



TANGLE TOWN





TANGLE TOWN

SÄÄNNÖT

Tervetuloa touhukkaaseen Tangle Towniin! Vilkkaan kaupunkimme risteävät kadut tarjoavat runsaasti nähtävää ja hurjasti koettavaa. Olemme erityisen tunnettuja nimillä hassuttelusta, sotkuisesta liikenteestä ja innokkuudestamme ruoan tilaamiseen. Selviätkö Tangle Townin keskustan ruutukaavasta autojen, tietöiden ja rakennusten keskellä, ruokakuriiripalvelu Tangle Dashin uusimpana lähettinä? Nouda tilaus ja vie se perille mutta varo kaupungintalon kellotornia, jonka rakentamisessa on taidettu laittaa liian monta mutkaa suoriksi... Tavoitteesi on olla kaupungin paras ruokalähetäjä, yksin tai yhdessä, sen päättät sinä!

Sisältö

- pelilauta
- 55 korttia
- 6 autoa
- 4 pahvista tietyömerkkiä ja muovijalustat
- 4 kellotornin osaa (pahvista taiteltavat kuutiot)
- säännöt

Toimintakortit



Bensavallo!

Autostasi on polttoaine vähissä. Tankkaa autosi vaihtamalla kättä: vaihda auton päällä ollut sormesi toisen käden sormeen. (Koskee vain kortin nostanutta pelaajaa.)



Hurrikaani!

Kääntäkää pelilautaa 90° oikealle tai vasemmalle nuolen mukaisesti.



Tietyö!

Katu suljettu. Aseta yksi liikennekartio mihin tahansa pelilaudalle tämän symbolin päälle 🚧



Tilaukortti

Nouto

Toimitus

Pisteet

Pelivalmistelut

Ensimmäisellä pelikerralla taitelkaa neljä kellotornin osaa kuutioiksi.

Asettakaa pelilauta pelialueen keskelle ja kootkaa kaupungintalon kellotorni pelilaudan keskelle, kaupungintalon tontin kohdalle. Helpompaa peliä varten voitte koota matalamman kellotornin vain kahta tai kolmea kuutiota käyttäen.

Peliä voi pelata kahdella eri tavalla, yksilöpelinä (Peli 1) tai yhteistyöpelinä (Peli 2). Ottakaa peliversion mukaisesti oikea määrä kortteja. Ylimääräiset kortit laitetaan takaisin pelilaatikkoon.

Valitut kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin yhteen tai kahteen pinon pöydälle. Hyvä idea on laittaa yksi pino yhdelle puolelle pelilautaa ja toinen pino toiselle.

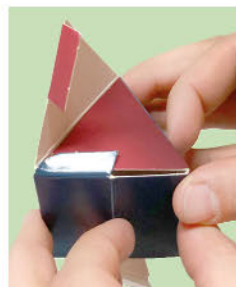
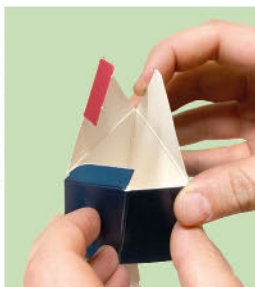
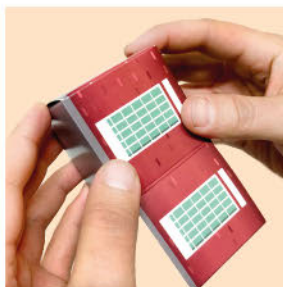
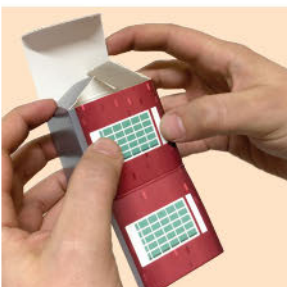
Kukin pelaaja ottaa itselleen auton ja asettaa sen mihin tahansa pelilaudalle, yksi sormi auton päällä.

Nuorin pelaaja, tai valitsemanne pelaaja, aloittaa pelin.

Kellotornin kokoaminen



Kuutioiden taittelu



Korttien määrä

Peli 1: Ottakaa kaikki kahdeksan toimintakorttia ja tilauskortteja pelaajamäärän mukaan:

- 3 pelaajaa 24 korttia
- 4 pelaajaa 28 korttia
- 5 pelaajaa 30 korttia
- 6 pelaajaa 36 korttia

Peli 2: Sekoittakaa kaikki 55 korttia hyvin keskenään ja ottakaa pakasta kortteja pelaajamäärän mukaan:

- 3 pelaajaa 24 korttia
- 4 pelaajaa 28 korttia
- 5 pelaajaa 31 korttia
- 6 pelaajaa 34 korttia

PELI 1: YKSILÖSUORITUS

Tavoite

Olette kaikki töissä Tangle Dash -ruokalähtefirmassa, erittäin kilpailuhenkisessä työympäristössä, jossa paras ruokalähetti palkitaan Kuukauden Työntekijä -palkinnolla. Tavoitteena on kerätä eniten pisteitä toimittamalla ruokatilauksia. Varokaa kaatamasta Kaupungintalon Kellotornia tai irrottamasta sormeja autosta tai poistamasta autoa pelilaudalta.

Pelaaminen

Vuoron alussa nosta kortti jonkin korttipinon päältä.

Jos korttisi on toimintakortti: Noudata edellisen sivun ohjeita kortissa olevan symbolin mukaisesti. Kun olet suorittanut toimintakortin tehtävän, laita kortti sivuun ja nosta uusi kortti mistä tahansa pinosta.

Jos kortissa on ruokatilaus: Aja autollasi pelilaudan katuja pitkin kortissa ensin mainitun ravintolan luo noutamaan ruokatilaus ja toimita sitten tilaus ajamalla kortissa toisena mainittuun kohteeseen.

Ajaessa noudata seuraavia **liikennesääntöjä:**

- Noutaksesi ruokatilauksen, liikuta autosi kortissa ensin mainitun ravintolan luo.
- Toimittaaksesi tilauksen, aja kortissa toisena mainitun yrityksen viereen. Voit pysäköidä mille tahansa sivulle, jossa ei ole muita autoja pysäköitynä.
- Ajaessa tulee pysytellä kaupungin kaduilla. Autolla ei voi ajaa pysäköityjen autojen yli, rakennusten läpi, tietyön (eli liikennekartioiden) läpi tai ulos pelilaudalta.
- Kuskin sormi ei saa missään vaiheessa irrota auton päältä (poikkeuksena toimintakortti).

