt, så innebär detta en "krock" och **du måste välja** vilken av dem du vill behålla.



Spelet kan börja

Förflyttning:

Yngst börjar. Slå tärningen och flytta din spelpjäs i valfri riktning exakt så många steg tärningen visar. Undantaget är när du ska in i en by eller slottet: **då stannar du på cirkeln med den röda tärningen.**

Landar du på en **SKALBAGGE-**markering drar du **2 spelkort.**



Vissa kort måste du spela direkt, andra kan du spara om du vill (se mer om Korten till höger).

Landar du på en av **TELEPORTERINGS-**markeringarna kan du flytta till den andra teleporterings-markeringen utan att det räknas som ett steg, och flytta klart därifrån.



Landar du på en tom markering händer ingenting.

Ta dig in i en by och rädda djuren:

Har du tillräckligt med maskeringsdelar i rätt färgkombination så kan du öppna låset till en by. T ex om ett lås har två röda och en gul ruta, så kan du komma in i den byn om du har **minst två röda maskeringsdelar och minst en gul maskeringsdel.**

Du måste slå tillräckligt högt med tärningen för att nå fram till den röda tärningsmarkeringen. **Du stannar alltid på den röda tärningen oavsett om du har fler steg kvar**, därefter slår du tärningen igen och flyttar motsvarande steg in i byn eller slottet. Varje ruta har en siffra med plus eller minus: lägg ihop alla siffrorna från de rutor du passerar och landar på – **summan är det antal djurpolletter du får plocka upp.** När du plockar upp polletterna

undviker du att titta på vilken siffra som står skrivet på baksidan och lägger dina polletter i platsen på din spelbricka med djuren uppåt.



I två byar finns det bara fyra hus (steg) – då stannar du på sista huset även om du slagit 5 eller 6. Därefter flyttar du din spelpjäs till Baslägret och ger tärningen till nästa spelare.

Korten:

“Förlora X, dra Y” måste spelas direkt när du drar dem (kan ej sparas). Dessa kort gör att du **förlorar en specifik maskeringsdel** (läggs underst i respektive hög på spelplanen), och du **drar den översta maskeringsdelen** från den/de färg/färger som anges. **OBS!** Vissa kort ger dig ett val av två färger - **MEN DU FÅR BARA DRA EN DEL**, dvs du måste välja vilken färg du vill ha.



Korten innehåller dubbla instruktioner - dessa instruktioner ska utföras i den ordningen de beskrivs. I de fall du inte kan utföra den första instruktionen, t ex kan du inte förlora ett huvud om du inte har ett sådant just då, ignorerar du den och utför den andra instruktionen.

“Skalbaggar”, kan du använda direkt eller spara, är monstervaluta - med dessa kan du köpa maskeringsdelar från Monsterlagret.

Singel Skalbagge räknas som Skalbagge x 1 maskeringsdel.

Dubbel Skalbagge räknas som Skalbagge x 2 maskeringsdelar.



(Se mer om “Köpa maskeringsdelar från Monsterlagret” nedan.)

Spela kort:

Du får spela de kort du har när som helst i valfri ordning när det är **din tur att spela**. De använda korten läggs åt sidan, **när spelkortet är slut är spelet slut.**

Köpa maskeringsdelar från Monsterlagret:

När det är din tur kan du välja att köpa maskeringsdelar från Monsterlagret genom att betala med skalbaggar. Varje del kostar **minst tre skalbaggar**

i samma färg. Färgen på skalbagge-kortet köper maskeringsdelar av samma färg.

Multifärgade skalbagge-kort kan användas till inköp av maskeringsdelar i valfri färg. **Du måste alltid ta den översta maskeringsdelen av respektive färg.**

OBS! Om du betalar med två kort med dubbla skalbaggar får du ingen växel tillbaka. Du kan köpa två maskeringsdelar med tre kort om alla de korten har dubbla skalbaggar i rätt färgkombinationer. Du kan använda kombinationer av skalbaggar så att det passar dig bäst, t.ex om du har två gröna singel-skalbaggar, två röda singelskalbaggar och en multifärgad dubbelskalbagge kan du alltså köpa två maskeringsdelar – en röd och en grön.

Djurpolletter:

När du tagit dig in i en by (står på den röda tärningen), slår du tärningen igen och flyttar, i pilarnas riktning, framåt enligt vad tärningen visar. För varje hus du passerar/landar på så finns en siffra för hur många husdjur du lyckas rädda i byn denna gång.

OBS! Siffrorna kan vara både plus och minus – lägg ihop summan av alla hus du passerat/landat på och **plocka upp motsvarande antal djurpolletter**, utan att titta på baksidan där en siffra är tryckt. Lägg dina djurpolletter, med siffran neråt, i platsen på din spelbricka.

Exempel:

En spelare slår en 5:a i By 1, och passerar då genom hus 1, 2, 3 och 4; det femte kastet utnyttjas ej. Husen bidrar till djurpolletter **i den ordning husen besöks.**

I detta fall, får spelaren ihop 3 djurpolletter:

$(+2) + (-1) + (+1) + (+1) = +3$. Hade spelaren istället slagit en 2:a, hade man samlat ihop: $(+2) + (-1) = +1$ djurpollett.

När du har räddat vad du kan i en by, återvänder du till Baslägret och **byns lås byts ut till ett nytt.**



Det använda låset läggs bland de andra låsen.

Du behåller dina maskeringsdelar – förutom om du kommer från slottet, då lägger du tillbaka alla dina maskeringsdelar.

Sen är det bara att vänta på din tur igen och ge dig ut för att rädda fler djur!

Slottet:

Slottet fungerar på samma sätt som byarna förutom att: Slottets lås byts aldrig ut. Dess lås kräver att spelaren har **ett fullt set med alla 5 maskeringsdelar, med minst 1 del i varje färg (gul, grön & röd).**

När du har räddat alla djur du kan i slottet, återvänder du till Baslägret och lämnar tillbaka alla maskeringsdelar som du lägger i botten av respektive hög, och börjar nästa omgång utan maskeringsdelar.

Vem vinner!

Spelet slutar när **SPELKORTEN** eller **DJURPOLLETTERNA tar slut.**

Om förrådet av djurpolletter tar slut innan du tagit alla polletter du skulle – **SÅ HADE DU OTUR. Det finns inga fler djur kvar att rädda, och spelet är slut.**

När spelet tar slut räknar ni ihop hur många djur varje spelare räddat – **antalet står på baksidan av varje djurpollett. Varje pollett kan representera 1, 2 eller 3 räddade djur!**

Spelaren med högst antal räddade djur vinner, och blir den stora hjälten!



Mycket nöje!

Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowmentertainment.se
För fler kul spel: www.wowmentertainment.se/spel
2021-05-18