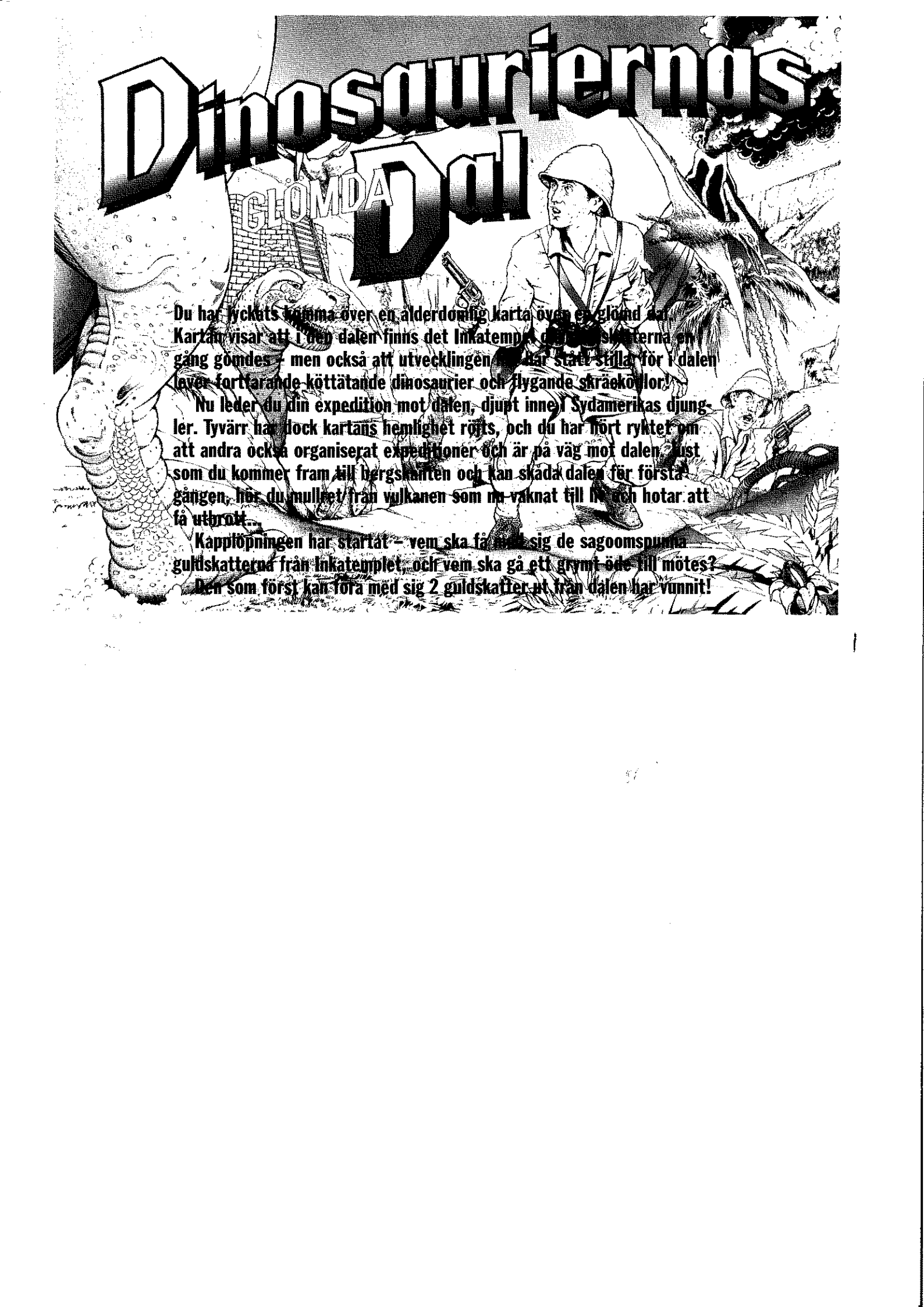


Dinosauriernas Glömda Dal



Du har lyckats komma över en alderdomlig karta över en glömd dal. Kartan visar att i den dalen finns det Inkatemplet där guldskatterna en gång gömdes - men också att utvecklingen har stått stilla för i dalen lever fortfarande köttätande dinosaurier och flygande skräckflor!