Jos onnistut toimittamaan ruokatilauksen perille, saat pitää kortin ja kerätä siinä mainitut pisteet.

Jos tietyöt, pysäköidyt autot tai muut pelaajat estävät sinua saavuttamasta määränpään, et ole onnistunut toimituksessa etkä saa pitää korttia. Tässä tapauksessa laita kortti sivuun (esimerkiksi pelilaatikoon) ja palaa autosi kanssa edelliseen onnistuneeseen toimituspisteeseen.

Sinun on pysyttävä parkissa, sormi auton päällä, kohteen vieressä aina seuraavaan vuoroosi asti.

Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Voittaminen ja häviäminen

Peli loppuu, kun kortit loppuvat pinoista tai jos kellotorni kaatuu.

Huomaa, että häviät pelin automaattisesti, jos

- sormesi missään vaiheessa poistuu autolta tai auto pelilaudalta (poikkeuksena toimintakortti) tai
- aiheutat kellotornin kaatumisen kokonaan tai osittain.

Kun peli on ohi, laskekaa pisteet keräämistänne korteista. Voittaja on eniten pisteitä kerännyt pelaaja.

PELI 2: YHTEISTYÖSSÄ ON VOIMAA!

Tavoite

Olette kaikki samassa tiimissä töissä Tangle Dash -ruokalähtepalvelussa. Yritätte yhdessä ansaita kuukausittaisen bonuksen toimittamalla kaikki ruokatilaukset ilman, että kellotorni kaatuu tai kenenkään sormi poistuu autoltaan (tai auto pelilaudalta).

Pelaaminen

Vuoron aluksi nosta mistä tahansa pakasta päällimmäinen kortti.

Jos kortissa on ruokatilaus: Aja autollasi kortissa mainitun ravintolan luo hakemaan ruokatilaus ja sitten kohteeseen toimittamaan se. Ajaessa pätevät samat liikennesäännöt kuin pelissä 1.

Jos kortti on toimintakortti: Toimi kortin symbolin mukaisesti. Huom. Jos nostat toimintakortin ensimmäisellä pelivuorollasi, sekoita se takaisin pakkaan ja nosta uusi kortti.

Kun olet suorittanut toiminnan tai toimittanut kortin tilauksen, laita kortti sivuun. Sinun on pysyttävä parkissa, sormi auton päällä, kohteen vieressä aina seuraavaan vuoroosi asti.

Pelivuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Voittaminen ja häviäminen

Häviätte pelin, jos

- tietyöt, pysäköidyt autot tai muut pelaajat estävät pelaajan pääsyn määränpäähänsä;
- joku pelaajista missään vaiheessa poistaa sormensa autolta tai auton pelilaudalta (poikkeus, toimintakortti);
- joku pelaajista aiheuttaa kellotornin kaatumisen kokonaan tai osittain.

Jos kaikki pelissä mukana olevat kortit on suoritettu onnistuneesti ja kellotorni on edelleen kokonaan pystyssä, olette voittaneet pelin!





TANGLE TOWN

REGLER

Välkommen till Tangle Town, den storslagna spelstaden! Detta är en stad som myllrar av liv, en stad full av gator och spännande mötesplatser. Därtill är vår magnifika metropol välkänd för sina bokstavsrim, sin trassliga trafik, de matsugna medborgarna – och alla de magstarka matbudena som gör sitt bästa för att hitta rätt på de intrikata innerstadsrutterna. Så grattis, för du har precis fått anställning hos Tangle Dash, stadens bästa matbuds företag! Det enda du behöver göra är att klara matleveranserna utan att fälla stadshusets klocktorn... Kämpa för att bli stadens bästa matbud, ensam eller tillsammans!

Innehåll

- Spelplan
- 55 kort
- 6 bilar
- 4 vägkoner i kartong, med plastfötter
- 4 klocktornsdelar (vikbara kartongkuber)
- Regler

Aktivitetskort



Tanka!

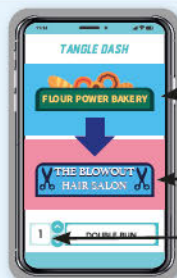
Det börjar vara tomt i tanken. Fyll på genom att byta hand: Byt ut fingret du har på bilen mot ett finger från din andra hand. (Detta gäller endast spelaren med aktivitetskortet.)



Tornado! Rotera spelplanen 90° till höger eller vänster, som pilen visar.



Avstängd väg! Placera en kon på någon av platserna markerade med  på spelplanen.



Matbeställningskort

Avhämtning

Destination

Poäng

Förberedelser

Innan ni spelar för första gången, viker ni de fyra kuberna till stadshusets klocktorn.

Placera spelplanen mitt på spelytan. Bygg upp klocktornet i stadshuskvarteret mitt på spelplanen, genom att lägga de fyra kuberna ovanpå varandra. För ett lättare spel kan ni bygga ett lägre klocktorn av två eller tre kuber.

Tangle Town kan spelas på två sätt, antingen som ett individuellt spel (Spel 1) eller som ett samarbetspel (Spel 2). Kom överens om vilket spel ni tänker spela och ta det rätta antalet kort för spelvarianten. Placera resterande kort i spelkartongen.

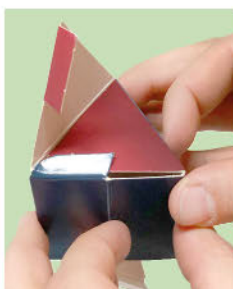
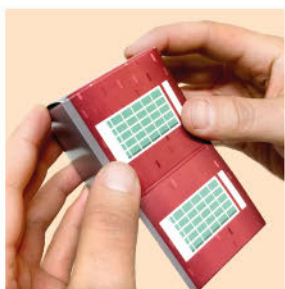
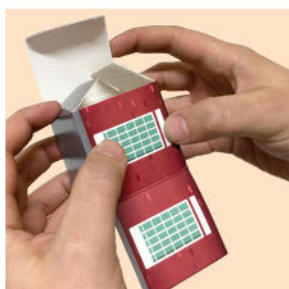
Placera korten med bildsidan nedåt i en eller två högar på bordet. Lägg gärna hälften av korten bredvid spelplanen på den ena sidan och den andra halvan på den andra sidan om spelplanen.

