

SYDAMERIKAS

HEMLIGHETER

SPELREGLER



DELAR I SPELET

Ett protokollblock



Med 100 ark

Två tärningar



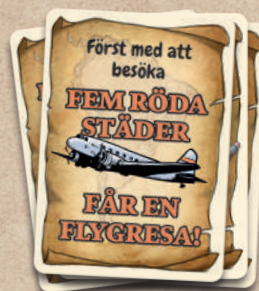
En röd händelsetärning och en vit resultattärning

46 äventyrsbrickor



15 ledtrådsbrickor, två stoppbrickor, fyra rövare, elva ädelstensbrickor, tre inställda avgångar och elva falska spår

Fyra bonusbrickor



En tygpåse



Fyra målbrickor



En vinstbricka



För att kunna spela spelet behöver ni var sin penna. Dessa medföljer ej.

INNAN SPELET BÖRJAR

- Dela ut en **målbricka** och ett **protokollark** till varje spelare.
- Se till att alla spelare även har var sin **penna**. Dessa ingår inte i spelet.
- Placera **tärningarna** på bordet, inom bekvämt räckhåll för alla.
- Lägg de fyra **bonusbrickorna** med framsidan upp, mitt på bordet.
- Om det är första gången ni spelar: tryck ut **äventyrsbrickorna** från arken.

Lägg äventyrsbrickorna på bordet och sortera fram de **15 ledtrådsbrickorna** (de värdefulla museiföremålen med baksidor med djungelmotiv), var och en med ett platsnamn på. Lägg dem med baksidorna uppåt på bordet, och blanda om dem ordentligt.



Därefter drar varje spelare i smyg en ledtrådsbricka var. Titta på din bricka men håll den hemlig för motspelarna. Lägg sedan den ledtrådsbrickan i facket på din målbricka, med baksidan uppåt, så att ingen annan har fått se den. **Den ledtrådsbrickan utgör ditt hemliga mål på kartan, dit du på slutet måste ta dig för att vinna spelet.**

Om ni är 2 spelare

Lägg undan tre (3) slumpmässigt valda ledtrådsbrickor (ingen får se dem), ut ur spelet, och lägg de återstående tio ledtrådsbrickorna i tygpåsen. Ta därefter alla äventyrsbrickor som har en **grön** baksida, och lägg även dessa i tygpåsen. De övriga brickorna, med röda och grå baksidor, läggs undan och deltar inte i spelet.

Om ni är 3 spelare

Lägg undan två (2) slumpmässigt valda ledtrådsbrickor (ingen får se dem), ut ur spelet, och lägg de återstående tio ledtrådsbrickorna i tygpåsen. Ta därefter alla äventyrsbrickor som har en **grön eller en röd** baksida, och lägg även dessa i tygpåsen. De övriga brickorna, med grå baksidor, läggs undan och deltar inte i spelet.

Om ni är 4 spelare

Lägg de återstående elva ledtrådsbrickorna i tygpåsen. Ta därefter **alla** de andra äventyrsbrickorna, med gröna, röda eller gråa baksidor, och lägg även dessa i tygpåsen. Se till att skaka om påsen med brickorna ordentligt!

SÅ HÄR SPELAR NI

Spelet startar i antingen Panama eller Paramaribo – vilken av de två väljer varje spelare själv. **Rita ett kryss i den blå cirkeln som hör till den stad du vill börja i.**

Notera att vi, oavsett namnen, för enkelhets skull kallar alla färgade cirklar på kartan för städer.

FÖRFLYTTNING TILL LANDS

Du inleder oftast varje drag genom att rita en pil från platsen där du just då är på kartan, till en annan valfri plats. Det spelar ingen roll om du förflyttar dig mellan två platser i samma färg, eller mellan två platser i olika färger. Sätt ett kryss i den stad du anländer till.

Här till höger ser du hur det kan se ut på ditt protokollark när du startade i Panama, och i ditt första drag förflyttade dig till Chimborazo och sedan i ditt andra drag till Machu Picchu.



Självklart måste du också rita dina pilar "inne" på kontinenten, inte ute i vattnet!

Det finns dock en begränsning: när du förflyttar dig till lands, från stad till stad, får du **inte** i samma drag korsa en streckad linje. (Notera att Sydamerika-kartan via streckade linjer är indelad i sex olika regioner på ditt protokollark.)

För att ta dig förbi en streckad linje

när du förflyttar dig till lands, drar du först en pil från staden där du är, men bara fram till linjen. Rita nu en punkt på linjen. Det avslutar ditt drag.

I ditt nästa drag ritas du en pil från punkten på linjen, till en valfri stad i den nya regionen.

Se spelexemplet här till höger.



