

Sisältö

- pelilauta
- katujyrä
- 16 liikennekartiota
- 2 noppaa
- tarra-arkki

PYLON PANIC

Kartioiden kauhu



Valmistelut

Ennen ensimmäistä peliä tarrat liimataan numeronoppaan, katujyränoppaan, katujyrään ja kartioiden pohjiin (A). Katujyrä kootaan ohjeen mukaisesti (B).

Pelilauta asetetaan pelialueen keskelle. Jokainen pelaaja asettaa neljä liikennekartiota valitsemassaan värisssä pelilaudan alareunaan lähtöalueelle. Katujyrä asetetaan pelilaudan sivuun minkä tahansa värillisen kaistan alkuun (C).

Pelaaminen

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Vuorollaan pelaaja heittää aina kahta noppaa. Numeronoppa kertoo montako askelta kartioita siirretään. Katujyränoppa kertoo mitä katujyrä tekee tällä vuorolla. Joka vuorolla siirretään ensin kartioita, sitten jyrää. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään.

Kartioiden liikuttaminen

Liikennekartioita siirretään numeronopan näyttämä määrä askeleita (kaistoja) eteenpäin pelilaudalla. Vuorolla voi aina liikuttaa vain yhtä kartiota ja liikkua saa ainoastaan eteenpäin. Jos noppa näyttää tähteä, pelaaja saa siirtää valitsemansa määrän kaistoja eteenpäin (1-4).

Kartion saattaminen turvaan

Liikennekartio on turvassa, kun se on ylittänyt kaikki neljä kaistaa ja saavuttanut turva-alueen pelilaudan yläreunassa. Ennen kuin pelaaja voi liikuttaa jonkin kartioistaan turva-alueelle, pelaajan jokaisen neljän kartion on oltava mukana pelissä (eli poissa lähtöalueelta). Turva-alueelle on päästävä tasaluvulla, esim. jos kartiolla on 2 askelta jäljellä, nopalla on heitettävä 2 tai tähti.

Katujyrän siirtäminen

Kartioiden siirtämisen jälkeen pelaaja siirtää katujyrän sellaisen kaistan päähän, jonka väri vastaa katujyränopan näyttämää väriä. Jos noppa näyttää kahta väriä, pelaaja saa siirtää jyrän jommankumman värisen kaistan päähän.

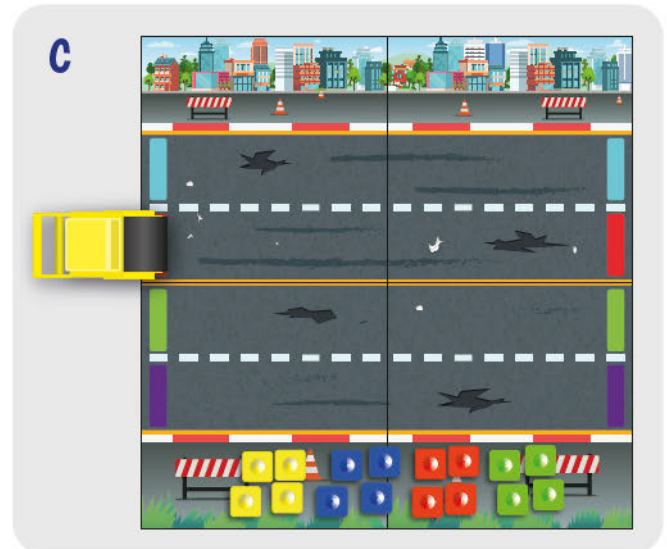
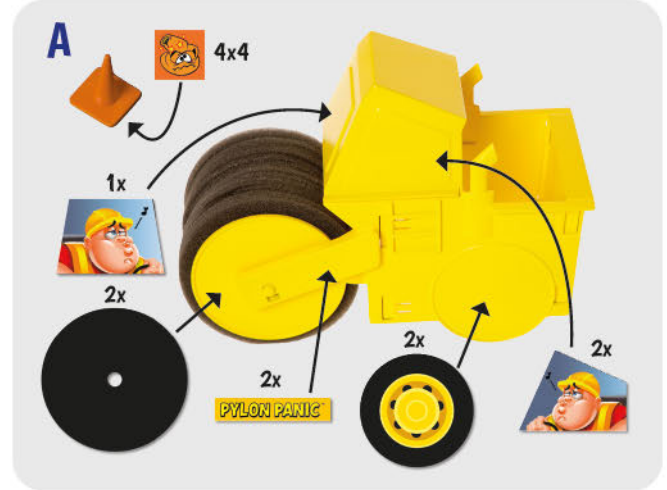
Jyrääminen