Varje spelare tar en bil, lägger den var som helst på spelplanen och placerar ett finger ovanpå sin bil.

Så byggs klocktornet



Så viks kuberna



Antal kort

Spel 1: Ta alla de åtta aktivitetskorten och följande antal matbeställningskort:

- för 3 spelare 24 kort
- för 4 spelare 28 kort
- för 5 spelare 30 kort
- för 6 spelare 36 kort

Spel 2: Blanda alla 55 kort och använd följande antal kort:

- för 3 spelare 24 kort
- för 4 spelare 28 kort
- för 5 spelare 31 kort
- för 6 spelare 34 kort

SPEL 1: PERSONLIGA POÄNG

Mål

Alla spelare jobbar för Tangle Dash, i en konkurrensbetonad arbetsmiljö där det bästa matbudet blir utsett till Månadens medarbetare! För att vinna, behöver du vara den som samlat flest poäng genom att klara leveranserna utan att fälla klocktornet eller avlägsna ditt finger från bilen, eller bilen från spelplanen.

Så spelar ni

Under din speltur drar du det översta kortet ur någon av korthögarna.

Om kortet är ett aktivitetskort: följ instruktionerna som motsvarar symbolen på kortet. När du fixat aktiviteten, lägger du undan kortet och drar ett nytt kort från en av högarna.

Om kortet är en matbeställning: kör bilen till restaurangen där maten ska avhämtas, för att sedan leverera den till destinationen på kortet. Självklart måste du följa **trafikreglerna**:

- För avhämtning av mat, kör du bilen till vilken som helst av restaurangens sidor.
- När du kör, måste du hålla bilen på vägarna. Du får inte köra förbi parkerade bilar, genom byggnader, förbi trafikkoner eller utanför spelplanen.
- För att lämna en matleverans, parkerar du bilen bredvid destinationen, på vilken sida som helst som är fri från parkerade bilar.
- Ditt finger måste hållas på bilen precis hela tiden, förutom om du får aktivitetskortet "Tanka".

Om du lyckas med ditt uppdrag, får du behålla kortet för att samla poäng.

Om däremot byggnader, vägarbeten (trafikkoner), parkerade bilar eller andra spelare hindrar dig från att nå målet, så klarar du inte uppdraget och får inga poäng. Lägg undan kortet (till exempel genom att lägga det i spelkartongen) och kör tillbaka till det ställe där du senast lyckades med en matleverans.

Din bil står parkerad vid destinationen, med ditt finger ovanpå, tills det på nytt är din tur att spela.

Spelturen går medsols runt spelplanen.

Att vinna och förlora spelet

Spelet tar slut när korten i högarna är slut eller om klocktornet faller.

Du förlorar automatiskt:

- om du vid något tillfälle lyfter ditt finger från bilen eller kör bilen utanför spelplanen (förutom om ett aktivitetskort visar att du ska byta finger) eller
- om du gör så att någon del av klocktornet ramlar omkull.

När spelet är slut, räknar varje spelare de totala poängen på de avklarade matbeställningskort. Den som fått flest poäng vinner!

SPEL 2: SAMARBETSSPELET

Mål

Alla spelare är på samma lag och jobbar för matbuds företaget Tangle Dash. Tillsammans försöker ni få er månadsbonus, genom att klara matleveranserna utan att fälla klocktornet och utan att någon lyfter fingret från sin bil (eller bilen från spelplanen).

Så spelar ni

Under din speltur lyfter du ett kort från någon av högarna.

Om kortet är en matbeställning: kör bilen till restaurangen där maten ska avhämtas, för att sedan leverera den till destinationen på kortet. Följ samma trafikregler som i Spel 1.

Om kortet är ett aktivitetskort: följ instruktionerna som motsvarar symbolen på kortet. Obs! Om det allra första kortet du lyfter är ett aktivitetskort, så får du lägga in kortet i någon av korthögarna och ta ett nytt kort.

När du är klar med uppgiften (oberoende av om det är en matbeställning eller en aktivitet), får du lägga undan kortet. Din bil får stå parkerad, med ditt finger ovanpå, tills det är din tur att spela igen.

Spelet fortsätter medsols runt spelplanen.

Att vinna och förlora spelet

Ert team förlorar

- om byggnader, parkerade bilar, koner eller andra spelare hindrar någon från att nå destinationen eller
- om någon av spelarna vid något tillfälle lyfter sitt finger från bilen eller kör bilen utanför spelplanen (undantaget aktivitetskort) eller
- om någon av spelarna gör så att någon del av klocktornet ramlar omkull.

Ert team vinner om klocktornet står kvar och ni framgångsrikt levererat alla matbeställningar tills korten är slut.





TANGLE TOWN

REGLER

Velkommen til Tangle town! Vår travle by har et mylder av steder å besøke. Ved siden av ærverdig arkitektur er vår fantastiske by også kjent for travel trafikk, blant annet på grunn av de mange budbilsjåførene som fyker rundt i sentrum av byen. Spillerne er sjåfører i Tangle Dash, byens mest effektive budbilfirma! Her skal du utføre leveringsoppdrag, holde deg innenfor trafikkreglene, unngå å sneie borti rådhuset og til slutt stå igjen som månedens ansatt! Alternativt kan dere forsøke å se hvor mange oppdrag dere klarer å utføre sammen.

Innhold

- Spillebrett
- 55 kort
- 6 biler
- 4 veiarbeidsskilt med plastsokler
- 4 klokketårndeler
- Disse reglene

Handlingskort



Bensinpåfyll!

Du begynner å gå tom for drivstoff. Fyll tanken ved å bytte hånd: Du kan nå ta bort fingeren du holder bilen med og erstatte den med en finger fra den andre hånda (dette gjelder bare den spilleren som trakk handlingskortet).



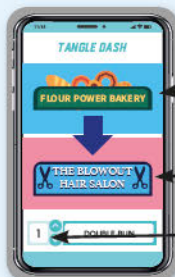
Tornado!

