



DK

SPILLEREGLER •

SE

SPELREGLER •

NO

SPILLEREGLER •

FI

PELISÄÄNNÖT



## DK Spilleregler

Bland dyrekortene og fordel dem, så der ligger et dyrekort i hvert bur med bagsiden opad. Sæt bilbrikkerne på de grønne holdere og placér dem på to af de blå bilfelter.



Hver spiller vælger en dyrepasser-spillebrik, sætter den på holderen i den valgte farve og placerer spillebrikken på stenene ved indgangen til zoologisk have. Den yngste spiller starter og der spilles i urets retning.

Spillerne slår på skift med terningen og flytter sin spillebrik det antal felter som øjnene på terningen viser – eller færre felter. Man vælger selv, hvilket af felterne inden for indgangen, man først flytter sin spillebrik ud på, når man træder ind i zoologisk have. Man må gerne passere modspillere undervejs, men man må ikke stoppe på et felt, hvor der allerede står en anden modspiller. Hvis der allerede står en modspiller på ens slutfelt, skal man stoppe på feltet lige før slutfeltet.



Når en spiller lander på et brunt dyrefelt ud for et bur, hvor der ligger et dyrekort, skal spilleren tage dyrekortet og placere det foran sig med billedsiden opad, så alle kan se dyret. Han/hun skal nu finde frem til

dyrets bur og aflevere det der. Man kan se, hvilket dyr, der hører til hvor, ved at kigge på dyrefeltet ud for buret. Et dyr er afleveret i et bur, når man står på det brune dyrefelt ud for buret. Dyrekortet lægges i buret med billedsiden opad og man får et pokalkort for at have afleveret dyret. Pokalkortet lægger man foran sig og gemmer til sidst, hvor man tæller op, hvem der har flest pokalkort.

Hvis et dyr allerede er i sit eget bur, når man vender dyrekortet i buret, lægger man dyrekortet i buret med billedsiden opad og får et pokalkort. Næste gang det er ens tur, går man videre til et andet bur for at finde et nyt dyr.

Hvis en spiller afleverer et dyr i et bur, hvor der ligger et dyrekort, tager spilleren dette kort og lægger foran sig med billedsiden opad. I næste runde skal spilleren forsøge at finde frem til det nye dyrs bur og aflevere det der. Hver spiller må kun have ét dyr, dvs. ét dyrekort, de skal aflevere ad gangen!



Når en spiller lander på et blå bilfelt, hvor der står en bilbrik, må han/hun tage bilbrikken med sig i næste runde. Når man har en bilbrik, må man flytte dobbelt så mange felter som øjnene på terningen viser. Så snart man har afleveret et dyr, skal bilbrikken sættes hen på et andet blå bilfelt end det bilfelt, hvor man tog brikken.

Spillet fortsætter indtil der ikke er flere dyrekort at vende og alle dyrene er tilbage i deres egne bure. Når en spiller har afleveret sit sidste dyr, er han/hun færdig med at spille og kan stille sin spillebrik ved indgangen til zoologisk have.



Den spiller, der får hjulpet flest dyr tilbage til deres eget bur, dvs. har flest pokalkort når alle dyrene er fundet, har vundet spillet.

**God fornøjelse!**

## SE Spelregler

Blanda djurkortet och fördela dem så att det ligger ett djurkort i varje bur med baksidan uppåt. Sätt bilbrickorna på de gröna hållarna och placera dem på två av de blå bilfälten.



Varje spelare väljer en spelbricka, sätter den på hållaren med den valda färgen och placerar spelbrickan på stenarna vid ingången till djurparken. Den yngsta spelaren börjar, spelet går medurs.

Spelarna turas om att slå tärningen och flyttar sin spelbricka det antal fält som prickarna på tärningen visar – eller färre fält. Man väljer själv vilket av fälten innanför ingången man först flyttar sin spelbricka till när man går in i djurparken. Man får gärna passera medspelarna på vägen, men man får inte stanna på ett fält där det redan står en annan medspelare. Om det redan står en medspelare på ens "sista fält" ska man stanna på fältet före det "sista fältet".