Du får inte rita en sådan punkt på en plats där två streckade linjer möts, utan det måste tydligt framgå vilken region du är på väg in i. Och från punkten på linjen får du bara flytta till en stad i nästa region, inte till någon annan streckad linje. Du får om du vill i första draget rita en pil från din startstad (Panama eller Paramaribo) och bort till en streckad linje, ifall du snabbt vill komma till nästa region.

Kom ihåg att du bara får besöka varje stad EN gång under ett spelparti.

Du får alltså ALDRIG resa till en stad du redan har besökt!

Det är däremot tillåtet att på ditt eget protokollark besöka städer som dina motspelare redan har besökt, på sina protokollark.

Du får om du måste korsa ditt "eget spår" på din väg genom Sydamerika – även flera gånger om! MEN det kommer att kosta dig pengar varje gång (se sida 8), pengar som du kanske hellre vill spendera på flyg- och båtbiljetter (se sidorna 6 och 7).

NÄR DU ANLÄNDER TILL EN GUL STAD

När du anländer till en gul stad, måste du genast och i samma drag sticka ned handen i påsen och dra upp en slumpmässig bricka. På brickorna hittar du något av följande:



Ledtråd

Du har hittat ännu en ledtråd!
Se regler på sida 9.



Rövare

Du blir av med pengar! Siffran på rövarbrickan (1, 2, 3 eller 4) anger hur många pengarutor du måste stryka bort på ditt protokollark. Lägg sedan undan rövarbrickan, bort ur spelet.



Ädelstenar

Du säljer dem genast, för det belopp som står på brickan (2000, 3000, 4000, 5000 eller 6000). Sätt kryss i lika många pengarutor, längst ned på ditt protokollark. Lägg sedan undan ädelstensbrickan, bort ur spelet.



Stopp!

Om du drar en sådan bricka, måste du genast **lägga tillbaka** en av de nedvända ledtrådsbrickor som du har framför dig, i påsen. Du ska inte lägga tillbaka brickan med din målstad, och inte heller en ledtråd som hör till en stad du besökt (dvs en uppvänd bricka). Har du bara ledtrådsbrickan med din målstad framför dig, och en eller flera uppvända ledtrådsbrickor, händer ingenting – lägg då bara undan Stopp!-brickan, ut ur spelet.



Inställd avgång

Lägg genast denna bricka framför en valfri motspelare – han eller hon går miste om sitt nästa drag (och lägger då i samband med det draget undan brickan, ut ur spelet, men gör inget annat).



Falskt spår

Inget händer. Lägg bara undan denna bricka, ut ur spelet. Ditt drag är över och turen går vidare till nästa spelare.

NÄR DU ANLÄNDER TILL EN RÖD STAD

När du anländer till en röd stad, måste du genast i samma drag slå med den **röda händelsetärningen!**



Om den röda tärningen visar sidan med den tomhände pojken händer ingenting mer och ditt drag är över.



Visar den däremot en bild på en tärning ska du genast fortsätta genom att slå med den **vita resultattärningen** varvid något av följande inträffar:



Ädelsten

Du säljer den genast, för lika mycket pengar som står på tärningssidan (2000, 3000 eller 4000). Anteckna pengarna som nya kryss på ditt protokollark (två, tre eller fyra kryss). (Se sida 7)



Rövare

Du blir av med 3000 av dina pengar (Se sida 8). Stryk över tre ikryssade pengarutor, längst ned på ditt protokollark. Har du just då bara en eller två rutor med kryss i under "Pengar", stryker du bort dessa. Har du inga pengar, händer ingenting.



Ett extra drag

Du får genast i samma drag göra en ny förflyttning (rita ännu en pil), enligt reglerna ovan. Skulle du i det extradraget komma till en ny röd stad, och där kasta med tärningarna igen och på nytt få ett extra drag, så ritar du ännu en pil – och så vidare!



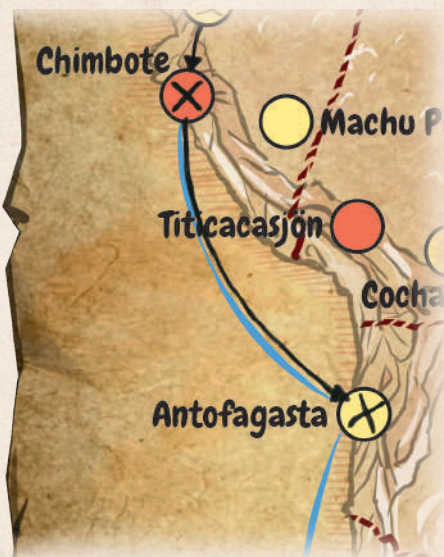
Dra en bricka

Du stoppar ned handen i påsen, drar slumpmässigt en bricka, och följer resultatet enligt ovan.

