



SPILLEREGLER · SPELREGLER · PELISÄÄNNÖT

 Spilleregler 3

 Spilleregler 6

 Spelregler 9

 Pelisäännöt 12



Forberedelse og opstilling

- Pointbanen placeres midt på bordet.
- Kendetegnskortene blandes og lægges med kendetegnet opad i vilkårlig rækkefølge i en rundkreds rundt om pointbanen, således at alle spillerne kan nå dem.



Før første spillerunde starter, læser én af spillerne op, hvad kendetegnene på kendetegnskortene betyder, fx "har pels", "har fire ben" og "kan flyve". Se alle betydningerne under afsnittet "Kendetegnskortene".

- Hver spiller vælger én professorfigur og fire brikker i samme farve som professorfiguren. Professorfiguren stilles i figurholderen og placeres på det startfelt på pointbanen, der har samme farve som professorfiguren, mens man stiller de fire brikker foran sig på bordet.
- Dyrekortene blandes og stilles i kortholderen.
- Den yngste spiller starter og der spilles i urets retning

Selve spillet

Den første spiller tager det forreste dyrekort fra kortholderen (uden at nogen af spillerne ser kortet), og ligger det på bordet med dyresiden opad, således at alle spillerne kan se dyret på kortet.

Spillerne skal nu overveje hvilke kendetegn, der passer til dyret på kortet, finde de tilsvarende kendetegnskort på bordet og placere én af deres brikker på hvert af disse kendetegnskort. Hvert dyr kan have mange forskellige kendetegn, så man bestemmer selv, hvor mange kendetegnskort man vil placere sine brikker på. Der må dog kun stå én brik på hvert kendetegnskort, så det gælder om at være hurtig!

Tip! Dyrets kendetegn behøver ikke se ud præcis som på kendetegnskortet i virkeligheden – betydningen skal blot være den samme.

Hvis to spillere forsøger at placere én brik hver på det samme kendetegnskort, er det kun den hurtigste spillers brik, der må blive stående på kortet. Den anden spiller skal fjerne sin brik igen.

Runden slutter, når der ikke er flere spillere, der ønsker at placere flere brikker på kendetegnskortene – eller når alle spillerne har placeret alle deres fire brikker. Derefter vendes dyrekortet om, så alle spillerne kan se hvilke kendetegn, der passer på dyret, og pointene for runden tælles sammen. Hvis en brik står på et rigtigt kendetegnskort, dvs. at kendetegnet er vist på bagsiden af dyrekortet, giver det ét point og spille-

rens professorfigur rykkes ét felt frem på pointbanen. Hvis en brik derimod står på et forkert kendetegnsskort, dvs. at kendetegnet ikke er vist på bagsiden af dyrekortet, rykkes spillerens professorfigur ét felt tilbage på pointbanen. Man kan dog ikke rykke længere tilbage end til startfeltet.

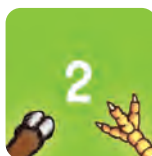
Efter at alle spillerne har talt deres point for runden sammen, og rykket de tilsvarende felter frem eller tilbage på pointbanen, tager spillerne deres brikker fra kendetegnsskortene og stiller dem foran sig på bordet igen. Dyrekortet stilles tilbage bagest i kortholderen.

Turen går derefter videre til den næste spiller, der tager et nyt dyrekort fra kortholderen, og ligger det med dyresiden opad på bordet. Spillet fortsætter indtil der er blevet vendt fire dyrekort. Den spiller, hvis professorfigur er nået længst på pointbanen efter de fire runder, har vundet. Hvis to eller flere spilleres professorfigurer er nået lige langt, spiller disse spillere en ekstra runde for at afgøre spillet.

Tip! Se flere spilvarianter på www.danspil.dk

God fornøjelse!

Kendetegnsskortene



Har to ben



Har fire ben



Har seks ben



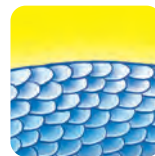
Har kløer



Har hove/klove



Har pels



Har skæl



Har fjer



Har følehorn



Har horn



Har manke



Har hale



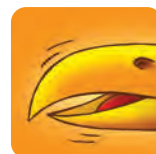
Har finner/luffer



Har vinger



Kan flyve



Har næb



Har tænder



Planteæder



Lægger æg



Er nataktiv



Går i vinterhi



Lever vildt
i Danmark,
Norge,
Sverige
eller Finland

Tip! Se en
beskrivelse
af de enkelte
kendetegn på
www.danspil.dk

Dyrekortene

5



And



Bæver



Dromedar



Edderkop



Egern



Elefant



Firben



Flagermus



Flodhest



Flue



Ged



Gepard



Giraf



Gorilla



Gris



Haj



Hest



Hund



Hveps



Hyæne



Kanin



Kat



Ko



Kobraslange



Krokodille



Laks



Løve



Mariehøne



Muldivarp



Næsehorn



Odder



Pindsvin



Pingvin



Rødkælk



Skorpion



Sommerfugl



Struds



Sæl



Tudse



Ugle



Vinbjergsnegl



Zebra

Forberedelse og oppstilling

- Plasser poengbanen midt på bordet.
- Egenskapskortene blandes og legges med egenskapen opp i vilkårlig rekkefølge i en ring rundt poengbanen, slik at alle spillerne kan nå dem.



