

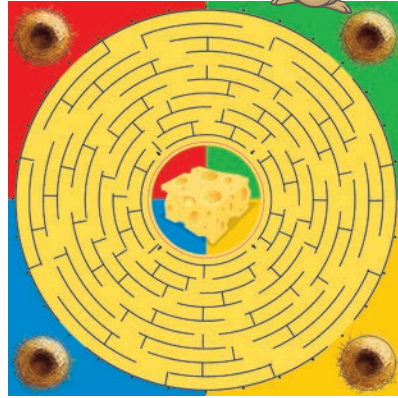
FI | HIIRILABYRINTTI PELISÄÄNNÖT



Sisältö:

1 arpakuutio 1–3
4 punaista hiirtä
4 vihreää hiirtä
4 sinistä hiirtä
4 keltaista hiirtä
1 pelilauta
1 pyörätyslevy
1 peliohje

Pelaaja: noin 30 minuuttia
2–4 pelaajaa, yli 5-vuotiaille



Pelin tarkoitus

Pelaajat yrittävät kuljettaa neljä hiirtä hiirenpesästä labyrintin läpi pelilaudan keskellä olevan juuston luokse mahdollisimman nopeasti. Pelaaja, joka saa ensimmäisenä kaikki neljä hiirtä juuston luokse, voittaa pelin.

Pelivalmistelut

Kukin pelaaja saa neljä samanväristä hiirtä ja asettaa ne vastaavaan hiirenpesään pelilaudan ulkoreunalle. Läpinäkyvä pyörätyslevy kierretään sattumanvaraiseen asentoon siten, että pyörätyslevyn uloisimmat viivat ovat pelilaudassa olevien merkkien kohdalla.

Pelaajat päättävät, kuka aloittaa. Vuoro siirtyy sen jälkeen myötäpäivään.

Pelin alku

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa. Pyörätyslevyä kierretään kumpaan tahansa suuntaan niin monen pelilaudassa olevan merkin verran kuin arpakuution luku osoittaa. Sen jälkeen kukin pelaaja voi liikuttaa yhtä hiiristään labyrintissa. Hiirtä voi liikuttaa niin pitkälle kuin pelaaja haluaa, mutta kuitenkin vain esteeseen saakka.

Sen jälkeen seuraava pelaaja heittää arpakuutiota, pyörätyslevyä kierretään ja kukin pelaaja siirtää yhtä hiirtä labyrintissa.

Kun arpakuutiota on heitetty ja levyä kierretty, hiirtä ei ole pakko liikuttaa, vaan kaikki hiiret voi jättää paikoilleen.

Jos labyrintin jossakin kohdassa on jo hiiri, se estää toisen hiiren etenemisen. Tällöin hiirtä ei voi liikuttaa toisen hiiren yli, vaikka kyseinen hiiri olisi pelaajan oma hiiri.

Pelaaja voi päättää itse, mitä hiirtä hän liikuttaa.

Kuka voittaa?

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä kaikki neljä hiirtä juuston luokse vastaavan väriselle alueelle, voittaa pelin. **HUOMAUTUS:** Jos peliin osallistuu pienempiä lapsia, arpakuution heittämisen voi jättää pois. Tällöin kierretään vain levyä yksi merkki kerrallaan.

Pidä hauskaa!

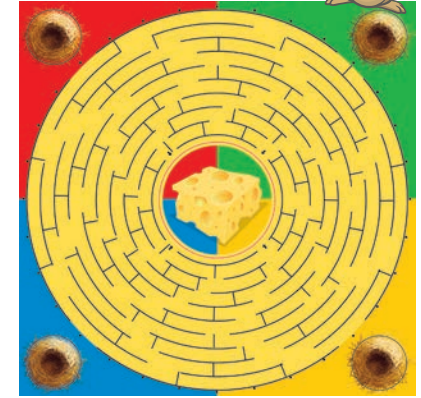
DK | MUSELABYRINTEN SPILLEVEJLEDNING



Indhold:

1 talterning 1-3
4 røde mus
4 grønne mus
4 blå mus
4 gule mus
1 spilleplade
1 drejeskive
1 spillevejledning

Spilletid: ca. 30 min
For 2-4 personer fra 5 år



Formål

Spillerne skal forsøge at føre deres 4 mus fra musereden gennem labyrinten og ind til osten i midten af spillepladen så hurtigt som muligt. Den spiller, der først får alle sine 4 mus ind til osten, har vundet spillet.

Spillet gøres klar

Hver spiller får 4 mus i samme farve og sætter dem i den tilsvarende muserede i yderkanten af spillepladen. Den gennemsigtige drejeskive drejes til en tilfældig position, således at de yderste streger på drejeskiven står ud for prikkerne på spillepladen.

Spillerne bliver enige om, hvem der begynder. Der spilles efter tur med uret.

Spillet starter

Første spiller kaster terningen. Drejeskiven drejes i valgfri retning det antal prikker på spillepladen, som terningen viser (1, 2 eller 3). Derefter må man flytte en af sine mus ind og rundt i labyrinten. Man må flytte så langt man vil, dog ikke længere end til en forhindring.

Derefter er det næste spillers tur til at kaste terningen, dreje drejeskiven og flytte en af sine mus ind og rundt i labyrinten osv.

