

Fantomen™

Ett spännande äventyrsspel! För 2-4 deltagare, ålder 8-99 år.

INNEHÅLL

1 spelplan • 2 tärningar • 4 spelpjäser • 58 "Djungeltrummor"-kort
• 36 "Händelse"-kort • 17 "Singh-piraterna"-kort • 12 "Morristown"-kort
• 4 "Skadad"-kort • 1 "President Luaga"-kort

INLEDNING

Här är spelet om Fantomen! Bengalis president Luaga har blivit tillfångagen av de ökända Singh-piraterna; nu är det din uppgift som Fantomen att genomkorsa djungeln på jakt efter ledtrådar som kan föra dig till piraternas gömställe.

Spelet kan indelas i tre faser: först ska man ta reda på var Luaga hålls fången, därefter ska man frita honom, och sist ska Luaga föras till antingen Dödskallegrottan eller Morristown - den deltagare som lyckas föra "hem" Luaga har vunnit spelet.

Fantomen-spelet är inte alls så svårt som det kanske verkar vid en titt på dessa regler; om du tar tid på dig första gången och läser reglerna noga medan du bekantar dig med korten och spelplanen, kommer du att se att spelet är logiskt och lättspelat.

FÖRBEREDELSE

- 1) Skilj försiktigt alla korten från varandra. Dela upp korten i olika högar efter baksidorna och enligt innehållsförteckningen.
- 2) Lägg spelplanen mitt på bordet och studera den en minut eller två så att du ser var de olika namngivna platserna finns. Observera att spelplanen är indelad i områden, begränsade av svarta heldragna eller streckade linjer. Områdena kallas för enkehetens skull för rutor.
- 3) Tryck ut de runda spelpjäserna. Lägg märke till att varje pjäs har Fantomen på framsidan och en bandit på baksidan.
- 4) Samtliga deltagare slår med bägge läringarna. Högst väljer spelpjäs och ställer den på rätt startruta, och så vidare medsols. Blått startar alltid från Zheta-Betaus ruiner, rött från Jadehuset, grönt från Obangi, och gult från ruinstaden Thomas. Pjäserna ska ligga med Fantomensidan uppåt.
- 5) Blanda de 12 "Morristown"-kort och lägg dem i en hög med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen.
- 6) Blanda de 36 Händelsekort och lägg dem i en hög med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen.
- 7) Lägg tills vidare de 4 korten med "Skadad" åt sidan.
- 8) Blanda de 17 korten med "Singh-piraterna" och lägg dem i en hög med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen. Tag därefter bort de 5 översta korten i högen och lägg undan dem utan att titta på dem - de ska inte delta i spelet. Tag sedan kortet med "President Luaga" och lägg det under i högen med "Singh-piraterna", med färgbildsidan nedåt.
- 9) Ur högen med "Djungeltrummor"-kort tar varje deltagare ett kort med evig och ett kort med Hero, och lägger framför sig på bordet med framsidan uppåt. Om man är 2 eller 3 deltagare plockas övriga kort med Hero och Devil undan, de ska inte delta i spelet. Därefter tas de 3 korten med Bandarer undan och läggs vid sidan om spelplanen. Slutligen blandas de resterande 47 "Djungeltrummor"-kort noga och läggs i en hög med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen. Varje deltagare tar nu i ordning fyra "Djungeltrummor"-kort och har på handen. Ingen annan deltagare får titta på dessa kort, bara man själv.

I de fortsatta reglerna kommer "Djungeltrummor"-kort att för enkehetens skull kallas för DT-kort.

SPELETS GÅNG

Högst börjar, och därefter går turordningen hela tiden medsols.

Varje gång det är din tur, ska du göra följande (med undantagen beskrivna nedan):

1. Flytta din pjäs
2. Spela ut ett eventuellt DT-kort från din hand (om du vill och kan)
3. Dra ett Händelsekort och följ det
4. Dra ett DT-kort eller bli av med ett DT-kort eller eventuellt göra något annat (beroende på resultatet av Händelsekortet).