Før første runde starter, leser en av spillerne opp hva egenskapene på egenskapskortene betyr, for eksempel "har pels", "har fire bein" og "kan fly". Se alle forklaringene i avsnittet "Egenskapskortene".

- Hver spiller velger en professorfigur og fire brikker i samme farge som professorfiguren. Professorfiguren plasseres i figurholderen og settes på det startfeltet på poengbanen som har samme farge som professorfiguren. De fire brikkene skal stilles foran hver spiller på bordet.
- Dyrekortene blandes og plasseres i kortholderen.
- Den yngste spilleren starter, og spillet går med klokken.

Selve spillet

Den første spilleren tar det første dyrekortet fra kortholderen (uten at noen av de andre spillerne ser kortet) og legger det på bordet med dyresiden opp, slik at alle spillerne kan se dyret på kortet.

Spillerne skal nå tenke gjennom hvilke egenskaper som passer til dyret på kortet, finne de tilsvarende egenskapskortene på bordet og plassere en av sine brikker på hvert av disse egenskapskortene. Hvert dyr kan ha mange forskjellige egenskaper, så spillerne kan selv bestemme hvor mange egenskapskort de vil plassere sine brikker på. Det kan imidlertid bare stå én brikke på hvert egenskapskort, så det er om å gjøre å være rask!

Tips! Dyrets egenskap trenger ikke å se nøyaktig ut som på egenskapskortet i virkeligheten – betydningen må bare være den samme.

Hvis to spillere forsøker å plassere en brikke på samme egenskapskort, er det bare brikken til den spilleren som var raskest, som kan bli stående på kortet. Den andre spilleren må fjerne sin brikke igjen.

Runden avsluttes når det ikke er flere spillere som ønsker å plassere flere brikker på egenskapskortene – eller når alle spillerne har plassert alle sine fire brikker. Da snus dyrekortet, slik at alle spillerne kan se hvilke egenskaper som passer på dyret, og poengene for runden telles opp. Hvis en brikke står på et riktig egenskapskort, det vil si at egenskapen vises på baksiden av dyrekortet, gir

det ett poeng og spillerens professorfigur kan flyttes ett felt frem på poengbanen. Står brikken derimot på et galt egenskapskort, det vil si at egenskapen ikke vises på baksiden av dyrekortet, må spillerens professorfigur flyttes ett felt tilbake på poengbanen. Det er imidlertid ikke mulig å flytte lengre tilbake enn til startfeltet.

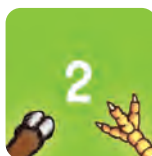
Når alle spillerne har talt opp sine poeng for runden, og flyttet tilsvarende felter frem eller tilbake på poengbanen. Tar spillerne sine brikker fra egenskapskortene og stiller dem foran seg på bordet igjen. Dyrekortet settes på plass bakerst i kortholderen.

Turen går da videre til neste spiller, som tar et nytt dyrekort fra kortholderen og legger det på bordet med dyresiden opp. Spillet fortsetter inntil fire dyrekort er snudd. Spilleren med den professorfiguren som har kommet lengst på poengbanen etter de fire rundene, har vunnet. Hvis professorfigurene til to eller flere spillere har kommet like langt, spiller disse en ekstra runde for å kåre en vinner.

Tips! Se flere spillvarianter på www.danspil.dk

God fornøyelse!

