



Pelisäännöt

**SISÄLTÖ:** 1 värillinen noppa, 1 pelilauta, 16 pidikettä, 1 arkki eläinlaattoja: 4 lehmää, 4 possua, 4 hevosta, 4 koiraa, 4 autoa, 1 äänirasia

### PELIN TARKOITUS

Pelaajat yrittävät saada markkinoilta neljä eri eläintä ja tuoda ne kotiin maatilalle. Pelaaja, joka saa ensimmäisenä kerättyä neljä eri eläintä keräysalustalleen, voittaa pelin.

### PELIVALMISTELUT

Äänirasia asetetaan pelilaudan keskelle.

Huomio: Poista eristys (muovinauha) paristoista ennen ensimmäistä pelikertaa, jotta paristot toimivat ja äänirasiaa voi käyttää.

Kaikille pelaajille jaetaan yksi auto, jolla pelaaja liikkuu pelilaudalla. Paina eläinlaatat varovaisesti irti arkista ja aseta ne pidikkeisiin. Neljänlaiset eläimet asetetaan kukin omaan aitaukseensa markkinapaikalla.

Pelaajat asettavat autonsa oman maatilansa edessä olevalle paikalle.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Vuoro siirtyy sen jälkeen myötöpäivään.

### PELIN ALKU

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa. Sen jälkeen pelaaja siirtää autonsa lähemmäksi markkinatelttaa pelilaudan ensimmäiseen väriruutuun, jonka väri vastaa nopan osoittamaa väriä.

Jos nopan osoittama väri on sama kuin ruudun, jossa auto jo on, autoa ei tarvitse siirtää.

Pelaaja voi siirtyä siniseen ruutuun markkinapaikalla joko nopan osoittamien värien tai markkinateltan kuvan avulla. Jos pelaaja heittää nopalla markkinateltan kuvan, pelaaja voi siirtyä suoraan markkinapaikalle.

Markkinapaikalle siirtymisen jälkeen pelaaja painaa kerran telttaa, jolloin kuuluu sen eläimen ääni, jonka pelaaja voi kuljettaa autolla kotiin.

Jos pelaajalla ei ole eläintä, jonka ääni kuuluu, pelaaja asettaa eläimen autoon ja vie eläimen kotiin maatilalle seuraavalla pelivuorollaan.

Jos pelaajalla on jo eläin, jonka ääni kuuluu, pelaaja odottaa, kunnes taas on hänen vuoronsa ja painaa sen jälkeen uudelleen äänirasiaa.

Pelaajan ei tarvitse heittää noppaa silloin, kun hän odottaa markkinapaikalla vuoroaan äänirasian painamista varten.

Kun pelaaja on kerännyt useita eläimiä, puuttuvan eläimen saamisen todennäköisyys vähenee. Kun pelaaja siirtyy uudelleen markkinapaikalle, hän voi painaa markkinatelttaa kaksi kertaa, jos hänellä on jo kerättyä kaksi eläintä, ja kolme kertaa, jos hänellä on jo kerättyä kolme eläintä.

Pelaaja voi kuljettaa eläimen kotiin maatilalle joko nopan osoittamien värien tai maatilankuvan avulla. Jos pelaaja heittää nopalla maatilankuvan, pelaaja voi siirtää auton suoraan kotiin maatilalle.

### KUKA VOITTAA?

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä kerättyä kaikki neljä eri eläintä, voittaa pelin.

**Pidä hauskaa!**



Spilleregler

**INDHOLD:** 1 farveterning, 1 spilleplade, 16 holdere, 1 ark dyrebrikker: 4 køer, 4 grise, 4 heste, 4 hunde, 4 biler, 1 lydboks, 1 sæt spilleregler

### FORMÅL:

Spillerne skal forsøge at hente de 4 forskellige dyr på markedspladsen, og bringe dem hjem til bondegården. Den spiller, der først har samlet alle 4 dyr på samlepladen, har vundet.

### SPILLET GØRES KLAR:

Lydboksen placeres i midten af spillepladen.