Jos pelaaja heittää katujyränopalla katujyrän kuvan, jotkin kartiot voivat olla vaarassa litistyä! Katujyrän heittänyt pelaaja ajaa jyrällä sen kaistan päästä päähän, jolla jyrä oli vuoron alussa. Matkalla katujyrä kerää alleen jäävät kartiot pehmeään jyräänsä. Kaikki alle jääneet kartiot palautetaan takaisin alkuasemaansa pelilaudan alareunaan. Jos jokin katujyrän alle jääneistä kartioista ei tartu jyrään kiinni, se palautetaan siitä huolimatta lähtöalueelle. Jo turvaan päässeet kartiot jäävät turva-alueelle.

Jyräämisen jälkeen pelaaja saa laittaa jyrän haluamansa kaistan päähän.

Voittaminen

Pelaaja, joka ensimmäisenä saa kaikki liikennekartionsa turva-alueelle, voittaa pelin!
Muut pelaajat voivat jatkaa peliä, kunnes kaikki pelaajat ovat saaneet kaikki kartionsa turvaan.



Innehåll

- spelplan
- vägvält
- 16 trafikkoner
- 2 tärningar
- klisterbilsark

PYLON PANIC

Koner i kläm



Förberedelser

Innan ni börjar spela för första gången, fäster ni klistermärkena på siffertärningen, vägvältstärningen, vägvälten och i konernas botten (se bild A). Montera vägvälten enligt instruktionerna (se bild B). Lägga spelplanen mitt på bordet. Varje spelare väljer färg, tar de fyra konerna i den valda färgen och placerar dem på startområdet, som finns nedtill på spelplanen. Vägvälten placeras vid sidan av spelplanen, med välten ovanpå valfritt färgområde (se bild C).

Så spelar man

Den yngsta spelaren börjar. Under sin speltur slår spelaren alltid båda tärningarna. Siffertärningen visar hur många steg en kon flyttas. Vägvältstärningen visar vad vägvälten har för sig under spelturen. Under varje speltur flyttas konen först och därefter vägvälten. Därefter går turen medsols till följande spelare.

Att flytta koner

Konerna flyttas det antal steg (körfält) på spelplanen som siffertärningen visar. Under sin speltur får en spelare flytta på endast en kon och man får bara röra sig framåt. Om tärningen visar stjärna, får spelaren flytta en av sina koner valfritt antal körfält framåt (1-4).

En kon är i mål

En kon är i säkerhet när den tagit sig över alla de fyra körfälten och kommit in på målområdet upptill på spelplanen. Innan en spelare får flytta någon av sina koner in på målområdet, måste alla de fyra konerna i spelarens färg finnas ute på körfälten (borta från startområdet). För att kunna ta sig in på målområdet, måste man slå rätt antal steg på tärningen. Om en kon har två steg kvar till mål, måste spelaren slå 2 eller stjärna med tärningen.