HUR DU FLYTTAR DIN PJÄS

Så länge du har ditt Hero-kort, får du flytta 1 eller 2 steg i varje drag, vart du vill. Skulle du bli av med Hero-kortet, får du bara flytta 1 steg i varje drag. Två eller flera pjäser får inte vara på samma ruta, och inte heller får en pjäs passera en ruta där det redan finns en annan pjäs.

Viktig regel: en pjäs får bara flytta till en angränsande ruta om rutorna har en gemensam heldragen linje. Se nedanstående exempel:

Från rutan med punkten kan man i ett steg flytta en pjäs till någon av rutorna A, B, C, D och F. Vill man nå rutan E, krävs det två steg (via D eller F). Inte heller kan man flytta i

ett steg från punktrutan till G (punktrutan och G har ingen gemensam heldragen linje, utan möts bara i ett hörn). Vill man flytta från punktrutan till G, krävs det två steg via F.



Områden som är helt omgivna av streckade linjer är större vattendrag och räknas inte som rutor. På fyra ställen på spelplanen kan man dock korsa streckade linjer, nämligen där de förbinds med en tjock, svart linje. Ett sådant exempel ses i figuren: man kan i ett steg gå från X till Y (eller tvärtom).

Du måste flytta i varje drag, såvida du inte tvingas stå över (t.ex. på grund av ett kort, eller av skador)

UTSPEL AV EVENTUELLT DT-KORT

De enda DT-kort du får spela ut efter att du flyttat men innan du drar ett Händelsekort, är information, bakhåll, falskt spår, och vägvisare. Efter att ha följt texten på kortet kastas det, och du fortsätter med att dra ett Händelsekort (med undantag för vägvisare, vilket avslutar ditt drag när du spelar ut det). Om du efter ett bakhållskort drar ett DT-kort från en motspelare, görs det som vanligt (se under rubriken Strid); han håller upp sina DT-kort (dock utan Hero, Devil eller bandarer) med baksidan mot dig, du drar ett kort på måfå, och lägger det till din hand.

Om du själv blir utsatt för ett bakhållskort (antingen DT-kort eller Händelse-kort) får du genast spela ut djungelordspråks-kortet "Du hittar aldrig Fantomen osv" (även om du inte är i tur). Bakhållet misslyckas då.

HÄNDELSEKORTEN

När du drar ett Händelsekort ska det visas för alla deltagarna.

Överst på Händelsekortet står alltid två eller fyra färger uppräknade. Om din pjäsfärg står där, gäller kortet dig och du måste följa anvisningarna på det. Om din pjäsfärg inte står där, gäller inte kortet dig och då ska du kasta det. Alla Händelsekort som kastas ska kastas i en separat kashög, med framsidan uppåt. Skulle draghögen med Händelsekort ta slut, vänds kashögen, blandas, och utgör sedan en ny draghög.

Vissa Händelsekort (vägvisare, dåligt väder, tag DT-kort, och bakhåll) är det bara att läsa texten på och följa, varefter du kastar kortet.

Om du får upp något av de andra Händelsekort (Tiger, krokodil, orm, banditer, stamkrigare, djungelpatrullen) har du råkat ut för ett möte i djungeln. Inför ett möte finns tre möjliga alternativ: 1) du kan försöka undvika det; 2) du kan försöka vinna personens eller personernas vänskap; 3) du strider mot den eller de som du mött. På Händelsekortet finns dock bara ett eller högst två av dessa alternativ.

Du måste i förväg säga till vilket alternativ du väljer, innan du börjar lägga upp kort eller slå med tärningarna.

Vid ett möte får du (om du vill) utnyttja de kort som du har på handen eller liggande framför dig, för att öka dina chanser att klara av situationen. Observera dock att de kort du utnyttjar i så fall förbrukas och sedan måste kastas (med ett undantag: Devil-kortet).