Nu leder du din expedition mot dalen, djupt inne i Sydamerikas djungler. Tyvärr har dock kartans hemlighet röpts, och du har hört ryktet om att andra också organiserat expeditioner och är på väg mot dalen. Just som du kommer fram till bergskanten och kan skada dalen för första gången, hör du mullret från vulkanen som nu vaknat till liv och hotar att få utbrrott...

Kapplöpningen har startat - vem ska få sig de sagoomspunna guldskatterna från Inkatemplet, och vem ska gå ett grymt öde till mötes? Den som först kan föra med sig 2 guldskatter ut från dalen har vunnit!

Ett tredimensionellt, nervkittlande äventyrsspel från Alga! För 2-4 spelare, ålder 9-99 år.

Uppfunnet av Julian och Tonie Courtland-Smith
Illustrationer: Jerker Eriksson

INNEHÅLL

1 spelplan	16 expeditionsmedlemmar
1 flygande skräcködra	30 lavabitar (röda)
6 dinosaurier	12 guldschatter
1 träskmonster	2 tärningar
1 kortlek med äventyrskort	2 berg
1 vulkankägla	
1 tryckt ark med inkatempel, ammunition och skräcködrä	

HUR DU LÄR DIG SPELET

Liksom med alla andra större spel (Finans, Bondespelet, Drakborgen etc) fungerar det hela bäst om du läser reglerna först och börjar spela sedan, i stället för tvärtom. Det är alltid mycket bättre om du först i lugn och ro bekantar dig med spelet och reglerna i en halvtimme; på så sätt slipper du missuppfatta regler eller glömma av detaljer i hastigheten, vilket alltid ställer till förtret. Gör så här:

**För att underlätta för dig:
I denna spalt finner du huvud-
punkterna i reglerna**

a) Skumma reglerna en gång för att få en uppfattning om hur spelet fungerar i stora drag. b) Läs reglerna noggrant en gång till, medan du bekantar dig med korttexter, pjäser, spelplan och annat. c) Läs för säkerhets skull reglerna en tredje gång, så att du kommer ihåg allting (eller i alla fall vet var du hittar svaret, om någon tveksamhet skulle uppstå i första partiet).

Med denna metod garanterar vi mycket större spelglädje och mindre jäkt när ni börjar spela!

FÖRBEREDELSE

Sätt alla speldetaljerna på plats

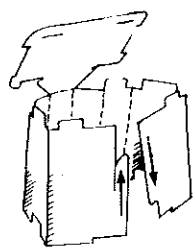


Diagram 1 A

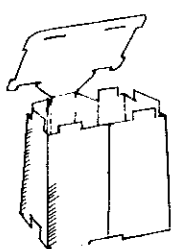


Diagram 1 B

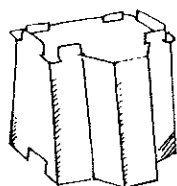


Diagram 1 C

Ta fyra expediti- medlemmar var

1. Töm ut allt innehållet ur asken.
2. Lägg spelplanen på bordet, inom räckhåll för alla.
3. Tryck försiktigt ut templet, ammunitionen och skräcködenästat från arket.
4. Vik ihop templet (se diagram 1 A, 1 B och 1 C). Templet kan tas isär och sättas ihop inför varje parti.
5. Skjut in de två bergen på plats (se diagram 2 A på nästa sida).
6. Placera templet mellan de två bergen. Sätt vulkankägglan och nästet på plats, och den flygande skräcködlan på nästet. (Se diagram 2 B).
7. Lägg guldskattna på toppen av templet. Ställ en dinosaurie i varje håla (tre längs varje bergssida). Ställ träskmonstret på vilken av pilrutorna som helst i träsket. (Se diagram 2 C).
8. Bryt plasten om äventyrskorten, blanda dem omsorgsfullt och lägg högen vid sidan om spelplanen, med baksidan uppåt.
9. Lavabitarna och ammunitionen läggs tills vidare vid sidan om spelplanen.
10. Varje spelare tar fyra expeditiomedlemmar (i samma färg).
11. Den spelare som är född först på året börjar. Turordningen är medsols.