**BEMÆRK:** Første gang spillet benyttes skal isoleringen (plaststrimlen) i lydboksen fjernes for at batterierne får kontakt, og lydboksen kan bruges!

Hver spiller får 1 bil, som benyttes til at bevæge sig rundt med på spillepladen. Dyrene presses forsigtig ud af stansearket, hvorefter de sættes i holderne. De 4 forskellige dyr sættes i hver deres indhegning ved markedspladsen.

Hver spiller sætter sin bil på feltet uden for sin gård.

Den yngste spiller starter spillet. Der spilles efter tur med uret.

### SPILLET STARTER:

Første spiller kaster terningen. Spillerens bil flyttes på vej mod markedsteltet til det første farvefelt på spillepladen, som terningen viser.

Hvis terningen viser samme farve, som det felt man står på behøver man ikke at flytte.

For at lande på det blå felt ved markedspladsen, skal spilleren slå sig frem, enten ved hjælp af farverne på terningen, eller ved at slå symbolet med markedsteltet, som giver ret til straks at flytte frem til markedspladsen. Når man lander på markedspladsen, må man trykke én gang på teltet for at høre, hvilket dyr man må tage med sig hjem i bilen.

Mangler man dyret, som høres, sættes det på bilen, og spilleren skal nu bringe dyret hjem til bondegården næste gang det er hans/hendes tur.

Mangler man ikke dyret, som høres, må man vente til næste gang, det bliver ens tur, hvorpå man trykker på lydboksen igen.

Man behøver ikke at kaste terningen når man står på markedspladsen og venter på at trykke på lydboksen.

Når man har samlet flere af dyrene, er der færre chancer for at få de dyr, man mangler. Til gengæld er det tilladt at trykke på markedsteltet 2 gange, hvis man har 2 dyr og 3 gange, hvis man har 3 dyr, når man lander på markedspladsen igen.

For at komme hjem til gården med sit dyr, kan man enten slå sig hjem ved hjælp af farverne på terningen, eller ved at slå symbolet med bondegården, som giver ret til straks at flytte bilen hjem til bondegården og aflevere dyret på en af indhegningerne ved gården.

### HVEM VINDER?

Den spiller, der først får samlet alle 4 dyr, har vundet.

**God fornøjelse!**



# dyremarkedet

Spilleregler

**INNHold:** 1 fargeterning, 1 spillebrett, 16 holdere, 1 ark dyrebrikker: 4 kyr, 4 griser, 4 hester, 4 hunder 4 biler, 1 lydboks, 1 sett spilleregler

## FORMÅL

Spillerne skal hente de 4 forskjellige dyrene på dyremarkedet og bringe dem hjem til bondegården. Den spilleren som først har samlet alle de 4 dyrene på samlebrettet sitt, har vunnet spillet.

## FORBEREDELSE

Lydboksen plasseres midt på spillebrettet.

Merk: Første gang spillet brukes, må isolasjonen (plaststrimmelen) i lydboksen fjernes slik at batteriene får kontakt og lydboksen fungerer.

Hver spiller får utdelt 1 bil som brukes til å kjøre rundt på spillebrettet. Dyrene trykkes forsiktig ut av arket, og deretter settes de i holderne. De 4 forskjellige dyrene settes i hver sin innhegning ved markedsplassen.

Hver spiller setter bilen sin på feltet utenfor egen bondegård. Den yngste spilleren starter spillet. Det spilles etter tur med sola.

## SPILETS GANG

Første spiller kaster terningen. Spilleren flytter bilen mot markedsteltet til det første feltet på spillebrettet med den samme fargen som terningen viser.

Hvis terningen viser samme farge som det feltet man står på, behøver man ikke å flytte.

For å komme til det blå feltet ved markedsplassen flytter spilleren bilen til feltene med samme farge som slås med terningen. Hvis spilleren slår symbolet med markedsteltet, kan han eller hun flytte helt frem til markedsplassen.