FÖRFLYTTNING MED BÅT

Om du inleder ett drag i en stad med båt-förbindelse (Chimbote, Antofagasta, Eldslandet, Rio de Janeiro eller Kap São Roque) och har minst 2000 kronor kvar på ditt protokollark, får du, om du vill, åka båt. Du betalar för båtresan genom att stryka över två ikryssade pengarutor på ditt protokollark. Dra sedan en pil, ute i havet, längs den blå linjen till nästa hamnstad. Tänk på att du, som vanligt, inte får resa till en stad som du redan har besökt. Väl framme i den nya hamnstadens drar du en bricka eller slår med den röda tärningen, beroende på stadens färg.

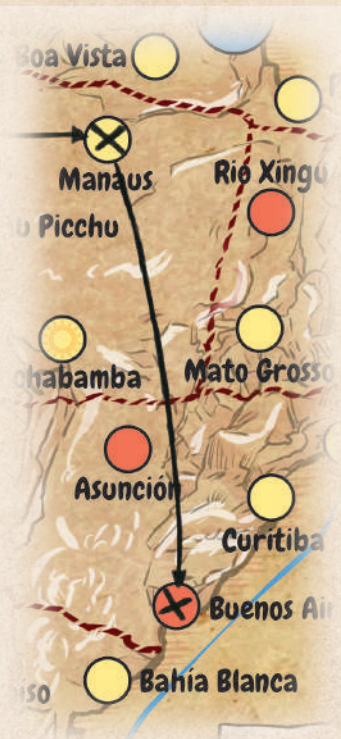
I ditt nästa drag får du, om du vill och kan, fortsätta med båt (betala ytterligare 2000 kronor först) till nästa hamnstad på tur, eller så kan du fortsätta till lands eller med flyg i stället.



FÖRFLYTTNING MED FLYG

Om du vill flyga från en stad till en annan måste staden du flyger till ligga i en närliggande (dvs precis intilliggande) region. Du betalar först 3000 kronor (stryk över tre ikryssade rutor på ditt protokollark). Sedan ritas du, från staden du befinner dig i, en pil som korsar EN streckad linje, inte flera, på vägen fram till en ny, valfri stad i nästa region. Väl framme i den staden drar du som vanligt en bricka eller kastar med den röda händelsetärningen, beroende på om det var en gul eller röd stad du just kom till. I ditt nästa drag igen, om du vill fortsätta med flyg, stryker du ytterligare tre ikryssade rutor på ditt protokollark och ritas en ny pil som på samma sätt ska korsa EN streckad linje, inte flera, på vägen till en ny stad.

Dina flygrutter (pilarna) måste ritas inne över land, inte ute i havet! Du kan alltså inte till exempel flyga från Valparaíso till Titicacasjön via en pil som du ritas ute i havet. Du måste, enligt reglerna här, passera över EN streckad linje (men inte två eller fler) vid varje flygresa.



Vid flygresa måste din pil korsa EN streckad linje, inte flera.

DINA PENGAR

Längst ned på ditt protokollark håller du reda på hur mycket pengar du har till båt- och flygbiljetter. Varje ikryssad ruta motsvarar 1000 kronor.

Notera att du startar med 2000 kronor (två ikryssade rutor)!



Varje gång du hittar en ädelsten (eller har fått en bonus i Eldslandet!), kryssar du i motsvarande antal nya rutor på ditt protokollark. När du i stället köper en båtbiljett eller en flygbiljett, stryker du bort motsvarande antal kryss på ditt protokollark. Se spelexemplet på nästa sida.



(1) Du har kommit till Curitiba där du hittar en ädelsten värd 4000 kronor. Kryssa i fyra pengarutor till, utöver de två du började med.

(2) I ditt nästa drag betalar du 3000 kronor för en flygbiljett (stryk över de tre första ikryssade pengarutorna), och väljer att förflytta dig över en streckad linje, direkt ned till Valparaíso.

Råkar du ut för rövare via den vita tärningen, eller via en precis dragen bricka ur påsen, måste du genast stryka bort så många ikryssade pengarutor som siffran på rövarbrickan. Men ge inte upp, det finns fler ädelstenar att hitta i spelet!



ATT KORSA DITT EGET SPÅR

Om du vill eller måste korsa ditt eget tidigare spår (pilarna som du ritat från stad till stad på ditt protokollark), finns det ett pris som du måste betala varje gång: **stryk över EN ikryssad pengaruta på ditt protokollark för varje pil du korsar.** Detta gäller även om du via en flygresa korsar ditt spår. Skulle du ha helt slut på ikryssade rutor och alltså inte har några pengar, får du dock korsa ditt eget spår gratis.