Undvik möte: Om du vill försöka undvika ett möte (genom avskräckning eller undansmygning) lägger du först upp det eller de kort du vill använda (dessa kort måste ha plusmarkerat värde efter rubriken Undvika möte). Därefter slår du med tärningarna och lägger till värdena på korten. Om summan blir lika med eller högre än värdet på Händelsekortet, har du lyckats undvika mötet; men om summan blir lägre än värdet på Händelsekortet, har du misslyckats med att undvika mötet, och då måste du genast fortsätta draget med att strida. Då höjs dock stridsvärdet på Händelsekortet med +1.

Exempel: Deltagare A får upp tigerkortet (undvika 6, strid 7); han vill undvika det mötet. Han har DT-kortet "Gevär" på handen (med värdet +2 på Undvika Möte) och lägger det på bordet. Dessutom räknas värdet för Devil in (+1). Han slår med tärningarna och får en 3:a och en 4:a, lägger till för geväret och Devil, och har 3+4+2+1=10. Eftersom det är högre än 6 har han undvikit mötet. Tigerkortet kastas, och gevärskortet kastas - det är nu förbrukat. A får dock behålla Devil-kortet.

Om A haft otur och fått två 1:or på tärningarna, hade det inte räckt: 1+1+2+1=5 är lägre än 6. Gevärskortet kastas, men tigerkortet ligger kvar, och nu är han tvungen att strida mot tigern, samtidigt som tigers stridsvärde höjs med +1 (och alltså blir 8).

Vänskap: Detta alternativ finns bara på Händelsekortet Stamkrigare och Djungelpatrullen (och på några av Morristown-korten). Här ska du enbart slå med tärningarna, inga kort får läggas till. Lyckas du slå lika med eller mer än vad som krävs, får du ta kortet och lägga framför dig på bordet, och utnyttja i en framtida strid. Du får dock bara ha ett Djungelpatrullkort. Misslyckas du med Djungelpatrullen, kastas helt enkelt det kortet; misslyckas du med Stamkrigare, måste du strida mot kortet (vars stridsvärde då höjs med +1, precis som under Undvika Möte).

Strid: Om du väljer strid, eller tvingas till strid, måste du först bestämma om du vill använda något eller några kort (alla kort som har ett Stridsvärde får användas). Kortet läggs då upp på bordet. Därefter slår du med tärningarna. Om summan av tärningarna + stridsvärdet på eventuella kort blir lika med eller högre än värdet på Händelsekortet, har du vunnit striden. Händelsekortet och de kort du använt (med undantag för Devil) ska då kastas.

Exempel: B drar kortet Fientliga stamkrigare (strid 9) och väljer att strida mot det. Han har tidigare fått ett Djungelpatrull-kort, och väljer att använda det samt dessutom ett kort med djungelordspråket "Fantomen smyger tystare än djungelkatten" (stridsvärde +2) som han har på handen. Han slår nu med tärningarna och får två 3:or. Summan blir då 6, plus 2 för Djungelpatrullen plus 2 för djungelordspråket plus 1 för Devil, vilket blir 11. Eftersom det blir högre än 9 har han vunnit striden; alla korten (utom Devil) kastas. Om summan blir lägre än värdet för strid på Händelsekortet, har du förlorat striden. Precis som ovan ska även i detta fall alla korten (även Händelse-kortet) kastas (utom Devil), och därefter blir du av med ett av de DT-kort som du har kvar.

Det tillgår så att du först plockar upp de DT-kort du eventuellt har liggande framför dig på bordet (Hero, Devil, bandarer), och tar dem på

Men. Sedan håller du upp alla dina DT-kort och låter deltagaren till
roger om dig dra ett kort. Obs, deltagaren till höger får bara se baksidorna
på dina DT-kort, och måste alltså dra kortet på måfå. DT-kortet som dras
kastas med framsidan uppåt.

