

Jätski

Herkullinen oppimispeli



Pelisäännöt • Spelregler • Game rules





JÄTSKI

Herkullinen oppimispeli

2-4 pelaajaa | Ikäsuositus 6+

SISÄLTÖ

4 vohvelia yhdellä jäätelöpalloilla
48 jäätelöpalloa

PELUN TAVOITE

Yhdistää 10 värikästä ja herkullista jäätelöpalloa ja ole ensimmäinen, joka rakentaa upean kymmenen pallon korkuisen jäätelötötterön.

ALKUVALMISTELUT

Jokaiselle pelaajalle jaetaan vohveli, jossa on jäätelöpallo numeroilla 1. Kakkiksi 4B jäätelöpalloa numeroilla 2-49 sekotetaan ja levitetään pöydälle numeropuoli alaspäin.

PELAAMINEN

Nuorin pelaaja aloittaa pelin kään்�tämällä yhden pöydällä olevista jäätelöpalloista. Tämän jälkeen pelaaja päättää, ettei lisääkö hän jäätelöpaljon omaan jäätelötötterönsä valjättääkö hän kortin pöydälle kään்�tämisen takaisin numeropuoli alaspäin.

Ainoa ehto jäätelöpaljon omaan annokseen lisäämiseen on se, että lisättävän jäätelöpaljon numero on suurempi kuin jäätelötötterön pääillimmäisenä olevan jäätelöpaljon numero. Esimerkiksi jos pelaaja päättää lisätä jäätelötötteröönsä pallon, jossa on numero 8 voi hän seuraavalla kierroksella lisätä tämän jäätelöpaljon päälle ainoastaan jäätelöpaljon, jonka numero on 9 tai suurempi.

Pelaaja ei voi asettaa uusia jäätelöpalloja jo tötterössä olevien pallojen väluihin. Toisin sanaan jäätelöpalot tulee lisätä jäätelötötteröön kasvavassa järjestyksessä.

Jos pelaaja ei ota käänntämäänsä jäätelöpalloa omaan tötteröönsä, näyttää hän pallossa olevan numeron mulle pelaajille ja käänää jäätelöpaljon takaisin pöydälle numeropuoli alaspäin.

PELUN LOPPUMINEN

Peli loppuu, kun ensimmäinen pelaaja onnistuu rakentamaan itselleen jäätelötötterön, jossa on 10 jäätelöpalloa. Jos peli päättyy tilanteeseen ettei yhdelläkin pelaajista ole mahdollisuutta rakentaa 10 jäätelöpaljon korkista jäätelötötteröä, voittaa pelin pelaaja, jonka tötterössä on eniten palloja.

Herkullisia ja opettaviaatsia pelihetkiä!



GLASS

Ett läckert inlärmningsspel

2-4 spelare | Åldersrekommendation 6+

INNEHÅLL

4 väfflor med en glassboll

48 glassbollar

SPELETS SYFTE

Kombinera 10 färggranna och läckra glassbollar och var den första som bygger en stålig glasstrut som är 10 glassbollar hög.

FÖRBEREDELSER

Varje spelare får en väffla som har en glassboll med nummer 1. Alla 48 glassbollar med numren 2-49 blandas och sprids på bordet med nummersidan nedåt.

SPELETS GÅNG

Den yngsta spelaren startar spelet genom att vända på en av glassbollarna som finns på bordet. Efter detta beslutar spelaren skall sätta glassbollen till sin egen glasstrut eller lämna kortet på bordet med nummersidan nedåt.

Det enda villkoret för att tillsätta glassbollen till ens egen portion är att numret på den glassboll som tillsätts skall vara större än numret på den glassboll som är högst på struten. Till exempel om spelaren beslutar att tillsätta en glassboll med nummer 8 till sin glassportion, kan spelaren under nästa omgång på denna glassboll endast tillsätta en glassboll vars nummer är 9 eller större.

Spelaren kan inte tillsätta nya glassbollar mellan de bollar som redan finns i struten. Med andra ord måste glassbollarna tillsättas i glasstruten i växande ordning.

Om spelaren inte tar den glassboll som spelaren vänt till sin egen portion, visar spelaren numret på bollen för de andra spelarna och vänder glassbollen tillbaka på bordet med nummersidan nedåt.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när den första spelaren lyckas bygga en glassportion med 10 glassbollar. Om spelet slutar i en situation där ingen av spelarna har möjlighet att bygga en glasstrut som är 10 glassbollar hög, är vinnaren den spelare vars strut har mest bollar.

Läckra och lärorika spelstunder!





CONEZILLA

A yummy game for the brain

2 to 4 players | Ages 6+

CONTENTS

- 4 Starting ice cream cones with one scoop
- 48 Scoop-shaped cards

OBJECT OF THE GAME

Combine 10 colorful and mouth-watering ice cream scoops and be the first to build the most spectacular ConeZILLA.

SETTING UP

Each player receives a starting ice cream cone with a scoop numbered "1". All 48 scoops, which are numbered between 2 to 49, are spread randomly on the table with the numbers facing down.

LET'S PLAY!

Starting with the youngest, players, in turn, flip over one ice cream scoop and decide whether to take it and place it on top of their cone or flip it back onto its

place. The only condition in order to place a scoop on a cone is that its value must be higher than the value of the top scoop on their cone.

For example, if a player decides to add to their cone a scoop with the value 8, on their next turn, they can only pick-up a scoop with a value of 9 or higher. Players cannot insert a scoop between scoops that are already stacked on the cone. (In other words, the scoops must be added to the cones in ascending order).

When players do not take a scoop they just flipped, they must let all players see its value before they flip it back.

GAME END

The game ends when the first player succeeds in building a cone consisting of 10 scoops. If a situation occurs where no player can build a 10-scoop cone, the player who accumulates the most scoops is the winner.

Enjoy!



©2013 FoxMind NV.

©2013 MJ Games

©2013 Leikkidien Group Oy

Katso oikeudet pidätetään | Alla olevat oikeudet ja kaikki muut oikeudet säilytetään | All rights reserved

Suunnittelija | Författare | Author:
Dominique Ehrhard

Kuvitus ja graafinen suunnittelu | Illustration och grafisk design |
Illustrations and graphic design:

Elisabeth Duchaine-Baillargeon, Kaisa Pennanen

Julkaisija | Förläggare | Published by:

Leikkidien Group Oy

Samankulmankatu 12, 33900 TAMPERE, FINLAND

www.leikkidien.fi