LEDTRÅDSBRICKORNA

Dessa brickor är nyckeln till att vinna spelet! Du startar med en slumpmässigt dragen ledtrådsbricka som utgör din målstad, och som du i hemlighet placerat i facket på din målbricka. Det innebär att när du väl når din målstad efter att ha hittat så många ledtrådsbrickor som krävs, och efter att ha besökt alla de städer som anges på de brickorna, så vinner du om du är först med det!



Om ni är 2 deltagare, måste du hitta **fem (5)** ledtrådsbrickor (din målstad och ytterligare fyra ledtrådsbrickor, under spelets gång) och se till så att du besöker, eller har besökt, alla de angivna städerna – samt din målstad sist!

Om ni är 3 deltagare, måste du hitta **fyra (4)** ledtrådsbrickor (din målstad och ytterligare tre ledtrådsbrickor, under spelets gång) och se till så att du besöker, eller har besökt, alla de angivna städerna – samt din målstad sist!

Om ni är 4 deltagare, måste du hitta **tre (3)** ledtrådsbrickor (din målstad och ytterligare två ledtrådsbrickor, under spelets gång) och se till så att du besöker, eller har besökt, alla de angivna städerna – samt din målstad sist!

Varje gång du sticker ned handen i påsen och drar upp en slumpmässig bricka, så titta sedan på den i smyg inne i handen. Om det **INTE** är en ledtrådsbricka, så visa brickan öppet för alla medspelarna och följ reglerna ovan.

Men om det **ÄR** en ledtrådsbricka, **OCH** du redan har besökt den staden som står angiven, så lägger du den ledtrådsbrickan **helt öppet** på bordet framför dig så att alla kan se den. (Det avslutar förstås ditt drag.)

Om det i stället är en ledtrådsbricka med en stad som du ännu **INTE** har besökt, så lägger du brickan framför dig på bordet och med **baksidan uppåt**. (Var noga med att ingen annan får se den). När du senare i spelet kommer fram till just den staden, så vänder du genast upp den ledtrådsbrickan och visar den öppet. (Du ska dessutom dra en ny bricka från påsen som vanligt.)

Om du redan har 3, 4 eller 5 ledtrådsbrickor framför dig (upp- eller nedvända spelar ingen roll), visar du baksidan på brickan för övriga spelare, och lägg sedan tillbaka den i påsen. Ditt drag är sedan över.

När du på slutet når fram till din målstad – som du måste besöka sist av allt! – så vänder du upp din målbricka och har därmed genast vunnit spelet!



BONUSBRICKORNA

I spelet finns fyra speciella bonusbrickor. Dessa ska när spelet börjar placeras fullt synliga i mitten av bordet. Den spelare som **först** uppfyller de respektive villkor som anges på brickan, tilldelas bonus enligt nedan:



Solsymbolen i de gula cirklarna vid Eldslandet och Cochabamba hjälper er att komma ihåg att dessa två städer är bonusstäder.

Den spelare som tilldelas en gratis flygresa får spara denna till dess han eller hon önskar använda den. Så snart en bonusbricka nyttjats läggs den bort, ut ur spelet.

SPELETS SLUT

När du har hittat alla dina behövliga ledtrådsbrickor och är på väg mot din målstad, måste du ändå dra en bricka från påsen varje gång du kommer till en gul stad, respektive slå med tärningen i en röd stad och följa resultatet. Om brickan du drar INTE är en ledtrådsbricka, så visa upp den och följ reglerna för den. Ditt drag är därefter över. Om brickan du drar ÄR en ledtrådsbricka, så visa baksidan på brickan för övriga spelare, och lägg sedan tillbaka brickan i påsen. Ditt drag är sedan över.

Håll i huvudet att du bara får besöka varje stad en gång under partiet.

Eftersom du vet vilken stad som är din målstad, ska du se till att planera din rutt på så vis att när du väl har hittat alla dina ledtrådsbrickor, ska det fortfarande finnas städer kvar på ditt protokollark som du bekvämt kan "mellanlanda" i på din väg mot din målstad!

VEM VINNER?

Den spelare som först har hittat rätt antal ledtrådsbrickor (3, eller 4, eller 5), och har besökt alla de städer som står angivna på de ledtrådsbrickorna samt avslutar i sin målstad, vinner spelet! Vinnaren får som belöning den fina vinstbrickan, och visar stolt upp den.

TACK!

Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

*Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst.
Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post info@wonderfultimes.se*

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.alfspel.se

Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)

Speluppfinnare: Dan Glimne

Illustrationer: Per Demervall

Grafisk form: Henrik Tistling

©2023 Wonderful Times Toys & Games AB