

Sokkelo



Seikkaile sokkeloissa yhdessä metsäneläinten kanssa. Ratkaise tehtäviä ja kerää ruokia mahdollisimman nopeasti, niin pääset mukaan herkullisille nyyttikesteille. Ole tarkkana, sillä muut eläimet kaivautuvat samanaikaisesti ja saattavat sekoittaa reittisi. Kerää kaikki nyyttikestikortin ruoka-aarteet ensimmäisenä, niin voitat pelin!


Tutustu pelin osiin:

• Hyrrä

Hyrrä on jaettu seitsemään osaan, joista viidessä on eläin: hiiri, pupu, orava, mäyrä ja myyrä.

Hyrrä osoittaa eläintä, joka sinun tulee johdattaa katseellasi ruoka-aarteen luokse.



Vaihda: Jos hyrrä pyörrähtää kohtaan  niin saat vaihtaa ruokalaatta toisen pelaajan kanssa. Hyrrää pyörrähtänyt pelaaja saa valita vaihdettavat ruokalaatat. Mikäli pelaajilla ei ole vaihdettavia ruokalaattoja, vaihtaminen ohitetaan ja peli jatkuu.

Sekoita: Jos hyrrä pyörrähtää kohtaan  niin sinun tulee vaihtaa nyyttikestikorttisi toisen pelaajan kanssa.

• Nyyttikestikortit

Kahdeksan nyyttikestikorttia näyttävät mitä ruokia sinun tulee kerätä ja tuoda mukana nyyttikesteille.



• Ruokalaatat

20 laattaa, joissa on kuvattuna viisi erilaista ruokaa.



• Sydänlaatta

Pelissä on kaksi sydänlaattaa, jonka pelaaja voi saada lahjoittamalla ruoka-aarteita.



• Paperipussi

Lahjoitetut ruoka-aarteet laitetaan paperipussiin.



Pelin aloittaminen

- Jokainen pelaaja ottaa kolme pelialuuta (yhden eläin-, sokkelo- ja ruokapellilaudan).
- Yhdistä pelilaudat niin, että ylinnä on eläinpellilauta, keskellä sokkelopellilauta ja alla ruokapellilauta.
- Aseta ruokalaatat keskelle pelialuetta niin, että pelaajien on helppo ottaa niitä.
- Sekoita nyyttikestikortit ja jaa pelaajille yksi kortti. Siirrä loput nyyttikestikortit sivuun.
- Aseta hyrrä pelialueelle.



Vaihtoehtoisia pelitapoja:

Nuoremmat pelaajat voivat pelata peliä kahdella pelialuudalla: eläinpellilaudalla ja ruokapellilaudalla. He voivat myös katseen sijaan seurata reittiä sormea apuna käyttäen.

Peliä voi pelata myös yksin. Tee itsellesi pelilauta. Sekoita nyyttikestikortit, ota yksi kortista ja laita loput kortit pinon kuvapuoli alaspäin. Aloita peli ja kerää kaikki nyyttikestikortin ruoka aarteet pelin sääntöjä noudattaen. Jos pyörrähtät hyrrästä "vaihda", niin saat vaihtaa yhden keräämistä ruoka-aarteista. Jos pyörrähtät hyrrästä "sekoita", niin sinun pitää vaihtaa nyyttikestikorttisi toiseen korttiin. Ota uusi nyyttikestikortti pinon päältä ja laita vanha korttisi pinon alimmaksi.

Pelissäännöt:

- Nuorempi pelaajista aloittaa pelin.
- Pelaaja pyörrähtää hyrrää.

Jos hyrrä osoittaa:


a) Eläintä: Pelaajien tulee seurata katseellaan kyseisen eläimen reittiä sokkelon läpi ruoka-aarteen luokse.

Seuraa reittiä katseellasi, sillä sormia tai muita apuvälineitä ei saa käyttää reitin seuraamiseen.

Ensimmäinen pelaaja, joka löytää reitin ruoka-aarteen luokse ja huutaa: "Sokkelo" saa löytämänsä ruoka-aarteen laatan.

Pelaaja näyttää löytämänsä reitin toiselle pelaajalle. Tässä vaiheessa apuna saa käyttää sormea.

Jos reitti osoittautuu virheelliseksi, tulee pelaajan palauttaa saamansa ruokalaatta.

Esimerkki: Jos hyrrä osoittaa pupua  alkavat pelaajat etsimään omalta pelialuudaltaan pupulle reittiä ruoka-aarteen luokse. Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee ruoka-aarteen, esimerkiksi perunan luokse, huutaa "Sokkelo" ja ottaa ruokalaatan, jossa on perunan kuva. Hänen tulee näyttää löytämänsä reitti toiselle pelaajalle.

Pelin voittaminen: Pelaaja, joka ensimmäisenä kerää kaikki nyyttikesteille tarvittavat ruoka-aarteet voittaa pelin.

Välittäminen: Vaikka et voitaisikaan peliä, voit näyttää, että välität! Lahjoita ylimääräinen ruoka sitä tarvitseville.