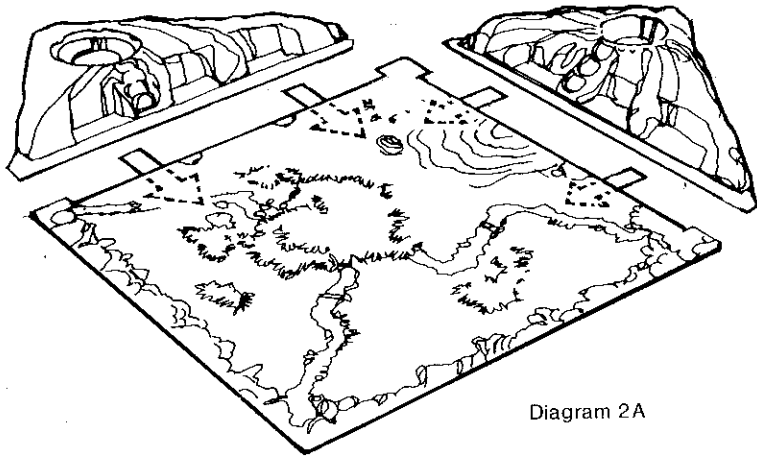


Diagram 2A

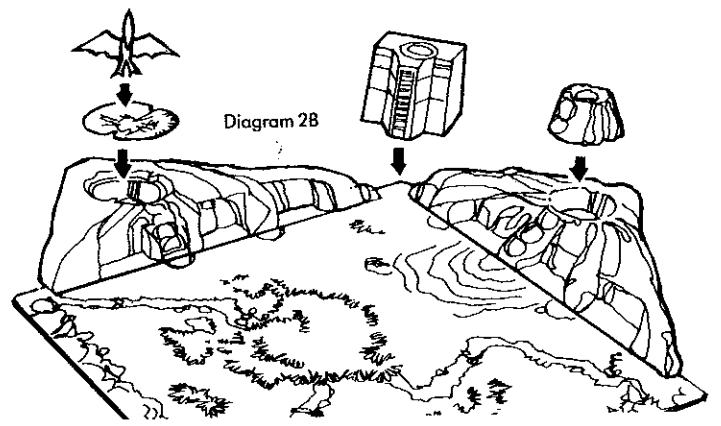


Diagram 2B

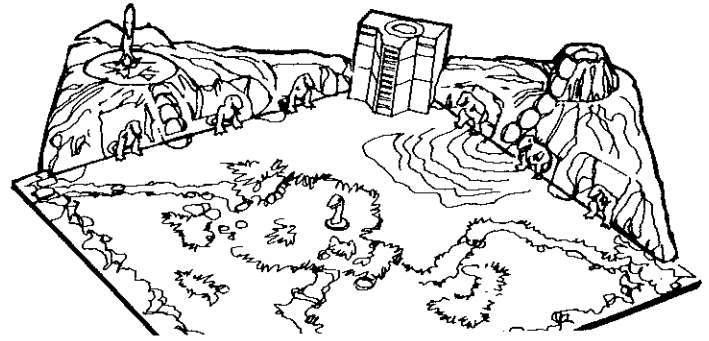


Diagram 2C

4

SPELETS GÅNG

I varje drag: först dra kort, sedan flytta

Grundprincip: Varje gång det är din tur, ska du först

a) dra översta äventyrskortet, läsa det högt, om möjligt följa texten på det, och sedan kasta det på en kashög (om det inte är ett kort som ska behållas). Sedan får du

b) förflytta två av dina expeditionsmedlemmar, genom tärningskast eller på annat sätt.

Naturligtvis finns det vissa undantag från ovanstående.

Hur expeditionsmedlemmarna får flyttas

Oftast: flytta expeditionsmedlem enligt en av tärningarna

In och ut ur dalen via pilrutorna i hörnet

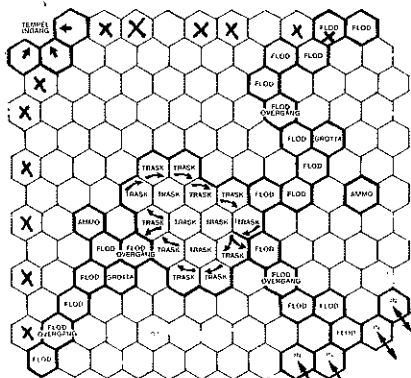


Diagram 3

Över floden enklast via flodövergångarna

Du flyttar normalt dina pjäser med tärningskast; slå med bägge tärningarna, och flytta en expeditionsmedlem efter den ena tärningen och en annan expeditionsmedlem efter den andra tärningen.