Vri bordet en kvart omdreining (90 grader) i den retningen som pilen angir.



Veiarbeid!

Sett en kjegle på et valgfritt kjeglefelt på brettet.



Bestillingskort

Hentested

Leveringssted

Poeng

Forberedelser

Før første spill må du gjøre klar de fire tårndelene.

Brettet legges midt mellom dere. Bygg klokketårnet på rådhusfeltet, ved å sette de fire delene oppå hverandre. Du kan velge å gjøre spillet enklere ved å redusere høyden til bare to eller tre deler.

Bestem om dere vil spille alle mot alle (Spill 1) eller om dere skal samarbeide (Spill 2). Forsyn dere med det riktige antallet kort ut fra hvilket spill dere har valgt. Overskytende spillkomponenter kan legges tilbake i esken.

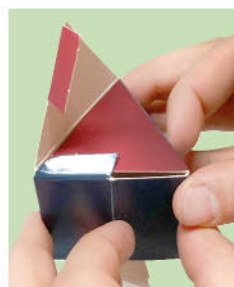
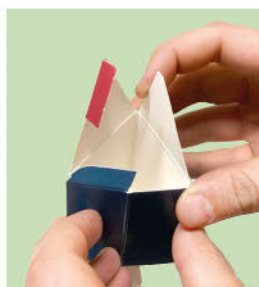
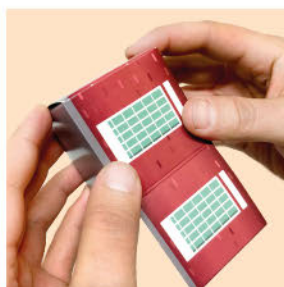
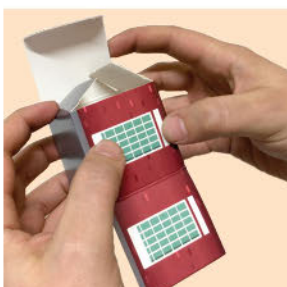
Legg kortene som skal benyttes i en eller to bunker på bordet, med forsiden ned. Du kan velge å la halvparten av kortene ligge på den venstre side av brettet og den andre halvparten på høyre side.

Spillerne forsyner seg med hver sin bil. Sett bilen din hvor du vil på brettet, og plasser en finger på biltaket. Yngste spiller starter (eller bestemmer hvem av de andre som skal begynne).

Bygge opp klokketårnet



Brette sammen tårndelene



Kort i de ulike spillvariantene

I spilltype 1 – Alle mot alle – skal dere benytte alle de åtte handlingskortene og følgende oppdragskort:

- Ved tre spillere: 24 kort
- Ved fire spillere: 28 kort
- Ved fem spillere: 30 kort
- Ved seks spillere: 36 kort

I spilltype 2 – samarbeidsspillet – stokker dere sammen alle de 55 kortene og teller opp følgende antall fra denne bunken:

- Ved tre spillere: 24 kort
- Ved fire spillere: 28 kort
- Ved fem spillere: 31 kort
- Ved seks spillere: 34 kort

SPILL 1: ALLE MOT ALLE

Målet med spillet

Alle spillere arbeider for samme budfirma, Tangle Dash, og arbeidsplassen er preget av intens konkurranse mellom de ansatte. Ditt mål er å bli månedens ansatte, og det gjør du ved å samle flest poeng i løpet av spillet. Men under spillets gang er det ikke lov å kjøre ut av brettet eller ta vekk fingeren fra bilen! Du taper også hvis du river klokketårnet.

Spilletets gang

Når det er din tur, skal du trekke det øverste kortet i en valgfri bunke.

Hvis du trakk et handlingskort: Følg instruksjonen på kortet. Deretter legger du det i kastebunken og trekk et nytt kort.

Hvis du trakk et oppdragskort: Skyv bilen din til angitt hentested, før du skyver den videre til angitt leveringssted. Underveis må du følge **trafikkreglene**:

- Du henter maten ved å plassere bilen din på en hvilken som side av det angitte stedet.
- Du må alltid holde deg på veien. Du kan ikke kjøre forbi parkerte biler, ei heller gjennom bygninger, kjegler eller på utsiden av brettet.
- Du leverer maten ved å parkere på en hvilken som helst side av bestemmelsesstedet, så lenge det ikke står noen andre biler der.
- Du må ha fingeren på bilen hele tiden, unntatt når du spiller handlingskortet Bensinpåfyll!

Ved gjennomført oppdrag beholder du kortet som bevis. Du skal ikke beholde kortet dersom du ikke gjennomfører oppdraget, uansett grunn. Det kan eksempelvis være at alle veier til leveringsstedet er sperret av andre spillere, eller av kjegler. Da skal du i så fall legge kortet i kastebunken, og flytte bilen din tilbake til det stedet der du sist gjorde en levering.

Etterpå går turen mot venstre rundt bordet. Mens du venter på neste tur skal bilen din bli stående på siste leveringssted og med fingeren din på taket!

Spillet avgjøres

Spillet ender straks bunken er tom eller når noen river klokketårnet overende.

Du taper automatisk dersom du:

- Løfter fingeren fra bilen, eller kjører den ut av brettet (de andre fortsetter spillet)
- River hele eller deler av klokketårnet (spillet ender)

Etter spillet teller dere kortene. Vinneren er den som har flest fullførte oppdrag (og som ikke har tapt som følge av en av de to handlingene over).

SPILL 2: SAMARBEID

Målet med spillet

Også her er dere ansatt i samme budfirma, Tangle Dash, men denne gang dreier det som å oppnå den månedlige bonusen gjennom samarbeid.

Spilletets gang

Spillet foregår akkurat på samme måte som ellers, ved at dere trekker kort og utfører oppdrag etter tur.

NB: Du må trekke et nytt kort dersom du får et handlingskort i første runde.

Her er det som er nytt i samarbeidsspillet: Målet er å gjennomføre alle oppdragene, men da må dere unngå at noe går galt underveis. Spillet ender straks noe går galt.

Spillet avgjøres

Dere taper spillet straks noe av det følgende inntreffer:

- Veiarbeid, parkerte biler eller andre spillere gjør det umulig å fullføre et tildelt leveringsoppdrag.
- En spiller skyver bilen sin ut av brettet eller løfter fingeren fra bilen (med mindre han/hun har fått lov til det av et handlingskort)
- En spiller river klokketårnet, helt eller delvis.