Devil-kortet intar en specialroll. Dess värde för att undvika möte resp stridsvärde (+1
på bagge) får du tillgodoräkna dig i varje möte, så länge du har kortet framför dig. Skulle
du bli av med det (igenom att du förlorar en strid och kortet dras från din hand) kastas
det. Enda chansen för dig att få tillbaka det är att du lyckas dra det från högen av
DT-kort. Obs, om du redan har ett Devil-kort och drar ett nytt Devil-kort (som alltså
kastats tidigare) måste du genast kasta det igen och dra ett nytt DT-kort. På samma
sätt kan du bli av med, eller få tillbaka, Hero-kortet.

Sedan (men bara om du förlorat en strid) måste du slå med läringarna för
att se om du blev skadad i striden. Om du slår 6 t.o.m. 12, klarade du dig.
Men om du slår 2-5 blev du skadad. Du måste då ta ett skadekort och lägga
framför dig med sidan "Skadad" uppåt. Nu har du två alternativ att välja på:
antingen står du över de två närmaste dragen och gör ingenting medan
skadan läker, varefter du lämnar tillbaka skadekortet och fortsätter som
vanligt. Eller också fortsätter du, men då måste du dra 2 från din summa om
du skulle raka in i en ny strid, under de närmaste fyra dragen; skadekortet
har alltså ett "stridsvärde" på -2. Skulle du förlora en ny strid under dessa
fyra drag är du automatiskt svårt skadad: lägg skadekortet med sidan
"Svårt skadad" uppåt, och flytta genast din pjäs till Dr. Axels djungelsjuk-
hus. Där måste du stå över i fyra drag, men får sedan lämna ifrån dig
skadekortet och fortsätta som vanligt.

Observera att vissa av Händelsekortet medför "specialresultat" om man förlorar en
strid mot kortet: man kan bli av med två DT-kort i stället för bara ett, eller stå över nästa
drag (och då lämna ifrån sig ett DT-kort som vanligt), eller direkt bli svårt skadad och
ford till Dr. Axels djungelsjukhus (men man slipper då lämna ifrån sig ett DT-kort).

Jungeltrummekort

Efter det att du "avslutat" Händelsekortet, ska du slå med bägge läringarna:
om du slår 5 eller högre, får du ta upp det översta kortet i DT-högen och ha
det på handen. Om du slår 2, 3 eller 4 får du inte ta upp något DT-kort.
Undantag: om du i samma drag förlorat en strid, får du inte ta upp något
DT-kort; inte heller får du ta upp ett DT-kort, om du just haft ett Händelse-
kort där det står att ditt drag är slut. Inte heller får du ta upp ett DT-kort om
du tidigare i samma drag spelat ett DT-kort med vägvisare.

Om du däremot fått ett Händelsekort som inte gällt dig, får du som ovan
slå med läringarna och försöka plocka upp ett DT-kort.

Viktig regel: du får högst ha åtta DT-kort på handen när du avslutar
ditt drag (Devil och Hero räknas inte bland de åtta, och inte heller
bandarer). Om du under ditt drag plockat upp så att du har fler än åtta
DT-kort på handen, måste du avsluta draget med att kasta så att du bara
har åtta DT-kort kvar. Denna regel gäller alltid.

Annan viktig regel: alla DT-kort som kastas, spelas ut, eller förbrukas
mot Händelsekort, ska kastas i en separat kashög, med framsidan uppåt.
Om draghögen med DT-kort tar slut, vänder man på kashögen, blandar
den noga, och låter den bli en ny draghöge.

Observera att vissa kort bara får användas en gång under spelet,
därefter utgår de ur spelet i stället för att kastas.

Speciella rutor

Dödskallegrötan: om du kommer fram till denna ruta, får du genast ta ett
kort med "Bandarer" (om det finns något kvar). Du får inte i samma drag
plocka upp något Händelsekort eller annat DT-kort eller spela ut något
kort. Bandarkortet har ett stridsvärde och får användas i strid enligt
reglerna ovan. Förbrukade bandarkort kastas på kashögen. Du får bara ha
ett bandarkort framför dig på bordet.