Dig Up




Ge dig ut på äventyr i en labyrint tillsammans med skogens djur. Lös uppgifter och samla ihop mat så snabbt som möjligt, så får du delta i ett läckert knytkalas. Var uppmärksam, eftersom de andra djuren gräver ner sig samtidigt och kan få dig att tappa bort dig. Vinnaren är den som först har samlat ihop alla matvaror som står på knytkalaskortet!

Gå igenom de olika delar som hör till spelet:


• Snurra

Snurran är indelad i sju delar, varav fem visar ett djur: en mus, en hare, en ekorre, en grävling och en mullevad. Snurran visar det djur som du ska följa med blicken genom labyrinten till en matgömma.



Byt: Om snurran stannar på  du får byta en matbricka med en annan spelare.

Den spelare som har snurrat på snurran får välja de matbrickor som ska bytas. Om spelarna saknar matbrickor som de kan byta, fortsätter spelet utan byte.

Blanda: Om snurran stannar på  måste du byta ditt knytkalaskort med en annan spelare.

• Knytkalaskort

Ätta knytkalaskort visar vilka matvaror du måste samla ihop och ta med dig till knytkalaset.



• Matbrickor

20 brickor som visar fem olika matvaror.



• Hjärtbricka

Spelaren kan vinna hjärtbricka genom att skänka mat som han eller hon har hittat.



• Papperspåse

De matvaror som har skänkts bort läggs i papperspåsen.



Starta spelet

- Varje spelare tar tre spelplaner (en med djur, en med labyrinter och en med mat).
- Sätt ihop spelplanerna så att du lägger spelplanen med djur högst upp, spelplanen med labyrinter i mitten och spelplanen med mat längst ned.
- Lägg matbrickorna mitt i spelområdet så att spelarna lätt kommer åt dem.
- Blanda knytkalaskorten och dela ut ett kort till varje spelare. Lägg resten av knytkalaskorten åt sidan.
- Placera snurran på spelområdet.



Andra spelsätt:

Yngre spelare kan spela spelet med två spelplaner: en spelplan med djur och en spelplan med mat. I stället för att följa vägen genom labyrinten med blicken kan yngre spelare följa den med hjälp av ett finger.

Man kan också spela spelet ensam. Sätt ihop en spelplan för dig själv. Blanda knytkalaskorten, plocka ut ett av korten. Samla ihop alla de matvaror som står på knytkalaskortet enligt spelets regler. Om du snurrar fram "byt" på snurran får du byta ut en av de matvaror som du har samlat ihop. Om du snurrar fram "blanda" på snurran måste du byta ut ditt knytkalaskort mot ett annat. Plocka det översta knytkalaskortet i högen och lägg ditt gamla kort längst ner i högen.

Spelegrer:

- Den yngsta spelaren startar spelet.
- Spelaren snurrar på snurran.

Om snurran visar på:

a) Ett djur: Ska spelarna med blicken följa djurets väg genom labyrinten till en matgömma.

Följ vägen endast med blicken. Det är inte tillåtet att använda fingrar eller andra hjälpmedel för att följa vägen genom labyrinten.

Den första spelaren som hittar vägen till matgömmen, ropar "labyrint" och får den matbricka som han eller hon har hittat.

Spelaren visar de andra spelarna vägen som han eller hon har hittat. Nu får spelaren använda sitt finger.

Om vägen visar sig vara felaktig ska spelaren lägga tillbaka den matbricka som han eller hon har fått.

Exempel: Om snurran visar en hare börjar alla spelare leta efter vägen från haren till matgömmen på sin egen spelplan. Den spelare som först hittar vägen till matgömmen, till exempel en potatis, ropar "labyrint" och plockar upp matbrickan med en bild på en potatis. Spelaren ska sedan visa de andra spelarna vägen som han eller hon har

hittat. Om vägen är rätt får spelaren behålla matbrickan för den matvara som han eller hon har hittat.

b) Byt: Spelaren byter en av sina matbrickor med en annan spelare. Den spelare som har snurrat på snurran får välja vilka matbrickor som ska bytas.

Om spelarna saknar matbrickor som de kan byta, fortsätter spelet utan byte.

c) Blanda: Spelarna byter knytkalaskorten med varandra.

3. Efter varje spelrunda ska en av spelplanerna vändas. Notera att spelplanen med labyrinter kan vändas både vågrätt och lodrätt.

4. Spelet fortsätter och spelarna snurrar på snurran i tur och ordning.

5. Spelet fortsätter tills en spelare har samlat ihop alla matvarorna på sitt knytkalaskort. Denna spelare får delta i ett knytkalas och vinner spelet.

6. Kom ihåg att man inte får slösa med mat! Lägg alla extra matbrickor som du har samlat ihop i en papperspåse, varifrån maten kan skänkas till dem som behöver hjälp. Visa att du bryr dig och vinn en hjärtbricka.

Att vinna spelet: Spelets vinnare är den spelare som först har samlat ihop alla de matvaror som behövs för ett knytkalas.

Att bry sig: Även om du inte vinner spelet kan du visa att du bryr dig! Skänk bort extra mat till dem som behöver den.