Dere vinner altså spillet ved å klare alle oppdragene i bunken.

Bakerst i heftet finner du en oversikt over de viktigste bygningene i Tangle Town.





TANGLE TOWN

REGLER

Velkommen til Tangle Town, stedet, hvor der leges! Vores travle by tilbyder et væld af steder at se og besøge. Ud over den gamle arkitektur er vores metropol kendt for bogstavsrím, bøvlét biltrafik og dens mange bude og udbringere, der skal navigere Tangle Towns centrum virvar af gader. Og du er lige blevet hyret som det nyeste bud hos Tangle Dash, byens bedste madudbringervirksomhed. Nu skal du bare udbringe dine bestillinger uden at vælte rådhuset. Bliv det bedste madbud i byen enten alene eller som hold!

Indhold

- 1 spilleplade
- 55 kort
- 6 biler
- 4 vejarbejdsskilte i pap med plastikfod
- 4 klokkeårnsdele (foldbare papstykker)
- regler

Action-kort



Tank op!

Du har ikke meget brændstof tilbage. Tank op ved at skifte hænder: Byt fingeren oven på din bil ud med en finger på din anden hånd. (Gælder kun spilleren med action-kortet.)




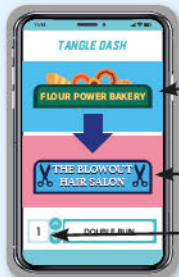
Tornado!

Drej spillepladen 90° mod højre eller venstre i pilens retning.



Vejen er spærret!

Placér en kegle på et felt med  på spillepladen.



Bestillingskort

Afhentningssted

Afleveringssted

Point

Opsætning

Er det jeres første spil? Fold de fire klokkeårnsblokke.

Placér spillepladen midt på bordet. Opbyg rådhusets klokkeårn midt på spillepladen, hvor Rådhuset er afbilledet, ved at placere de fire blokke oven på hinanden. Hvis I ønsker et lettere spil, kan I bygge et klokkeårn, der ikke er så højt med to eller tre blokke.

Beslut i fællesskab, om I vil spille enkeltvis (Spil 1) eller som et hold (Spil 2).

Tag det korrekte antal kort for Spil 1 eller Spil 2. Returnér de overskydende kort til æsken.

Placér de valgte kort på bordet i en eller to bunker med billedsiden nedad. I kan vælge at placere halvdelen af kortene i en bunke på den ene side af spillepladen og den anden halvdel på den anden side.

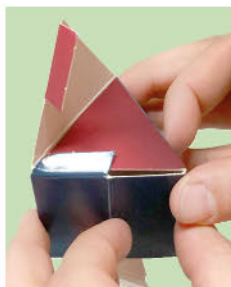
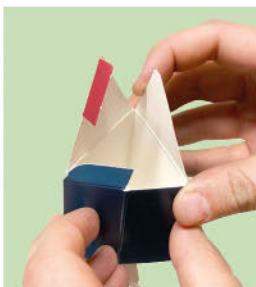
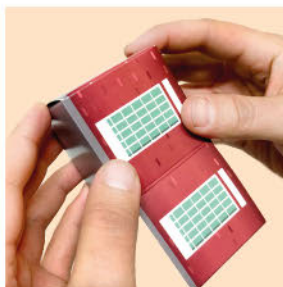
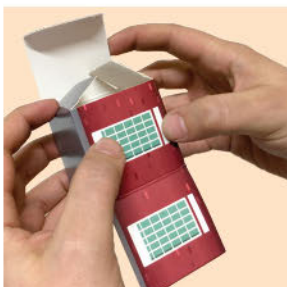
Hver spiller tager en bil. Placér din bil hvor som helst på spillepladen, og placér en af dine fingre oven på bilen.

Den yngste spiller begynder – eller udvælg en startspiller på en anden måde.

Bygning af klokkeårnet



Foldning af blokkene



Kort i spilvarianter

Til Spil: Tag alle otte action-kort og det følgende antal bestillingskort:

- med 3 spillere 24 kort
- med 4 spillere 28 kort
- med 5 spillere 30 kort
- med 6 spillere 36 kort

Til Spil: Bland alle 55 kort sammen og brug det følgende antal kort afhængig af antallet af spillere:

- 3 spillere 24 kort
- 4 spillere 28 kort
- 5 spillere 31 kort
- 6 spillere 34 kort

SPIL 1: PERSONLIGE POINT

Spillets formål

Alle spillerne arbejder for Tangle Dash i et meget kompetitivt arbejdsmiljø, hvor det bedste bud bliver kåret som månedens medarbejder. For at vinde skal du få flest point ved at levere bestillinger uden at vælte Rådhusets klokketårn eller fjerne din ifinger fra din bil (eller bilen fra spillepladen).

Spillets gang

Når det er din tur, trækker du et kort fra en af bunkerne.

Hvis dit kort er et action-kort: Følg instrukserne svarende til symbolet på kortet. Når du har fuldført din handling, skal kortet smides på bunken med brugte kort, og du trækker et nyt kort fra en valgfri bunke.

Hvis dit kort har en madbestilling: Flyt din bil til restauranten på kortet for at samle maden op, og køør så til afleveringsstedet. Du skal overholde følgende trafikregler:

- For at samle mad op skal du køør bilen til en af siderne af restauranten.
- Når du køør, skal du altid blive på vejen. Du må ikke køør forbi parkerede biler, gennem bygninger eller trafikkegler eller ud af spillepladen.
- For at levere bestillingen skal du parkere din bil på en af siderne af afleveringsstedet, hvor der ikke er parkeret en anden bil.
- Din finger skal forblive på din bil hele tiden, medmindre du spiller "Tank op"-kortet.

Hvis det lykkes dig at levere bestillingen, beholder du kortet som point. Hvis vejarbejde, parkerede biler eller andre spillere forhindrer dig i at nå din destination, har du ikke leveret bestillingen og får ingen point. Smid kortet i spillets æske, og returnér din bil til det seneste sted, du leverede en bestilling.

Din bil skal forblive parkeret på destinationen med din finger på den indtil din næste tur.

Spillet fortsætter med uret rundt om bordet.