När du flyttar **in i eller ut ur dalen**, får du göra det via vilken av de fyra pilrutorna i nedre högra hörnet som helst. (För enkelhetens skull kallas hexagonerna på spelplanen för rutor). Se diagram 3. När du flyttar in i dalen, börjar du utanför spelplanen, och pilrutan du väljer blir alltså första rutan. När du flyttar ut ur dalen, behöver du inte slå jämnt, men tärningen måste visa minst så mycket att du kan flytta ut från spelplanen.

När du flyttar, får samma pjäs inte beträda samma ruta två gånger under draget. Flera expeditionsmedlemmar (egna och andras) får dock stå på samma ruta. Du får aldrig självmant flytta in i en dinosauriehåla, eller in i träsket.

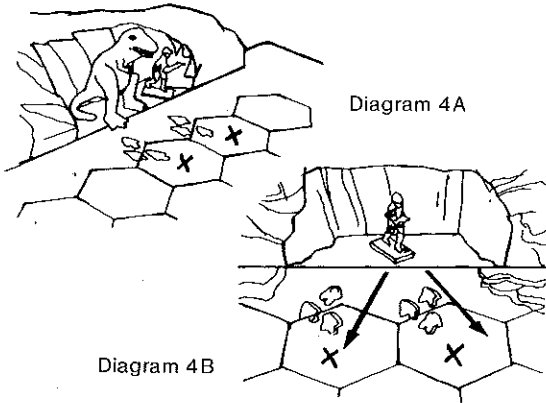
Om du **korsar floden** och utnyttjar en flodövergång, flyttar du som vanligt efter tärningen. Om du korsar floden på annat ställe, flyttar du din pjäs till en flodruta och sedan är draget slut, även om tärningen visar mera. I nästa drag flyttar du från den flodrutan till en angränsande landruta, och först i tredje draget slår du och flyttar som vanligt.

Glöm inte att dra ett äventyrskort varje gång, innan du flyttar någon av dina pjäser. Skulle högen med äventyrskort ta slut vänder man på kashögen, blandar den, och låter den utgöra en ny draghög.

Dinosaurierna

Flytta dinosaurierna enligt äventyrskorten

Fasttagna expeditiönsmedlemmar förflyttas genast till ledig håla



Fly från en håla när dinosaurien gått, eller ett visst kort dras

Dinosaurierna får bara flyttas när du drar ett äventyrskort som säger så. Följ instruktionerna på kortet, och välj själv vilka dinosaurier som ska flyttas, och vart. Dinosaurierna startar partiet från sina respektive hålor, och första steget ut är alltid till någon av de angränsande rutorna utanför hålorna (märkta med X i diagram 3).

Dinosaurierna får beträda vilken ruta som helst på spelplanen, utom träskrutorna. Endast **en** dinosaurie får vara på en ruta, och en dinosaurie får inte flyttas via en ruta med en annan dinosaurie. En dinosaurie får flyttas tvärsöver floden, precis som om flodrutorna var landrutor.

Om en dinosaurie kommer på en ruta där det står en eller flera expeditiönsmedlemmar, tas alla dessa fast och förflyttas genast tillsammans med dinosaurien till valfri ledig håla. Där förblir pjäserna tills vidare, vaktade av dinosaurien. (Se diagram 4A).

En dinosaurie kan bara anfälla **en** ruta med expeditiönsmedlemmar. Får dinosaurien flyttas 3 steg, men kan anfälla pjäser redan på en angränsande ruta, får den inte gå till någon ny ruta på spelplanen, utan flyttas enligt ovan till en ledig håla tillsammans med pjäserna.

Om dinosaurien lämnar hålan, har du chansen att fly med din pjäs - när det är ditt drag kan du flytta pjäsen till en ruta utanför hålan (någon X-märkt ruta i diagram 3). Se diagram 4B. Eftersom du då flyttat en av dina pjäser, får du sedan bara slå med **en** tärning och flytta en annan pjäs, därefter är ditt drag slut. (Har du flyttat ut två pjäser får du förstås inte slå alls).

Det finns en flyktmöjlighet till: om kortet "**Dinosaurierna slåss...**" dras, och du har en expeditiönsmedlem fast i en håla, får du flytta den till en ledig ruta utanför hålan även om pjäsen vaktas av en dinosaurie. (Skulle du ha flera pjäser fast får du ändå bara flytta en av dem). Om du inte har någon pjäs fast i en håla när du drar kortet, **måste** du flytta ut en motspelares pjäs på samma sätt. Om ingen expeditiönsmedlem just då är fast i en håla, är det bara att kasta kortet.