Wambesi och Llongo: om du kommer fram till någon av dessa rutor, får du
genast ta upp två DT-kort. Du får inte i samma drag plocka upp något
Händelsekort, och inte heller spela ut något kort. Detta gäller bara en gång
per deltagare och ruta och parti. Du kan alltså bara göra detta en gång på
Wambesi-rutan och en gång på Llongo-rutan; i fortsättningen gäller de för
dig som vanliga rutor.

Morristown: att besöka Morristown är en chansstagnation som kan gå hem,
eller kosta mer än det smakar...det är ett tufft ställe.

Om du kommer till någon av de två Morristown-rutorna, tar du inget
Händelsekort, utan drar istället översta kortet ur Morristownhögen. Om
det är ett blankt kort klarar du dig, om det är något annat kort måste du som
vanligt bestämma om du ska försöka undvika mötet, gå i strid, eller försöka
vinna vänskap. De vanliga reglerna enligt ovan gäller! Och, observera att
vissa kort inte får användas i Morristown!

Om du förlorar en strid, blir du som vanligt av med ett DT-kort från din
hand och måste som vanligt slå för att se om du blev skadad. Men om du får
ett blankt kort, eller undviker mötet eller vinner vänskap (behåll det kortet)
eller vinner en strid, ska du genast slå med läringarna: om du slår 2-5, drar
du ett DT-kort; om du slår 6-10, drar du två DT-kort; om du slår 11-12, drar
du tre DT-kort. Viktigt: du får inte titta på dessa kort förrän du lämnar
Morristown, och inte heller använda dem i Morristown! Du får slanna så
många drag du vill i Morristown (utan att behöva flytta) och samla DT-kort
på hög med framsidan neråt så länge du klarar dig. I varje drag tar du då ett
nytt Morristown-kort. Du får i Morristown inte spela ut något DT-kort mot
någon annan deltagare, och de enda kort du får ta hjälp av är de som du har
på bordet eller i handen, och som gäller i Morristown. Ingen annan får
spela ett DT-kort mot dig medan du är i Morristown.

När du lämnar Morristown flyttar du som vanligt, och får sedan plocka
upp de kort du samlat på dig, varefter du tar upp ett Händelsekort och
fortsätter draget som vanligt. Glöm inte med att avsluta med att kasta kort,
så att du bara har åtta kvar på handen.

Hur du hittar president Luaga

Bland DT-korten du får finns det kort där det står "Djungeltrummorna
säger att president Luaga hålls fången i Bengalitown" (eller Corba,
Trondelay, Albatrossens torn eller Kaz-Mir-Ora - det finns fem olika
länkbara gömställen).

Om någon deltagare lägger upp två sådana likadana kort (t.ex. med
Corba) på bordet, är det fastslaget var Singh-piraterna håller Luaga
fången. Alla övriga kort med andra namn är då genast värdelösa. De två
korten får läggas när som helst under deltagarens drag; som kompensation
för denne genast plocka upp två nya DT-kort. Observera att de värdelösa
namnkorten förblir i spelet precis som vanligt.

Om ingen spelat ut två likadana kort när draghögen med DT-kort tagit
slut för första gången, gäller regeln att det räcker med att spela ut ett
sådant kort, vilket som helst. Precis som ovan är det då fastslaget var
Luaga hålls fången, och den deltagaren får genast plocka upp ett nytt
DT-kort (ur kashögen som blandats och vänts) som kompensation.

Hur du hittar president Luaga

Så snart någon deltagare lagt upp två likadana namnkort (eller ett, enligt
ovan), börjar kapplöpningen mot rutan där Luaga hålls fången. Under
förflyttningen sker alla drag som vanligt, med upplöckning av Händelsekort
etc. Den som först kommer till rutan där Luaga är får börja fritagnings-
försöket genast, i samma drag.

Fritagningsförsöket tillgår på följande sätt: du vänder på korten i Singh-
pirathögen ett efter ett (du har alltså 12 kort att "ta dig igenom"). Detta gör
du i en följd så länge du klarar dig, tills du fritar Luaga eller blir svårt skadad;
övriga deltagare får vänta så länge.