När en spelare hamnar på ett brunt djurfält utanför en bur där det ligger ett djurkort, ska spelaren ta djurkortet och lägga det framför sig med bilsidan uppåt så att alla kan se djuret. När det blir spelarens tur

nästa gång, ska han/hon kasta tärningen för att flytta sig fram till djurets bur och lämna kortet där. Man kan se vilket djur som hör hemma var genom att titta på djurfältet utanför buren. Ett djur har lämnats i en bur när man står på det bruna djurfältet utanför buren. Djurkortet läggs i buren med bilsidan uppåt och man får ett pokalkort för att ha lämnat av djuret. Pokalkortet lägger man framför sig och sparar det till slutet, då man räknar dem och ser vem som har flest.

Om ett djur redan sitter i sin egen bur när man vänder djurkortet i buren, lägger man djurkortet i buren med bilsidan uppåt och får ett pokalkort. Nästa gång det är ens tur går man vidare till en annan bur för att hitta ett nytt djur.

Om en spelare har lämnat ett djur i en bur där det redan ligger ett djurkort, tar spelaren detta kort och lägger framför sig med bilsidan uppåt. I nästa runda ska spelaren kasta tärningen för att flytta sig fram till det nya djurets bur och lämna det där. Varje spelare får endast ha ett djur, dvs. ett djurkort, att lämna i taget!



När en spelare hamnar på ett blått bilfält där det står en bilbricka måste han/hon ta bilbrickan med sig i nästa runda. När man har en bilbricka får man flytta dubbelt så många fält som prickarna på tärningen visar. Så snart man har lämnat ifrån sig ett djur ska bilbrickan placeras på ett annat blått bilfält än det bilfält där man tog upp den.

Spelet fortsätter tills det inte finns fler djurkort att vända och alla djuren är tillbaka i sina egna burar. När en spelare har lämnat av sitt sista djur är han/hon färdig och kan ställa sin spelbricka vid ingången till djurparken.



Den spelare som hjälper flest djur tillbaka till buren, dvs. har flest pokalkort när alla djuren har hittats, har vunnit spelet.

**Mycket nöje!**

## NO Spilleregler

Bland kortene og fordel dem slik at det ligger et dyrekort i hvert bur, med baksiden opp. Sett bilbrikkene på de grønne holderne og plasser dem på to av de blå bilfeltene.



Hver spiller velger en dyrepasserbrikke, setter den på holderen i den valgte fargen og plasserer spillebrikken på steinene ved inngangen til dyrehagen. Den yngste spilleren starter, og spillet foregår i klokkeretningen.

Spillerne kaster terningen etter tur og flytter sin spillebrikke det antall felter som øynene på terningen viser – eller færre felter. Man velger selv hvilket av feltene innenfor inngangen man først flytter sin spillebrikke ut på når man går inn i dyrehagen. Man kan gjerne passere motspillere underveis, men det er ikke lov å stoppe på et felt hvor det allerede står en annen motspiller. Hvis det allerede står en motspiller på ditt "sluttfelt", skal du stoppe på feltet rett foran "sluttfeltet".



Når en spiller lander på et brunt dyrefelt foran et bur hvor det ligger et dyrekort, skal spilleren ta dyrekortet og plassere det foran seg med bildesiden opp, slik at alle kan se dyret. Han/hun skal nå finne frem til

dyrets bur og avlevere det der. Man kan se hvilket dyr som hører til hvor, ved å kikke på det brune dyrefeltet. Et dyr er avlevert i et bur når man står på det brune dyrefeltet utenfor buret. Dyrekortet legges i buret med bildesiden opp, og man får et pokalkort for å ha avlevert dyret. Pokalkortet legger man foran seg, og tar vare på det til slutt, når man teller opp hvem som har flest pokalkort.

Hvis et dyr allerede befinner seg i sitt eget bur i det man snur dyrekortet i buret, legger man dyrekortet i buret med bildesiden opp, og får et pokalkort. Neste gang det er ens egen tur, går man videre til et annet bur for å finne et nytt dyr.

Hvis en spiller avleverer et dyr i et bur hvor det ligger et dyrekort, tar spilleren dette kortet og legger det foran seg med bildesiden opp. I neste runde skal spilleren forsøke å finne frem til det nye dyrets bur, for så å avlevere det der. Hver spiller kan bare ha ett dyr, dvs. ett dyrekort av gangen som de skal avlevere.



Når en spiller lander på et blått bilfelt, hvor det står en bilbrikke, må han/hun ta bilbrikken med seg i neste runde. Når man har en bilbrikke kan man flytte dobbelt så mange felter som øynene på terningen viser. Så snart man har avlevert et dyr, skal bilbrikken plasseres på et annet blått bilfelt enn det bilfeltet hvor man tok brikken fra.