Om kortet "**Dinosaurierna anfäller!**" skulle dras, är det otur - alla expeditiönsmedlemmar som tas fast i det draget, eller just då befinner sig i en håla vaktade av en dinosaurie, äts upp! (Ta bort pjäserna ur spelet).



Den flygande skräcködlan

Skräcködlan flyger när kort dras

Skräcködlan kan flytta egen pjäs till en bra ruta, eller motspelarpjäs till farlig ruta

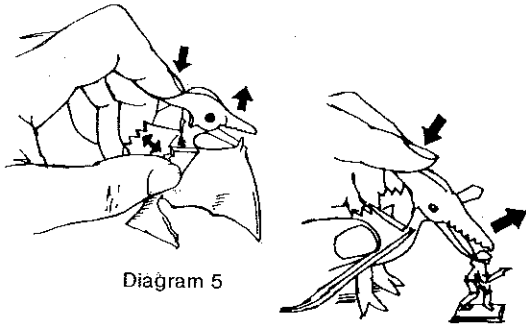


Diagram 5

När ett kort med "**Skräcködlan sveper ner!**" dras, ger sig skräcködlan ut på jakt efter expeditonsmedlemmar. Håll den som visas i diagram 5, så kan den både fås att flaxa med vingarna och att öppna näbben.

Du kan använda skräcködlan till att förflytta **en av dina egna** pjäser, viken som helst som du redan har på spelplanen, till en bra, ledig ruta, vilken du vill. Du kan alltså till exempel rädda en expeditonsmedlem ur träsket, eller från en dinosauriehåla, bevakad eller obevakad.

Om du vill, kan du i stället använda skräcködlan till att förflytta **en motspelares** pjäs; vilken du vill bland dem som finns på spelplanen, till en otrevlig och farlig ruta - till exempel inne i träsket, eller omgiven av dinosaurier, men rutan måste vara ledig.

Du kan **inte** förflytta en expeditonsmedlem **till** en håla, och inte heller till eller från taket på templet eller ut ur dalen. Efter flygturen återgår skräcködlan till sitt näste på berget.

Träsket och träskmonstret

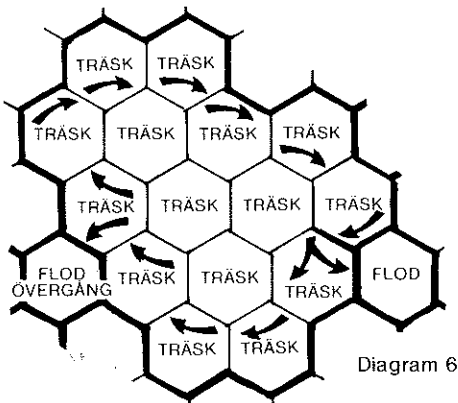
Expeditionsmedlemmar kan hamna i träsket via kort, eller bli ditflugna av skräcködlan

Träskmonstret förflyttas enligt äventyrskorten

Pjäser förflyttas en ruta i taget i träsket, i pilarnas riktning



Flykt från träsket genom att komma på en utgångsruta



Om du drar ett kort med **"En av dina expeditonsmedlemmar går vilse..."**, måste du genast förflytta en av dina pjäser på spelplanen till en pilruta i träsket, högst tre rutor (i pilarnas riktning) framför rutan där träskmonstret just då är. Kortet gäller bara om du har någon pjäs på en ruta på spelplanen - pjäser i hål, eller sådana som redan är i träsket eller utanför spelplanen, räknas inte.

När ett kort med **"Träskmonstret rör på sig!"** dras, ska träskmonstret flyttas så många rutor som kortet anger, hela tiden i pilarnas riktning. Om en expeditonsmedlem då hinns upp, äts han levande - ta pjäsen ur spel.

När det är ditt drag, får du flytta din pjäs i träsket **en** ruta, i pilarnas riktning. Eftersom du då flyttat en av dina pjäser, får du sedan bara slå med **en** tärning och flytta en annan pjäs, därefter är ditt drag slut. (Har du flyttat två pjäser i träsket får du förstås inte slå alls).

I samma drag som en av dina expeditonsmedlemmar hamnar i träsket, får du **inte** dessutom flytta honom en ruta - det får du börja med i **nästa drag**. Efter att ha flyttat pjäsen till träsket får du i samma drag slå med bägge tärningarna och flytta två andra pjäser. Detta är enda tillfället i spelet då du får flytta tre pjäser i samma drag.