Egenskapskortene



Har to bein



Har fire bein



Har seks bein



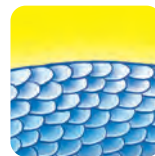
Har klør



Har hover/klover



Har pels



Har skjell



Har fjær



Har følehorn



Har horn



Har manke



Har hale



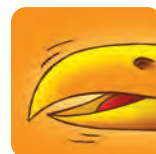
Har finner/luffer



Har vinger



Kan fly



Har nebb



Har tenner



Planteeter



Legger egg



Er nattaktiv



Går i vinterhi



Lever vilt i Norge, Danmark, Sverige eller Finland

Tips! Se en beskrivelse av de enkelte egenskapene på www.danspil.dk

Dyrekortene

8



And



Bever



Dromedar



Edderkopp



Ekorn



Elefant



Firfisle



Flaggermus



Flodhest



Flue



Geit



Gepard



Gorilla



Gris



Hai



Hest



Hund



Hyene



Kanin



Katt



Kobraslange



Krokodille



Ku



Laks



Løve



Marihøne



Muldvarp



Nesehorn



Oter



Pingvin



Pinnsvin



Rødstrupe



Sebra



Sjiraff



Skorpion



Sommerfugl



Struts



Sel



Padde



Ugle



Veps



Vinbergsnegl

felaktigt egenskapskort, dvs. egenskapen visas inte på baksidan av djurkortet, får spelarens professorsfigur flytta en ruta tillbaka på poängbanan. Det går inte att flytta längre tillbaka än till startfältet.

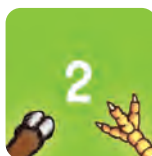
När alla spelare har räknat samman sina poäng för omgången och flyttat motsvarande antal fält framåt eller tillbaka på poängbanan, tar spelarna sina spelpjäser från egenskapskorten och ställer dem framför sig på bordet igen. Djurkortet placeras längst bak bland korten i korthållaren.

Turen går sedan vidare till nästa spelare som tar ett nytt djurkort från korthållaren och lägger det på bordet med djursidan uppåt. Spelet fortsätter tills fyra djurkort har vänts upp. Den spelare vars professorsfigur har nått längst på poängbanan efter de fyra omgångarna har vunnit. Om två eller flera spelares professorsfigurer har nått lika långt, spelar dessa spelare en extra runda för att avgöra spelet.

Tips! Se fler spelvarianter på www.danspil.dk.

Mycket nöje!

Egenskapskorten



Har två ben



Har fyra ben



Har sex ben



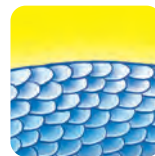
Har klor



Har hovar/klövar



Har päls



Har fjäll



Har fjädrar



Har känselspröt



Har horn



Har man



Har svans/
stjärt



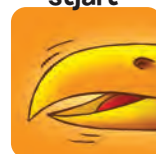
Har fenor/simfötter



Har vingar



Kan flyga



Har näbb



Har tänder



Växtätare



Lägger ägg



Är nattaktiv



Går i ide



Lever vilt
i Sverige,
Norge, Dan-
mark eller
Finland

**Tips! Se en
beskrivning
av de enskilda
egenskaperna på
www.danspil.dk**

Djurkorten

11



And



Bäver



Dromedar



Ekorre



Elefant



Fjäril



Fladdermus



Flodhäst



Fluga



Gepard



Get



Geting



Giraff



Gorilla



Gris



Haj



Hund



Hyena



Häst



Kanin



Katt



Ko



Kobra



Krokodil



Lax



Lejon



Mullvad



Noshörning



Nyckelpiga



Padda



Igelkotte



Pingvin



Rödhake



Skorpion



Snigel



Spindel



Struts



Säl



Uggla



Utter



Zebra



Ödla

Valmistelut ja peliasetelma

- Pisterata asetetaan keskelle pöytää.
- Tuntomerkkikortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli ylöspäin halutussa järjestyksessä pisteradan ympärille siten, että kaikki ylettyvät niihin.



Ennen ensimmäistä pelikierrosta, yksi pelaaja lukee tuntomerkkikorttien tuntomerkit esim. ”karvainen”, ”nelijalkainen” tai ”osaa lentää”. Kaikki tuntomerkit löytyvät kohdasta Tuntomerkkikortit.

- Jokainen pelaaja valitsee professorihahmon ja neljä sen väristä pelinappulaa. Professorihahmo kiinnitetään pidikkeeseen ja laitetaan pisteradalle professorihahmon väriä vastaavaan aloitusruutuun. Lisäksi pelaajat asettavat neljä nappulaa eteensä pelipöydälle.
- Eläinkortit sekoitetaan ja laitetaan korttitelineeseen.
- Nuorin pelaaja aloittaa. Peli etenee myötäpäivään.

Pelaaminen

Ensimmäinen pelaaja ottaa etummaisen eläin-kortin (ilman että kukaan pelaajista näkee korttia) ja asettaa sen pöydälle eläinkuvapuoli ylöspäin siten, että kaikki näkevät eläimen.