Varje kort ska "besegras"; bevapnade pirater och vakthundar måste
besegras i strid som vanligt, med hjälp av tärningar och eventuella kort du
vill använda. Tänk på att de kort du använder blir förbrukade (med
undantag för Devil)! Du får inte plocka upp några nya DT-kort medan du
håller på med fritagningsförsöket.

Klippväggar och nätfällor måste du besegra enbart med hjälp av
tärningarna, genom att slå lika med eller högre än det värde som står på
kortet. Lästa dörrar tar du dig igenom på samma sätt, eller genom att spela
ut ett kort med "Fantomen har tio tigrars styrka".

Om du misslyckas med ett kort kastas Singh-piratkortet ändå, men då
blir du som vanligt av med ett DT-kort (gäller även klippväggar, nätfällor
och lästa dörrar). Om du förlorar en strid, måste du (förutom att du blir av
med ett DT-kort på samma sätt som vanligt) dessutom kasta med tärningarna
för att se om du blev skadad: 2-5 så blev du skadad, 6-12 så klarade du dig.
Om du blev skadad tar du som vanligt ett skadekort och lägger framför dig,
och måste i fortsättningen dra ifrån 2 på varje tärningskast, så länge
fritagningen pågår. Om du förlorar ännu en strid är du svårt skadad, och
måste avbryta fritagningsförsöket; flytta genast din pjäs till Dr. Axels
djungelsjukhus och stå över fyra kast som vanligt. Näste deltagare som
kommer till rutan får fortsätta fritagningsförsöket, mot de Singh-piratort
som ligger kvar (de kort som har avverkat utgår ur spelet).

När samtliga Singh-piratort är besegrade (vare sig du gjorde det
ensam eller tog över efter en som blev svårt skadad halvvägs) är Luaga
fritagen. Vänd på kortet så att färgsidan kommer uppåt, och ha det framför
dig på bordet. Nu gäller det att föra honom till antingen Morristown eller
Dödskallegrötan om du ska vinna spelet.

Hemvärdet

Så snart Luaga är fritagen måste de andra genast vända på sina spelplåsar
så att banditsidan kommer uppåt (din egen pjäs har kvar Fantomen-sidan
uppåt). Därefter får du som fritog Luaga genast gå två extra steg, men
sedan fortsätter turen medsols. Inga Händelsekort ska nu dras, och alla
DT-kort (utom Hero och Devil) är värdelösa och utgår ur spelet.

Man förflyttar sig som vanligt (ett eller två steg om man har Hero-kortet
kvar, ett steg om man saknar Hero-kortet; detta gäller även deltagarna
med banditsidan uppåt på spelplåsarna).

Om Fantomenpjäsen och en banditpjäs hamnar på samma ruta (det är
nu tillåtet efter att Luaga fritagits) blir det strid. Denna strid tillgår som så
att bägge slår med tärningarna: banditspelaren får inte lägga till något på
tärningarna, medan Fantomenspelaren får lägga till +1 om han har
Devil-kortet kvar, och +4 för att han är Fantomen.

Om Fantomen vinner, flyttar han helt enkelt banditspelarens pjäs tre
steg i vilken riktning han vill; därefter är det näste deltagares tur (spel-
ordningen bordet runt bibehålls).

Om banditspelaren vinner striden, vänder han på sin pjäs och blir
Fantomen igen. Den som nyss var Fantomen måste vända på sin pjäs så att
banditsidan kommer uppåt, och den nye Fantomen flyttar banditpjäsen tre
steg i vilken riktning han vill. Den nye Fantomen övertar Luaga-kortet, och
sedan är det näste deltagares tur.

Spelet fortsätter så tills Luaga förts "hem".

HEM VINNER?

Den deltagare som kan föra president Luaga till antingen Dödskalle-
grötan eller Morristown har vunnit spelet.

©1984 BRIO AB/KFS/Distr. Bulls

Uppfunnet av Dan Glimme
Illustrationer av: Rolf Gohs, Özcan Erarp, Lee Falk & Sy Barry