Om du kommit på en ruta med utgång ur träsket (dubbelpil), får du i nästa drag (om du inte blivit uppäten först) flytta i säkerhet. Från den vänstra dubbelpilrutan flyttar du till flodövergången, och i nästa drag igen slår du och flyttar som vanligt. Från den högra dubbelpilrutan flyttar du till den angränsande flodrutan, i nästa drag igen flyttar du upp på land, och i det följande draget slår du och flyttar som vanligt. Skulle rutan utanför utgångsrutan vara upptagen av en dinosaur, får du förstås inte flytta ut utan då blir det att fortsätta vandringen inne i träsket....

Om du drar kortet **"Räddad ur träsket!"**, får du genast flytta din pjäs i träsket till **valfri** ruta vid sidan om **närmaste** utgångsrutan - till vänster blir det alltså flodövergången **eller** den angränsande landrutan, och till höger blir det alltså floden **eller** den angränsande landrutan. Efter att ha följt den korttexten får du dock bara slå med **en** tärning och flytta en annan pjäs.

Om den flygande skräcködlan släpper ner en av dina expeditonsmedlemmar på någon av de fyra mittrutorna i träsket, ska du sedan i ditt drag flytta den till en angränsande pilruta, och i de följande dragen enligt ovan.



Vulkanen

Utbrott när sådana kort dras

En lavabit per kort på berget,
tre lavabitar på slätten

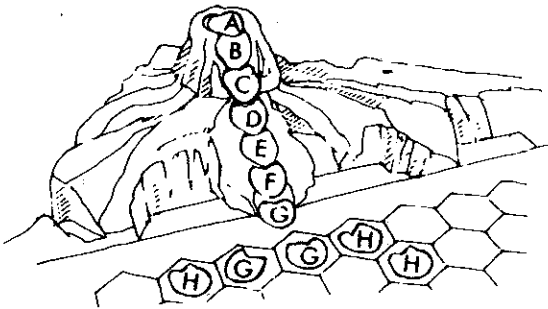


Diagram 7

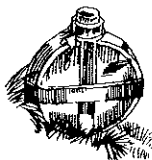
Om du drar ett sådant äventyrskort, får vulkanen ett utbrott. Första gången ett sådant kort dras, ska en lavabit läggas överst på vulkankägglan (A) - se diagram 7. Vid nästa utbrott läggs en lavabit vid B, och till vidare till F.

Vid det sjunde dragna vulkankortet har lavan nått slätten och då läggs tre lavabitar - en vid skarven mellan berg och spelplan, och två till. I fortsättningen läggs alltid tre lavabitar varje gång ett kort med vulkanutbrott dras. Lavabitar på spelplanen måste alltid läggas på **tomma** rutor, intill tidigare lavabitar. Placeringen av G- och H-bitar på spelplanen i diagram 7 är bara ett exempel på hur lavan kan läggas.

Det får bara läggas **en** lavabit på varje ruta. Lavan får läggas överallt, utom på träskrutor. Om samtliga 30 lavabitar lagts ut, får man vid sådana kort i fortsättningen flytta om 3 lavabitar, och som ovan lägga dem intill tidigare lavabitar.

Expeditionsmedlemmar och dinosaurier får inte hamna på eller passera rutor där det ligger lava. Däremot kan lavan spärra vägen, skära av flodövergångar och mycket annat spännande!

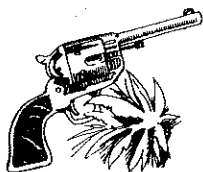
Brist på vatten



Om du drar kortet ”**Din expedition lider brist på vatten...**”, måste du nå fram till en flodruta eller flodövergångsruta i detta drag med någon av dina expeditionsmedlemmar, valfritt vilken. (Du får ta en pjäs som du har utanför spelplanen och flytta in den på sedvanligt sätt, så att den når en flodruta). Misslyckas du med att nå fram till floden, måste du ta en av dina pjäser ur spel, valfritt vilken.