Spillets vinder og tabere

Spillet slutter, når der ikke er flere kort i bunkerne, eller hvis klokketårnet bliver væltet.

Du taber automatisk, hvis

- du på noget tidspunkt fjerner din finger fra din bil eller bilen fra spillepladen (medmindre et kort siger, at du må fjerne din finger midlertidigt), eller
- du får en eller flere dele af klokketårnet til at vælte.

Når spillet er slut, tæller alle spillere deres point for fuldførte leveringer. Vinderen er den tilbageværende spiller, der har flest point.

SPIL 2: HOLDARBEJDE

Spillets formål

Alle spillere er på samme hold, der arbejder for udbringningstjenesten Tangle Dash. I prøver på at få jeres månedsbonus ved at levere alle madudbringninger uden at vælte Rådhuset, og uden at nogen fjerner deres finger fra deres bil (eller deres bil fra spillepladen).

Spillets gang

Når det er din tur, trækker du et kort fra en af bunkerne.

Hvis dit kort har en madbestilling: Flyt din bil til restauranten på kortet for at samle maden op, og køør så til afleveringsstedet. Du skal følge samme trafikregler som i Spil 1.

Hvis dit kort er et action-kort: Følg instrukserne svarende til symbolet på kortet. Bemærk! Hvis du får et action-kort i din første tur, skal du blande det tilbage i en af bunkerne og trække et nyt kort.

Når du har udført kortet (uanset om det var en bestilling eller et action-kort), smides kortet på bunken med brugte kort. Din bil skal forblive parkeret på destinationen med din finger på den indtil din næste tur.

Spillet fortsætter med uret rundt om bordet.

Spillets vinder og tabere

I taber som hold, hvis ...

- -vejarbejde, parkerede biler eller andre spillere forhindrer dig i at nå din destination;
- en spiller på noget tidspunkt fjerner sin finger fra sin bil eller bilen fra spillepladen (medmindre et kort siger, at man må fjerne sin finger midlertidigt), eller
- hvis en spiller vælter en eller flere dele af Rådhuset.

I vinder som hold, hvis I har held med at levere alle bestillinger på alle kortene.

Se Bykortet bagerst i disse regler for at se et kort over alle vartegn og forretninger i Tangle Towns centrum.





TANGLE TOWN

RULES

Welcome to Tangle Town, a place to play! Our bustling city offers a variety of places to see and carloads of places to be. In addition to the archaic architecture, our magnificent metropolis is known for alliteration, terrible traffic, and its many couriers and delivery workers who face the challenge of navigating the grid plan that is downtown Tangle Town. And you've just been hired as the newest addition to the food courier ranks of Tangle Dash, the town's most snarling food delivery service. Now, you only have to finish your food orders without taking down City Hall... Become the best food courier in town, individually or as a team!

Contents

- game board
- 55 cards
- 6 cars
- 4 cardboard road work signs with plastic stands
- 4 clock tower elements (folding cardboard blocks)
- rules

Action Cards



Refuel!

You're low on gas. Refuel by changing hands: switch the finger on top of your car to a finger from your other hand. (Only applies to the player with the action card.)




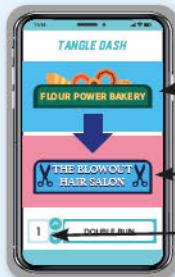
Tornado!

Turn the board 90° right or left based on the arrow.



Road closed!

Place a cone on any spot marked with  on the board.



Food Order Card

Pick-up

Destination

Points

Setup

First time you're playing? Fold the four clock tower blocks.

Place the game board in the middle of the play area. Build the town hall clock tower in the middle of the board, on the City Hall site, by putting the four blocks on top of each other. For an easier game, build a less tall clock tower by using only two or three of the blocks.

Decide whether you want to play the individual game (Game 1) or the cooperative game (Game 2).

Take the correct number of cards for Game 1 or Game 2. Put any spare cards back to the game box.

Place the chosen cards face down in one or two stacks on the table. You may want to put half of the cards on one side of the board and the remaining cards on the other side.

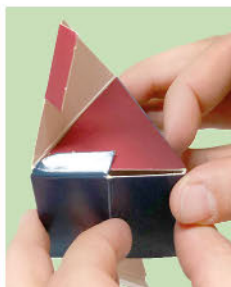
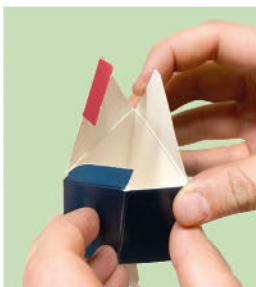
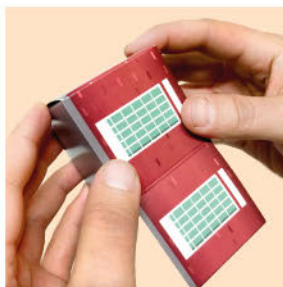
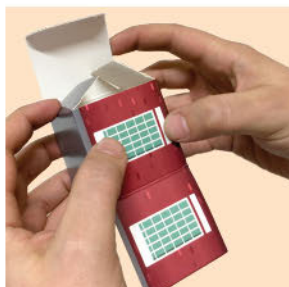
Each player takes a car. Place your car anywhere on the board and your finger on top of the car.

The youngest player starts - or decide who goes first.

Building The Clock Tower



Folding The Blocks



Cards In Game Variants

For Game 1: Take all eight action cards and the following number of food order cards:

- for 3 players 24 cards
- for 4 players 28 cards
- for 5 players 30 cards
- for 6 players 36 cards

For Game 2: Shuffle all 55 cards and use the following number of cards for the number of players you have:

- 3 players 24 cards
- 4 players 28 cards
- 5 players 31 cards
- 6 players 34 cards

GAME 1: PERSONAL POINTS

Goal

All players work for Tangle Dash, in a highly competitive work environment where the best courier is declared the employee of the month! To win, collect the most points by completing food orders, without toppling the City Hall clock tower or removing your finger from your car (or your car from the board).

Game Play

On your turn, draw a card from any pile.

If your card is an action card: Follow the instructions corresponding to the symbol on the card. Once you've completed the action, discard the card and draw a new card from any stack.