Spillet fortsetter inntil det ikke er flere dyrekort igjen å snu og alle dyrene er tilbake i sine egne bur. Når en spiller har avlevert sitt siste dyr, er han/hun ferdig med å spille og kan plassere sin spillebrikke ved inngangen til dyrehagen.



Den spilleren som har hjulpet flest dyr tilbake til sitt eget bur, dvs. den som har flest pokalkort liggende foran seg når alle dyrene er funnet, har vunnet spillet.

**God fornøyelse!**

## FI Pelisäännöt

Sekoita eläinkortit ja jaa ne siten, että jokaisessa häkissä on yksi eläinkortti taustapuoli ylöspäin. Aseta auton muotoiset palat vihreisiin pidikkeisiin, ja aseta pidikkeet kahteen siniseen autokenttään.



Jokainen pelaaja ottaa eläintenhoitaja pelimerkin ja asettaa sen kuvaruutuun eläintarhan sisäänkäynnin kohdalle. Nuorin pelaaja aloittaa. Peli etenee myötäpäivään.

Pelaajat heittävät vuorollaan arpakuutiota ja siirtävät pelimerkkiään niin monta ruutua kuin arpakuution silmäluku osoittaa – tai vähemmän. Pelaaja valitsee itse, mihin kenttään sisäänkäynnin luona hän ensimmäiseksi siirtää pelimerkinsä, kun hän tulee sisään eläintarhaan. Vastapelaajan saa ohittaa, mutta pelaaja ei saa pysähtyä ruutuun, jossa on jo toinen pelaaja. Jos ”lopetusruudussa” on jo vastapelaaja, pelaajan on pysähdyttävä ”lopetusruutua” edeltävään ruutuun.



Kun pelaaja saapuu ruskeaan eläinkenttään sellaisen häkin eteen, jossa on eläinkortti, pelaajan on otettava eläinkortti ja asetettava se eteensä kuvapuoli ylöspäin siten, että kaikki näkevät eläimen. Nyt

pelaajan on löydettävä eläimen häkki ja palautettava eläin häkkiinsä. Häkin sisällä olevasta kuvasta ilmenee, mikä eläin kuuluu kyseiseen häkkiin. Eläin palautuu häkkiinsä, kun pelaaja pysähtyy häkin edessä olevaan siniseen eläinkenttään. Eläinkortti asetetaan häkkiin kuvapuoli ylöspäin, ja pelaaja saa pokaalikortin eläimen palauttamisesta. Pelaaja asettaa pokaalikortin eteensä ja pitää sen itsellään siihen asti, kun lasketaan, kuka on saanut eniten pokaalikortteja.

Jos eläin on jo omissa häkissään, kun pelaaja kääntää eläinkortin häkissä, pelaaja saa eläinkortin ja asettaa sen eteensä taustapuoli ylöspäin. Kun pelaajan vuoro seuraavan kerran tulee, hän siirtyy eteenpäin toiseen häkkiin löytääkseen uuden eläimen.

Jos pelaaja palauttaa eläimen häkkiin, jossa on eläinkortti, pelaaja ottaa kortin ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Seuraavalla kierroksella pelaajan on yritettävä löytää uuden eläimen häkki ja palauttaa se sinne. Jokaisella pelaajalla voi olla kerrallaan vain yksi eläin (eli yksi eläinkortti), joka on palautettava!



Kun pelaaja saapuu siniseen autokenttään, jossa on auton muotoinen pala, hän saa ottaa auton muotoisen palan itselleen seuraavalle kierrokselle. Kun pelaajalla on auton muotoinen pala, hän saa siirtää pelimerkkiään tuplasti arpakuution silmäluvun verran. Kun pelaaja on palauttanut eläimen, auton muotoinen pala on asetettava toiseen siniseen autokenttään kuin mistä pelaaja otti merkin.

Peli jatkuu, kunnes käännettäviä eläinkortteja ei enää ole ja kaikki eläimet ovat takaisin omilla häkeissään. Kun pelaaja on palauttanut viimeisen eläimensä, hän on valmis pelaamaan ja voi asettaa pelimerkinsä eläintarhan sisäänkäynnin kohdalle.



Pelin voittaa pelaaja, joka on auttanut eniten eläimiä palaamaan takaisin häkkeihinsä eli jolla on eniten pokaalikortteja edessään, kun kaikki eläimet on löydetty.

**Hauskoja pelihetkiä!**



*Martin Nedergaard Andersen & Clara Louise Nedergaard Sinding*