Ammunitionen

Ammunition hämtas på AMMO-rutor (tre patroner per kort)



Ett skott skrämmar bort en dinosaurie en ruta

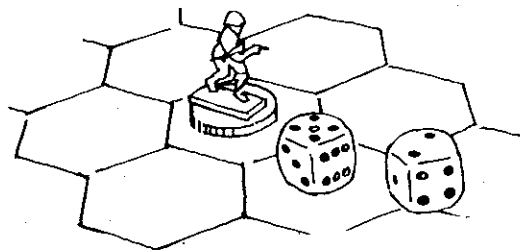
På två rutor på spelplanen finns övergivna ammunitionsdepåer (utmärkta med ordet AMMO i diagram 3). Om du drar kortet ”**Behåll detta kort tills du når en övergiven ammunitionsdepå...**”, lägger du kortet framför dig. När en av dina pjäser når en AMMO-ruta, kastar du kortet och får ta tre patroner. (Du måste slå och flytta jämnt för att nå rutan). Skulle du redan ha en pjäs på en AMMO-ruta, får du direkt ta tre patroner och kasta kortet.

Du kan använda patronerna till att skjuta i luften för att skrämma bort dinosaurierna. Ett skott förflyttar en dinosaurie en ruta (du väljer själv vilken dinosaurie och vart den flyttas). Med två skott kan du förflytta en dinosaurie två rutor, eller två dinosaurier en ruta var, och så vidare. Du väljer själv om du vill använda patronerna genast, eller spara dem till senare. Du får skjuta antingen innan du flyttar pjäser, eller efter att du flyttat, men du kan bara skjuta när det är ditt drag.

Om en skrämmd dinosaurie skulle hamna på samma ruta som en eller flera motspelares expeditionsmedlemmar, tas dessa genast fast och förflyttas tillsammans med dinosaurien till en valfri håla, precis som ovan.

Templet och skatterna

Så snart en av dina expeditonsmedlemmar når fram till templets ingång (= någon av de tre pilrutorna vid templet), lyfter du genast upp pjäsen och sätter den på templets tak, där skatterna finns. (Du måste ha jämnt på tärningen när du ska hamna på någon av de rutorna).



Bara en skatt per expeditonsmedlem får bäras

När du ska lämna templet, slår du som vanligt och flyttar pjäsen efter vad en tärning visar - du "hoppas ned" och börjar räkna någon av pilrutorna som första rutan.

Så länge du är i templet, är den pjäsen säker från både dinosaurier och den flygande skräcködlan.

Du kan bara bära med en skatt ("mynt") per expeditonsmedlem. Detta markerar du genom att lägga skatten under pjäsen, och flytta med den när du flyttar pjäsen. Om din expeditonsmedlem tas av en dinosaurie eller av den flygande skräcködlan, lämnas skatten kvar på rutan. Vilken annan pjäs som helst kan plocka åt sig den övergivna skatten, genom att hamna på den rutan med ett exakt tärningskast.

Om du drar kortet "**Du har hittat en gammal karta**", behåller du kortet och får använda det enligt texten. Du kan alltså förflytta dig direkt från en grottruta till templet, eller tvärtom. (Grottrutornas placering framgår av diagram 3).

VEM VINNER?

Först med två skatter ut ur dalen har vunnit

Den vars expeditonsmedlemmar först kan få med sig **två** skatter ut ur dalen, har vunnit spelet.

Detta spel är dock lika oberäkneligt som äventyret självt. Skulle det bli så att samtliga pjäser tvingas utgå ur spelet, eller att det blir omöjligt att hämta flera skatter, gäller följande:

- a) Vinnaren är den som har flest skatter.
- b) Skulle flera spelare ha lika många skatter, vinner den med flest expeditonsmedlemmar kvar.
- c) Skulle flera spelare ha både lika många expeditonsmedlemmar och skatter, vinner den som först kan lämna dalen med alla sina pjäser.

Alternativa regler

- 1) När en av dina expeditonsmedlemmar har varit i templet och bär på en skatt, får den pjäsen flyttas lika många steg som vad **bägge** tärningarna visar tillsammans. (Gör det lättare att avsluta spelet).
- 2) En expeditonsmedlem som bär på en skatt måste flyttas **ett steg mindre** än vad en tärning visar; dvs visar tärningen en femma får pjäsen bara flyttas fyra steg. (Mera realistiskt men gör det besvärligare att komma ut). Du får dock alltid flytta minst ett steg med pjäsen.
- 3) Om man vill ha ett kortare parti, kan man göra så att den som först fått med sig **en** skatt ut ur dalen har vunnit. Vill man ha ett längre parti, bestämmer man att först med **tre** skatter ut ur dalen har vunnit.



©BRIO AB, 1988
Made under licence from
Waddingtons Games Ltd, England.
© All Copyrights reserved.