Når man har kastet terningen og har drejet skiven, behøver man ikke at flytte en af sine mus, men man må gerne blive stående.

Når en mus står på et felt, blokerer den for andre mus. Dvs. man må ikke flytte hen over en anden mus, heller ikke hvis det er ens egen. Man bestemmer selv, hvilken mus man vil flytte.

Hvem vinder

Den spiller, der først får alle sine 4 mus ind til osten i eget farvefelt, har vundet spillet.

OBS: Ved spil med mindre børn kan man udelade terningen og kun dreje drejeskiven én prik ad gangen.

God fornøjelse!

NO | MUSELABYRINTEN SPILLEREGLER



Innhold:

- 1 tallterning 1-3
- 4 røde mus
- 4 grønne mus
- 4 blå mus
- 4 gule mus
- 1 spillebrett
- 1 dreieskive
- 1 spilleveiledning

Spilletid: ca. 30 min
For 2-4 personer fra 5 år



Formål

Spillerne skal få de 4 musene sine fra musereiret, gjennom labyrinten og inn til osten midt på spilleplaten så raskt som mulig. Den spilleren som først klarer å få alle de 4 musene sine inn til osten, har vunnet spillet.

Forberedelser

Hver spiller får 4 mus i samme farge og setter dem i det tilhørende musereiret i ytterkanten av spilleplaten. Den gjennomskjete dreieskiven dreies til en tilfeldig posisjon, slik at de ytterste strekene på dreieskiven står utfor prikkene på spilleplaten.

Spillerne blir enige om hvem som skal begynne. Det spilles etter tur med sola.

Spillets gang

Første spiller kaster terningen. Dreieskiven dreies i valgfri retning det antall prikker på spilleplaten som terningen viser (1, 2 eller 3). Deretter kan man flytte en av musene sine inn og rundt i labyrinten. Man kan flytte så langt man vil, men ikke lengre enn til en hindring.

Deretter er det neste spillers tur til å kaste terningen, dreie dreieskiven og flytte en av sine mus inn og rundt i labyrinten osv.

Når man har kastet terningen og dreid skiven, er man ikke nødt til å flytte en av musene sine, man kan også stå i ro.

Når en mus står på et felt, blokkeres feltet for andre mus. Dette betyr at du ikke kan flytte over en annen mus, heller ikke dine egne mus.

Du bestemmer selv hvilken mus du vil flytte.

Hvem vinner?

Den spilleren som først klarer å få alle de 4 musene sine inn til osten i eget fargefelt, har vunnet spillet. **NB!** Hvis det er små barn som spiller, kan man sløyfe terningen og bare dreie dreieskiven en prikk om gangen.

God fornøyelse!

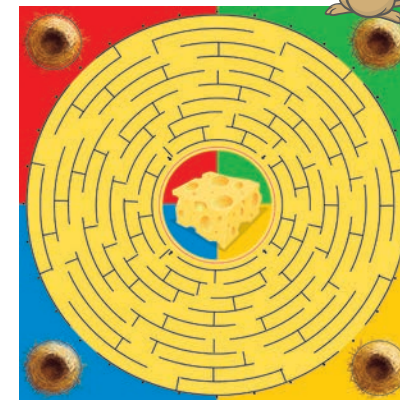
SV | MUSLABYRINTEN SPELREGLER



Innehåll:

- 1 siffertärning 1-3
- 4 röda möss
- 4 gröna möss
- 4 blå möss
- 4 gula möss
- 1 spelbräde
- 1 vridplatta
- 1 spelinstruktioner

Speltid: ca. 30 min
För 2-4 personer från 5 år



Spelets mål

Spelarna ska försöka leda sina 4 möss från redet, genom labyrinten och in till osten i mitten av spelbrädet så fort som möjligt. Den spelare som först får in sina 4 möss till osten har vunnit spelet.

Förbereda spelet

Varje spelare får 4 möss i samma färg och sätter dem i motsvarande musrede i kanten av spelbrädet. Den genomskinliga vridplattan vrids till slumpvis position, så att de yttersta strecken på vridplattan står framför prickarna på spelbrädet.

Spelarna enas om vem som ska börja. Därefter går turen medsols.

Spelet börjar

Första spelare kastar tärningen. Vridplattan vrids, i valfri riktning, med antalet prickar på spelbrädet som tärningen visar (1, 2 eller 3). Därefter ska en av mössen flyttas in och runt i labyrinten. Man får flytta så långt man vill, men inte längre än till ett hinder.

Därefter är det nästa spelares tur att kasta tärningen, vrida vridplattan och flytta en av sina möss in och runt i labyrinten, osv.

Når man har kastat tärningen och vridit vridplattan behöver man inte flytta en av sina möss, man kan också stå kvar.

Når en mus står på ett fält blockerar den för andra möss. Man får alltså inte flytta musen över en annan mus, inte ens om det är ens egen.

Man bestämmer själv vilken mus man vill flytta.

Vem vinner?

Den spelare som först får in alla sina 4 möss till osten inom eget färgfält har vunnit spelet.

OBS: Vid spel med små barn kan man strunta i tärningen och bara vrida vridplattan en prikk i taget.

Mycket nöje!