Når man er kommet til markedsplassen, trykker man én gang på teltet for å høre hvilket dyr man kan ta med seg hjem i bilen.

Hvis man mangler det dyret som høres, plasseres dyret på bilen, og spilleren begynner å kjøre dyret hjem til bondegården neste gang det blir hans eller hennes tur.

Hvis man allerede har fått hjem dyret som høres, må man vente til neste runde, og da kan man trykke en gang til på lydboksen.

Man trenger ikke kaste terningen når man står på markedsplassen og venter på å trykke på lydboksen.

Når man har fått hjem flere av dyrene, er det mindre sjanser til å høre lyden til de dyrene man mangler. Neste gang man kommer på markedsplassen, har man derfor lov til å trykke 2 ganger på markedsteltet hvis man har fått hjem 2 dyr og 3 ganger hvis man har fått hjem 3 dyr.

For å bringe dyret sitt hjem til gården kan spilleren enten kjøre hjem ved hjelp av fargene på terningen, eller ved å slå symbolet med bondegården direkte. Da kan spilleren flytte rett hjem til bondegården med dyret sitt.

## HVEM VINNER?

Den spilleren som først har samlet alle de 4 dyrene sine hjemme på gården, har vunnet spillet.

**God fornøyelse!**



# gå til marknaden

Spelregler

**INNEHÅLL:** 1 färgtärning, 1 spelbräde, 16 hållare, 1 ark med djurbrickor: 4 kor, 4 grisar, 4 hästar, 4 hundar, 4 bilar, 1 ljudbox, 1 set med spelregler

## SPELETS MÅL

Spelarna ska försöka hämta de 4 olika djuren på marknaden och ta dem hem till bondgården. Den spelare som först har samlat alla sina 4 djur på insamlingsplattan har vunnit spelet.

## FÖRBEREDA SPELET

Ljudboxen ställs i mitten av spelbrädet.

Observera: Första gången spelet används ska isoleringen (plastremsan) i ljudboxen tas bort för att batterierna ska få kontakt och ljudboxen ska kunna användas.

Varje spelare får 1 bil som används för att ta sig runt på spelbrädet. Tryck försiktigt ut djuren ur arket och sätt dem i hållarna. De 4 olika djuren placeras i sin inhägnad vid marknadsplatsen.

Varje spelare sätter sin bil på fältet utanför sin gård. Den yngsta spelaren startar spelet. Därefter går turen medsols.

## SPELET BÖRJAR

Första spelare kastar tärningen. Spelarens bil flyttas på väg mot marknadstältet till det första färgfältet på spelbrädet efter vad tärningen visar.

Om tärningen visar samma färg som fältet du står på behöver du inte flytta.

För att landa på det blå fältet vid marknadsplatsen ska spelaren slå sig fram, antingen med hjälp av färgerna på tärningen, eller genom att slå symbolen med marknadstältet, som innebär att man får flytta fram till marknadsplatsen direkt.

När man landar på marknadsplatsen måste man trycka en gång på tältet för att höra vilket djur man får ta med sig i bilen.

Om man inte redan har djuret som hörs sätter man det på bilen och tar det med hem till sin bondgård nästa gång det är ens tur.

Om man redan har djuret som hörs måste man vänta tills nästa gång det blir ens tur innan man trycker på ljudboxen igen.

Man behöver inte kasta tärningen när man står på marknadsplatsen och väntar på att få trycka på ljudboxen.

När man har samlat flera av djuren är chansen mindre att få de djur som man behöver. I gengäld är det tillåtet att trycka på marknadstältet 2 gånger om man har 2 djur och 3 gånger om man har 3 djur när man landar på marknadsplatsen igen.

För att komma hem till gården med sitt djur kan man antingen slå sig hem med hjälp av färgerna på tärningen, eller genom att slå symbolen med bondgården, som innebär att man får flytta hem bilen till bondgården direkt för att lämna djuret i en av inhägnaderna.

## VEM VINNER?

Den spelare som först har samlat alla sina 4 djur har vunnit.

**Mycket nöje!**