If your card has a food order: Move your vehicle to the restaurant indicated on the card to pick up the food order, and then drive it to the destination. You must abide by the following **traffic rules:**

- To pick up the food order, move the car to any side of the restaurant.
- While driving, you must always stay on the streets. You cannot drive past parked cars, through buildings, through traffic cones, or outside the board.
- To deliver the order, park your car by the destination, on any side as long as no other cars are parked there.
- Your finger must remain on your car at all times, except when playing the "Refuel" action card.

If you manage to complete the order, keep the card to collect the points. If road work, parked vehicles or other players prevent you from reaching your destination, you have not completed the order and do not get to collect the points. Discard the card (by putting it into the game box, for example) and return your vehicle back to the latest successful delivery spot.

Your car must remain parked at the destination, with your finger on it, until your next turn.

Play proceeds clockwise around the board.

Winning and Losing the Game

The game ends when no cards remain in the stacks or if the clock tower is knocked over.

You automatically lose if

- you at any time lift your finger from your car or your car from the board (unless instructions on a card allow you to temporarily remove your finger) or
- you cause any part of the clock tower to tumble down.

When the game is over, count the points from your completed orders. The winner is the player with the most points.

GAME 2: THE COOPERATIVE CONTEST

Goal

All players are on the same team working for the food delivery service Tangle Dash. You are trying to earn your monthly bonus by delivering all food orders, without toppling City Hall and without anyone removing their finger from their car (or their car from the board).

Game Play

On your turn, draw a card from any stack.

If your card has a food order: Move your vehicle to the restaurant indicated on the card to pick up the food, and then move it to the destination. You must follow the same traffic rules as in Game 1.

If your card is an action card: Follow the instructions corresponding to the symbol on the card. NB. If you get an action card on your first turn, shuffle it back to any stack and draw another card.

Once you've completed the task (whether a food order or an action), discard the card. Your car must remain parked at the destination, with your finger on it, until your next turn.

Play proceeds clockwise around the board.

Winning and Losing the Game

Your team loses, if...

- construction, parked vehicles, or other people prevent you from reaching your destination;
- any player at any time lifts their finger from their car or their car from the board (unless instructions on a card allow you to temporarily remove your finger);
- any player knocks over any part of the clock tower that is City Hall;

Your team wins if it successfully delivers all food orders by completing all of the cards.



CITY HALL

Kaupungin huomattavin maamerkki on kaupungintalon kellotorni, elementtirakentamisen edelläkävijä, jota ei kuitenkaan ole suunniteltu kestävään törmäyksiä moottoriajoneuvojen kanssa.

Stadens viktigaste sevärdhet är stadshusets klocktorn, en verklig föregångare inom elementbygge, designat att tåla jordbävningar och tornadon men olyckligtvis tål det inte krockande bilar.

The City Hall Clock Tower is a forerunner in prefabricated building techniques, but it is unfortunately not designed to withstand collisions with motorized vehicles.

FIRE HOUSE

Ruuhkaisten ympäristöjen vaaratilanteisiin erikoistunut paloasema on rakennettu vuonna 1997 alkuperäisen, tulipalossa tuhoutuneen aseman paikalle.

Brandstationen byggdes 1997, efter att den gamla stationen brunnit upp. Specialiserad på alla stadens riskfyllda situationer.

The fire station was the talk of the town when it burned down in 1997.

POLICE STATION

Poikkeuksellisen hiljainen poliisiasema; kaupunkilaisilla ei syömisen lomassa ole aikaa rötöstellä.

På polisstationen finns det jobb för många hungriga trafikpoliser och Big Bend Yards detektiver.

The home of Tangle Town's finest, with the finest taste for food.

LITTLE WHITE LIBRARY

Ei rapisevia kääreitä kaupunginkirjastoon!

Inga prasslande godispapper i biblioteket!

No crunchy food in the library!

GRADE SCHOOL

Kaupungin suurin rakennus on peruskoulu. Huom! Ei toimituksia luokahuoneisiin!

Utmärkelsen "stadens största byggnad" går till grundskolan. Obs! Inga leveranser till klassrum!

The school staff loves to eat anything else than what is served by the school canteen.

RIVER BANK

Pieni ja paikallinen pankki jää usein kaupungintalon varjoon.

Det lokala bankkontoret befinner sig i hörnet av Park Street och Sutton Boulevard.

The local bank is situated at the corner of Park and Sutton.

Tangle Town Diner

Aitoa kahvilaravintoloiden tunnelmaa jo vuodesta 2020.

Stadens genuina matställe. Fetthaltigt sedan 2020.

Your classic diner. Cannot get more authentic than this.

Screamies Ice Scream

Pallo vai pehmis? Vohveliä vain kuppiin? Jätelöbaarin mauissa löytyy. Gigantiskt god glass. Total tillgång till toppingar.

The ice cream parlour that savours the flavours!

THE BLOWOUT HAIR SALON

Parturi-kampaamo on todellinen tukkatunneli!

Frissan med friska fläktar i frillan!

Bad hair day? Never again!

BURGERZ'N

DOGZ

Nimi sen kertonee: hampurilaisten ja hodareiden luvattu maa. Tai ainakin ravintola.

Det ligger i namnet: smakar det med hamburgare eller hot dogs?

Hamburgers are a girl's best friend.

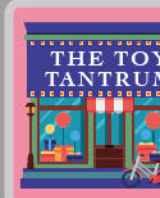
PIRATE PETE'S PIZZA PLACE

Pizzerian myyntivaltti on Piraattipizza, täytteinä katkarapu, simpukka ja ananas.

Pizzerians storsäljare är Pizza Pärlan, med räkor, musslor och ananas.

Pete is the Jean Lafitte of pizzas who will rob you clean...

Cardinal Way



Manchester Road



Main Street



Market St



DONUT DUNGEON



Donitseja dusinoittain

Denna munkhåla är ett paradys för dem som inte trivs på Juicy Greenz.

Dozens of donuts to choose from.

THE TOY TANTRUM

Kiukunpuuskaa välttääksesi, toimita tilaukset lelukauppaan viiveettä.

Leksaksaffären som betjänar även i de svåraste fallen av raseriutbrott.

You better hurry, tempers are rising at the toy store...



FLOUR POWER BAKERY

Leipomo vailla vehnä. Gluteniton gourmet.

