

Sokkelo



Seikkaile sokkeloissa yhdessä metsäneläinten kanssa. Ratkaise tehtäviä ja kerää ruokia mahdollisimman nopeasti, niin pääset mukaan herkullisille nyttikesteille. Ole tarkkana, sillä muut eläimet kaivautuvat samanaikaisesti ja saattavat sekoittaa reittiä. Kerää kaikki nyttikestikortin 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 kateellasi ruoka-aarteiden luokse.



Vaihda: Jos hyrrä pyörähtää kohtaan ↗ niin saat vaihtaa ruokalaatta toisen pelaajan kanssa. Hyrrä pyöräytänyt pelaaja saa valita vaihdettavat ruokalaatat. Mikäli pelaajilla ei ole vaihdettavia ruokalaattoja, vahitamineen ohitetaan ja peli jatkuu.

Sekoita: Jos hyrrä pyörähtää kohtaan 🍜 niin sinun tulee vaihtaa nyttikestikorttisi toisen pelaajan kanssa.

• Nyttikestikortti

Kahdeksan nyttikestikorttia näyttävät mitä ruokia sinun tulee kerätä ja tuoda mukanaasi nyttikesteille.



• Ruokalaatat

20 laattaa, joissa on kuvat tunna viisi erilaista ruokaa.



• Sydänlaatta

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

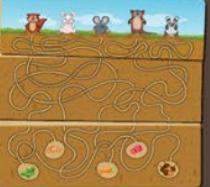


• Paperipussi

Lahjoitetut ruoka-aarteet laitetaan paperipussiin.

Pelin aloittaminen

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



Valtoehoitisia pelitapoja:

Nuoremmat pelaajat voivat peliä kahdella pellilaudalla: eläinpellilaudalla ja ruokapellilaudalla. He voivat myös katseaa sijain seurata reittiä sormuna apuna käytäen.

Peli voi pelata myös yksin. Tee itsellesi pellilauta. Sekoita nyttikestikortit, ota yksi korteista ja laita loput kortit pinon kuvapuoli alaspin. Aloita peli ja kerää kaikki nyttikestikortin ruoka-aarteet pelin saädöntä noudataan. Jos pyöräytä hyrrästä "vaihda", niin saat vaihtaa yhden keräämistäsi ruoka-aarteesta. Jos pyöräytä hyrrästä "sekoita", niin sinun pitää valita nyttikestikorttisi toiseen korttiin. Ota uusi nyttikestikortti pinon päältä ja laita vanha korttiin pinon alimmaiseksi.

Pelisäännöt:

- Nuorempi pelaajista aloittaa pelin.
- Pelaaja pyörittää hyrrää.

Jos hyrrä osoittaa:

a) Eläintä: Pelaaja seurata kateellaan kyseisen eläimen reittiä sokkelon läpi ruoka-aarteiden luokse.

Seura reittiä kateellasi, sillä sormia tai muita apuvälineitä ei saa käyttää reitin seuraamiseen.

Ensimmäinen pelaaja, joka löytää reitin ruoka-aarteiden luokse ja huuhtaa: "Sokkelo" saa löytämänsä ruoka-aarteiden laadan.

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

Jos reitti osoitetaan virheelliseksi, tulee pelaajan palauttaa saamansa ruokalaatta.

Esimerkki: Jos hyrrä osoittaa pupua alkavat pelaajat etsimään omalta pellilaudaltaan pupulle reittiä ruoka-aarteiden luokse. Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee ruoka-aarteeseen, esimerkiksi perunan luokse, huuhtaa "Sokkelo" ja ottaa ruokalaatan, jossa on perunaa kukan. Hänellä tulee näyttää löytämänsä reitti toiselle pelaajalle.

Jos reitti on oikea, pelaaja saa pitää löytämänsä ruoka-aarteiden ruokalaatan.

b) Vaihda: Pelaaja vaihtaa yhden ruokalaitostaan toisen pelaajan kanssa. Hyrrä pyöräytänyt pelaaja saa valita vaihdettavat ruokalaatat. Mikäli pelaajalla ei ole vaihdettavia ruokalaattoja, vahitamineen ohitetaan ja peli jatkuu.

c) Sekoita: Pelaajat vaihtavat keskenään nyttikestikortit.

3. Jokaisen kierroksen jälkeen yksi pellilaudoista käännetään toisin päin. Huomaathan, että sokkelopellilaudan voi kääntää sekä vaaka- että pystysuunnassa.

4. Peli jatkuu kunnes pelaaja on kerännyt kaikki nyttikestikorttinsa ruoka-aarteet. Hän pääsee nyttikestelle ja voittaa pelin.

5. Peli jatkuu kunnes pelaaja on kerännyt kaikki nyttikestikorttinsa ruoka-aarteet. Hän pääsee nyttikestelle ja voittaa pelin.

6. Muistathan, että ruokaa ei saa haaksata! Laita siis kaikki keräämäsi ylimääräiset ruokalaatat paperipussiin, josta ruoka annetaan apua tarvitseville. Näytä, että välität ja saat sydänlaatan.

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

Väittäminen: Vaikka et voittaisi kaiken peliä, voit näyttää, että väitit! 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 uppmarksam, 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 mullvad.

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 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 hjärtbrickor genom att skänka mat som han eller hon har hittat.



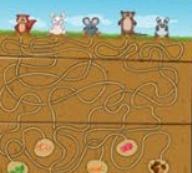
• Papperspåse

De matvaror som har skänkts bort läggs i papperspåsen.

Starta spelet

1. Varje spelare tar tre spelplaner (en med djur, en med labyrinter och en med mat).

2. Sätt ihop spelplanerna så att du lägger spelplanen med djur högst upp, spelplanen med labyrinter i mitten och spelplanen med mat längst ned.



3. Lägg matbrickorna mitt i spelområdet så att spelarna lätt kommer åt dem.

4. Blanda knytkalaskorten och dela ut ett kort till varje spelare.

Lägg resten av knytkalaskorten åt sidan.

5. Placer 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 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.

Spelregler:

1. Den yngsta spelaren startar spelet.

2. Spelaren snurrar på snurran.

Om snurran visar på:

a) Ett djur: Scha 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 matgömmet, ropar "labyrint" och får den matbrickan.

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 matgömmet på sin egen spelplan. Den spelare som först hittar vägen till matgömmet, 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 rått 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.

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

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

5. 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.