Så flyttas vägvälten

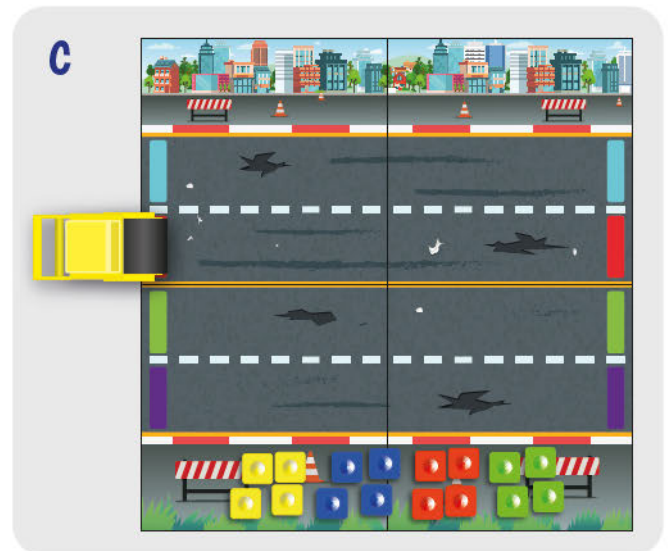
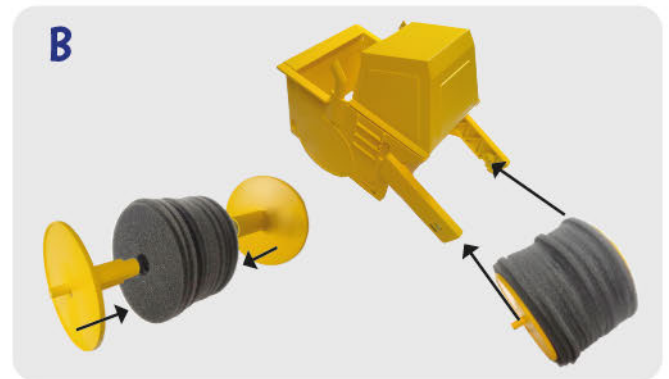
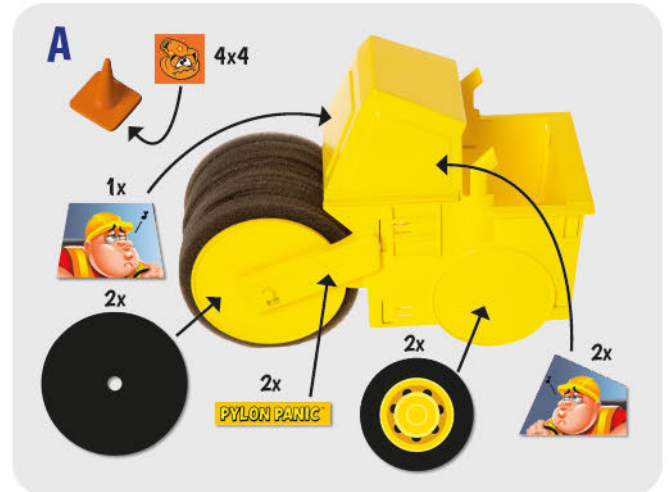
Efter att spelaren flyttat sin kon, flyttar hen vägvälten till början av körfältet i den färg som vägvältstärningen visar. Om tärningen visar två färger, får spelaren välja vilken av färgerna hen placerar välten på.

Vägvälten kommer!

När en spelare får bilden av vägvälten på vägvältstärningen, kan vissa koner vara i farozonen för att bli tillplattade! Spelaren som fick vägvältsbilden på tärningen kör vägvälten över körfältet, från den ena kanten av spelplanen till den andra. Vägvälten kör längs det körfält där den väntade när spelturen började. Under sin körning samlar välten de koner som finns på körfältet i sin mjuka vält. Alla koner som fastnat i välten blir avsläppta i startområdet i spelplanens nedre kant. Om någon av de överkörda konerna inte fastnat i välten, returneras de trots allt till startområdet. Koner i andra körfält och koner som tagit sig fram till målområdet är trygga. Efter körningen, får spelaren välja vilket fält hen vill ställa välten på.