Bageriet för alla, fyllt av glutenfria godsaker.

Makes gluten-free pies, not war.



Tangle Townin ja Cancúnin makuja yhdistelevä fuusiokeittiö. Pääosassa kana.

En restaurang i New Mexico-stil med hönan som stjärna.

Fusion style cuisine: Cancún meets Tangle Town, starring the chicken

BY THE BOOKSTORE

Kirjakauppa, joka ei jätä sanattomaksi.

En bokaffär som inte saknar ord.

The go-to place for classics and other paper-based works.



Autokorjaamo, kolarierhän kaupungin paras bisnes.

Den kollisionsbenägna stadens välbesökta bilverkstad.

The best business in the crash-prone city - the auto shop



Meren aakokset kala- ja äyriäisruokien ystäville

En fisk- och skaldjursrestaurang med skalade portioner.

See? Food! In a restaurant!

JIMMY'S GYM

Tässä osoitteessa kuntosali.

Gymmet hittar du här!

Health club here!

SHOP AND SHALAD SHACK

Shoppaa ja shalaattia. Shalottishipulilla.

Shoppa och shallad. Med schalottenlök.

Shervice included.

JUICY GREENZ

Tämä ei ole mikään sipsipalatsi, vaan terveellisten mehu- ja salaattiruokien lähde.

Detta är inget chipschâteau, men hälsokost det går att få.

This is no crisp castle. Greenz is the perfect source of all things juice and, yes, green.



Entisen pormestarin mukaan nimetty lemmikkieläintarvikeliike.

Djuraffären som fått sitt namn efter stadens borgmästare.

Pet shop named after a former mayor of Tangle Town.

JAKE'S CAKES AND COFFEE

Perinteinen kahvila. Santsikupilla!

Ett traditionellt café. Med pätär.

A traditional café. With free refill!

BUSTER'S SANDWICHES

Tämä on voileipäbaari, mutta kuka on Buster?

Detta är stadens smörgåsbar men vem är Buster?

While you're in the sandwich shop, please find out if anyone knows Buster....

CITY HALL

Klokketårnet på byens rådhus er et tidlig eksempel på teknikken med prefabrikerte bygningsmoduler, men er dessverre ikke solid nok fundamentert til å tåle treff fra motoriserte kjøretøyer.

Rådhusets klokketårn er et tidlig eksempel på prefabrikeret byggeteknikk, men det er desværre ikke designet til å motstå sammenstød med motoriserte kjøretøyer.

FIRE HOUSE

Den gamle brannstasjonen brant ned i 1997, og da fikk man muligheten til å bygge en helt ny som er spesialisert på alle de brennbare situasjonene som kan oppstå i byen.

Brandstasjonen fikk megen omtale, da den nedbrændte i 1997.

POLICE STATION

Stedet der byens trafikkpoliti og kriminaletterforskere har sin base. Hjemsted for lovens lange arm, og de har smag for andet end basser.

LITTLE WHITE LIBRARY

Unngå knitrete gotteripapir i biblioteket!

Ingen knasende madvarer på biblioteket!

GRADE SCHOOL

Skolen er byens største bygning. Obs: Ingen matleveranser til klasserommene!

Skolens ansatte spiser alt, bortsett fra den mat der serveres for skolebørnene i skolens kantine.

RIVER BANK

Byens bankfilial befinner seg på hjørnet av Park Street og Sutton Boulevard. Den lokale bank beliggende på hjørnet af Park og Sutton.

Tangle Town Diner

Et tradisjonsrikt serveringssted. Den klasiske diner. Det bliver ikke mere autentisk end dette.

Screamies Ice Scream

Iskrembutikken med byens mest spennende toppinger!
Iskiosken med god smag til godt behag!

THE BLOWOUT HAIR SALON

Aldri mer en dårlig hårdag!
Har du en dårlig hårdag?
Aldrig mere!

BURGERZ'N

DOGZ

Stedet for deg som elsker saftige ting rett fra grillen

Hamburgere er en piges bedste ven.

PIRATE PETE'S PIZZA PLACE

Piratpizzaen er stedets storselger, toppet med reker, muslinger og ananas.

Per er pizzeriaernes svar på Kaptajn Sortskæg, og han tager alle dine penge ...

DONUT DUNGEON

Et paradys for alle dem som ikke trives på Juicy Greenz.

Der er sneveis af donuts at vælge mellem.

THE TOY TANTRUM

Leketøysbutikken som betjener selv de mest rasende småtasser.

Du må hellere skynde dig, inden gnisterne flyver i legetøysbutikken ...

FLOUR POWER BAKERY

Bakeriet for alle, bugnende av glutenfrie godsaker.
Skaber lækre, glutenfri tærter i stedet for ufred.

SEÑOR McCHICKEN'S

En restaurant i New Mexico-stil, der kyllingen er stjernen!
Fusionskøkken: Mexico møder Tangle Town med fokus på kylling.



BY THE BOOKSTORE

En bokhandel som slett ikke mangler ord.

Det beste sted for klassikere og andre papirbaserte værker.



Byens bilverksted har flust med oppdrag som følge av byboernes aggressive kjørestil.

Det går strålende for automobilmeknikeren i Tangle Town med al den trafikk.



Skall eller skall ikke? Byens sjømatrestaurant har stort utvalg! En fiskerestaurant med alt godt fra havet



Svette er fettceller som gråter! Det er viktig med noget energi etter en tur i fitnesscentret!



Her kan du sjoppe sjalat. Med sjalottlök. Kosher shupper og shalater.

JUICY GREENZ

Dette er ikke noe chipschâteau, men helsekost det kan du få. Dette er ikke en snackbar. Greenz er det beste sted at få juice og andet grønt.



Dyrebutikken som er kalt opp etter byens ordfører.

Dyrehandel opkaldt etter en tidligere borgmester i Tangle Town.

JAKE'S CAKES AND COFFEE

En tradisjonell kafé, med gratis påfyll! En traditionel kafé. Med gratis refills!



Dette er byens smørbrødbar, men hvem er Buster?

Når du alligevel er i sandwichbutikken, så prøv at finde ud af, hvem fanden Buster er ...





Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se

Game inventor: OBJEX
© 2022 Martinex,
All Rights Reserved