Pelaajat miettivät, mitkä tuntomerkit sopivat kortin eläimeen, etsivät vastaavat tuntomerkkikortit ja asettavat yhden pelinappulan jokaisen valitsemansa tuntomerkkikortin kohdalle. Eläimillä voi olla monta eri tuntomerkkiä, pelaaja päättää itse, kuinka monen tuntomerkkikortin päälle hän haluaa asettaa pelinappulansa. Jokaisen tuntomerkkikortinkortin kohdalle saa asettaa vain yhden nappulan. Eli on oltava nopea!

Vinkki! Eläimen tuntomerkkien ei tarvitse olla täysin samannäköisiä kuin tuntomerkkikorttien – kunhan merkitys on sama.

Jos kaksi pelaajaa yrittää asettaa pelinappulan saman tuntomerkkikortin kohdalle, vain nopeimman pelaajan pelinappula saa jäädä jäljelle. Toinen pelaajan ottaa pelinappulansa takaisin.

Pelikierrros päättyy, kun pelaajat eivät enää halua asettaa pelinappuloitaan tuntomerkkikorttien päälle tai kun pelaajat ovat käyttäneet kaikki neljä nappulaansa. Eläinkortti käännetään, jotta kaikki pelaajat näkevät, mitkä tuntomerkit sopivat eläimeen. Kierroksen pisteet lasketaan yhteen. Jos pelinappula on oikean tuntomerkkikortin kohdalla eli tuntomerkki on eläinkortin kääntöpuolella, pelaaja saa pisteen ja siirtää

professorinsa yhden askeleen eteenpäin pisteradalla. Jos pelinappula on väärän tuntomerkkikortin kohdalla eli tuntomerkki ei ole eläinkortin kääntöpuolella, pelaajan professori siirretään yhden askeleen verran taaksepäin. Hahmoa ei voi kuitenkaan siirtää aloitusruutua kauemmaksi.

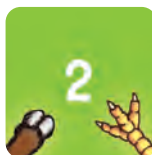
Kun pelaajat ovat laskeneet kierroksen pisteet ja siirtäneet hahmonsa, he poistavat pelinappulansa tuntomerkkikorttien päältä ja asettavat ne eteensä pöydälle. Eläinkortti laitetaan korttitelineen takimaiseksi.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka nostaa uuden eläinkortin ja asettaa sen pöydälle eläinkuvapuoli ylöspäin siten, että kaikki näkevät eläimen. Peli jatkuu, kunnes neljä eläinkorttia on käännetty. Pelin voittaja on pelaaja, jonka professori on edennyt pisimmälle pisteradalla neljän kierroksen jälkeen. Jos kahden tai useamman pelaajan professorihahmolla on eniten pisteitä, pelaajat pelaavat lisäkierroksen ratkaistakseen voittajan.

Vinkki! Lisää pelimuunnelmia osoitteessa www.danspil.dk

Hauskoja pelihetkiä!

Tuntomerkkikortit



Kaksijalkainen



Nelijalkainen



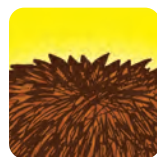
Kuusijalkainen



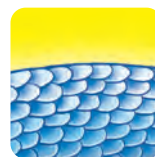
Sillä on kynnet



Sillä on sorkat/kaviot



Sillä on turkki



Sillä on suomut/nahka



Sillä on höyhenet



Sillä on tuntosarvet



Sillä on sarvet



Sillä on harjas



Sillä on häntä/pyrstö



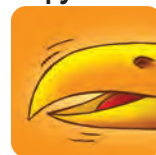
Sillä evä(t)/räpylämäiset raajat



Sillä on siivet



Osa lentää



Sillä on nokka



Sillä on hampaat



Kasvissyöjä



Munii munia



Yöeläin



Menee talvi-/kylmähorrokseen



Elää villinä Suomessa, Norjassa, Ruotsissa tai Tanskassa

Vinkki! Lisää eri tuntomerkeistä osoitteessa www.danspil.dk

Eläinkortit

14



Ämpäinen



Dromedaari



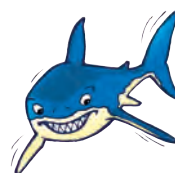
Elefantti



Gepardi



Gorilla



Hai



Hevonen



Hyeena



Hylje



Hämähäkki



Kani



Kirahvi



Kissa



Kobrakäärme



Koira



Kotilo



Krokotiili



Kärpänen



Lehmä



Leijona



Lepakko



Leppäkerttu



Pöllö



Lohi



Majava



Myyrä



Orava



Perhonen



Pingviini



Punarinta



Rupikonna



Sarvikuono



Saukko



Seepra



Siili



Sika



Sisilisko



Skorpioni



Sorsa



Strutsi



Virtahepo



Vuohi





IDEA BY
SONJA HÄSSLER

© 2004 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany.

KOSMOS®



www.danspil.dk