Att vinna

Den spelare, som först får alla sina koner till målområdet, vinner spelet!
De övriga spelarna kan fortsätta spela, tills alla spelare fått sina koner i trygghet.



Innhold

- Spillbrett
- Veivalse
- 16 kjebler
- 2 terninger
- Ark med klistremerker

PYLON PANIC

Kjebler i klem



Forberedelser

Før første spill må du sette klistremerker på tallterningen, på veivalse-terningen, på bunnen til kjeblene og på dampveivalsen (A). Denne må du også sette sammen som angitt på bildet (B).

Legg spillbrettet midt mellom dere. Alle velger seg hver sin farge og plasserer ut alle kjebler i egen farge nederst på spillbrettet, i startområdet. Veivalsen settes i enden av en fritt valgt veifil på spillbrettet (C).

Slik spiller dere

Yngste spiller starter. Når det er din tur, skal du kaste begge terningene. Tallterningen angir hvor langt du kan flytte en valgfri kjeble. Den andre terningen angir hva veivalsen gjør denne runden. I hver runde skal kjeblene skal alltid flyttes først, deretter veivalsen.

Å flytte kjeblene

Velg en kjeble og flytt den så langt som tallterningen angir. Du får bare flytte én kjeble per runde, og du kan bare flytte den forover. Hvis du får stjerne på terningen, står du fritt til å bestemme hvor langt du vil flytte kjeblen: fra 1-4 flytt.

Flytte i mål

En kjeble er trygg straks du har flyttet den over alle de fire filene og inn i sikkerhetsområdet på toppen av spillbrettet. Men du har ikke lov å flytte en kjeble inn i dette området før du har alle kjeblene dine i spill. De må altså være ute av startfeltet. Du kan bare flytte en kjeble inn i sikkerhetssonen hvis du får eksakt antall flytt på terningen. Hvis du eksempelvis står to flytt unna sikkerhetssonen, må du kaste 2 eller stjerne.

Å flytte veivalsen

Etter å ha flyttet kjeblen din, skal du deretter flytte veivalsen til starten av den fila som angis av terningen. Hvis veivalse-terningen angir to farger, kan du velge hvilken av dem som gjelder.

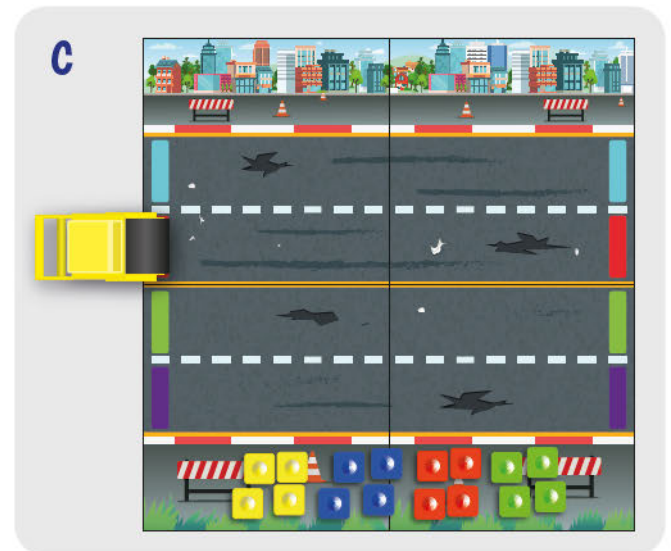
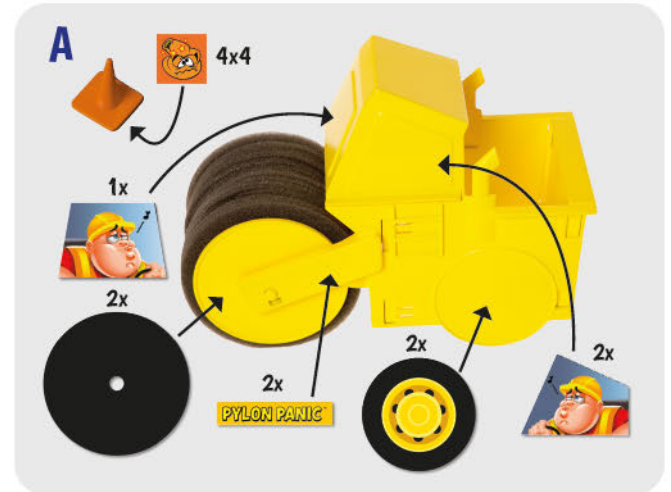
Veivalsen er i farta!

Nå skal du rulle veivalsen forover i sin veifil, fra den ene enden av brettet til den andre. Alle de kjeblene som nå veltes overende skal settes tilbake i startområdet.

Deretter går turen til neste spiller.

Seier

Du vinner spillet ved å være den første til å få alle dine kjebler over veien! De andre spillerne må gjerne fortsette å spille til alle kjebler er i sikkerhet!



Indhold

- 1 spilleplade
- 1 damptromle
- 16 kegler
- 2 terninger
- ark med klistermærker

PYLON PANIC

Kegler i knibe



Forberedelse

Inden første spil skal I sætte klistermærkerne på terningen med tal, damptromleterningen, bunden af keglerne og på damptromlen (A). Saml damptromlen som vist på billedet (B).

Placér spillepladen midt på bordet. Hver spiller vælger en farve og placerer alle trafikkeglerne i den farve nederst på spillepladen i startområdet. Damptromlen placeres i slutningen af en farvet bane på spillepladen (C).

Sådan spiller I

Den yngste spiller begynder. På sin tur slår spilleren de to terninger. Talterningen viser, hvor mange felter keglerne skal flyttes. Damptromleterningen viser, hvad damptromlen gør denne tur. I hver tur bliver keglerne flyttet først, hvorefter damptromlen flyttes.

Flytning af keglerne

Trafikkeglerne bliver flyttet det antal felter (eller baner) fremad på spillepladen, som talterningen viser. I hver tur må spilleren kun flytte en af sine egne kegler, og de må kun flyttes fremad. Hvis terningen viser en stjerne, bestemmer vedkommende selv, hvor mange felter, keglen skal flyttes (1-4). Flyt keglerne i sikkerhed

En trafikkegle regnes for at være sikker, når den har krydset alle fire vejbaner og er nået frem til sikkerhedszonen øverst på spillepladen. Inden en spiller kan flytte sin kegle i sikkerhed, skal alle dennes kegler være flyttet ind på spillepladen og ud af startområdet. Det er kun muligt at flytte ind i sikkerhedszonen med det præcise tal, så hvis en kegle er to felter fra sikkerheden, skal der slås en 2'er eller en stjerne med terningen.

Flyt damptromlen

Når keglerne er blevet flyttet, flytter den aktive spiller damptromlen til starten af vejbanen, der har den farve, der er vist på damptromleterningen. Hvis terningen viser to farver, må spilleren selv vælge en af de to farver.

Tromle

Hvis damptromleterningen viser en damptromle, kan nogle af keglerne være i fare! Spilleren, der slog med terningen, kører damptromlen fra den ene ende til den anden ende af vejbanen, hvor damptromlen står. Alle kegler, der bliver kørt over af damptromlen, samles op af damptromlen og bliver returneret til startområdet. Hvis en kegle bliver kørt over men ikke samlet op af damptromlen, bliver den stadig returneret til startområdet. Alle keglerne i sikkerhedszonen bliver stående der. Efter at have kørt med damptromlen må spilleren bestemme, hvilken vejbane damptromlen skal placeres på. Turen går videre til spilleren til venstre.

Spillet vinder

Spilleren, der først får alle sine kegler bragt i sikkerhed, vinder spillet! Resten af spillerne kan blive ved med at spille, til alle spillerne har fået deres kegler bragt i sikkerhed.

