



5+ år 2-6 spelare 15+ min.

SE



TRIVOLI

INNEHÅLL

5 karuselldelar, en mittedel av plast, 2 x 8 djurkort, 13 "Trivolimarker", 1 "Trivoli-tärning"

SPELETS MÅL

På sin tur försöker spelarna att göra sitt hemliga djur genom att vrida och kombinera de tre nivåerna på karusellen. Den spelare som först har lyckas göra sitt djur komplett i tre delar vinner en Trivolimarker. Vinnare är den spelare som först har fått 3 "Trivolimarker".

FÖRBEREDELSE

Innan första spelet, lossa försiktigt och ta bort alla delar från kartongarken. Sätt ihop karusellen enligt bild 1. Ställ den på bordet med den sidan upp som ni ska spela med. Genom att vända hela karusellen upp och ned kan man spela på den motsatta sidan. Den lättare sidan är den med olika färger som bakgrund för varje djur, den med ljusblå bakgrund för alla djur är lite svårare.

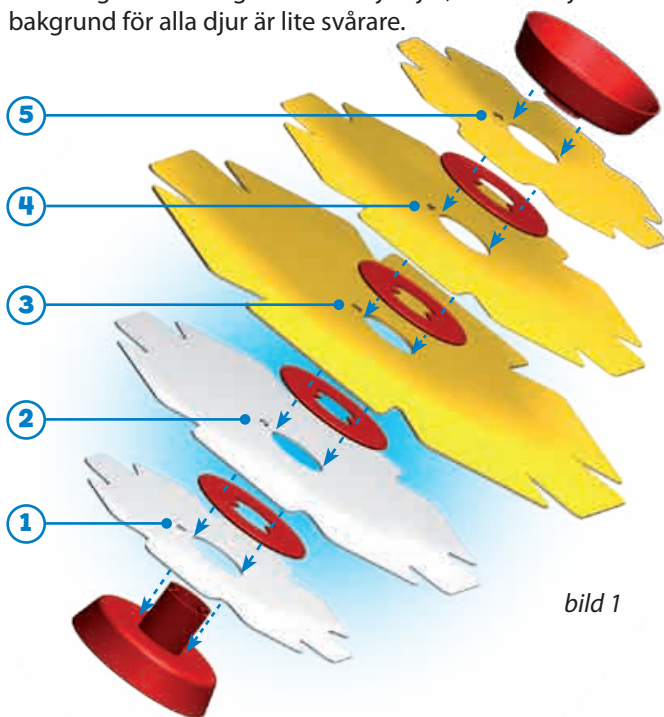


bild 1

Lägg "Trivolimarkerna" i koppen i mitten av karusellen. Djurkortet (röd eller blå baksida) som överensstämmer med karusellens bilder läggs med bildsidan nedåt på bordet, blanda dem och ge varje spelare varsitt. Lägg de övriga djurkortet som inte ska användas åt sidan utan att titta vilka djur som finns på dem. Spelarna tittar på djurkortet utan att visa de andra spelarna vilket djur det är på kortet.

Snurra på karusellens tre nivåer och se till att bilderna står mitt för varandra. **I början av spelet, inget djur får vara komplett i tre delar.**

SPELETS GÅNG

Den yngsta spelaren börjar. Notera att spelaren som börjar inte får göra sitt djur komplett första turen.

På din tur, vrid en av karusellnivåerna ett steg i valfri riktning. När du har börjat vrida kan du inte ändra dig utan måste fullgöra det du har börjat med. **Nästa spelare på tur får inte vrida samma nivå som du just har gjort.**



Exempel:

Spelare 1 har vridit på den innersta nivån.

Spelare 2 måste nu vrida på en av de två andra nivåerna och vrider därför på den i mitten.



Spelare 3 kan nu inte vrida på den mittersta.

SLUTET PÅ EN OMGÅNG OCH EFTERFÖLJANDE OMGÅNGAR.

Så fort någon spelare har fått ihop sitt djur på karusellen ropar han/hon högt "Trivoli" och visar sitt djurkort (det kan hända även under en annan spelares tur). Spelaren får en marker som belöning och den visar att han/hon har vunnit omgången.

En ny omgång börjar med att blanda alla 8 djurkort igen och därefter drar varje spelare ett nytt. Snurra på de tre karusellnivåerna till slumpvisa startpositioner. Kom ihåg att inget djur får vara komplett. Vinnaren av förra omgången börjar den nya omgången.

SPELSLUT

När en av spelarna har vunnit tre "Trivolimarker" vinner han/hon spelet. Man kan också bestämma innan att man behöver ha färre eller flera marker för att vinna.

TIPS!

Använd "Trivolitärningen" för att komma ihåg vilken nivå som inte får vridas av nästa spelare.

TIPS!

Om du vill att en omgång ska gå snabbare, ge varje spelare ytterligare ett djurkort (vid 2-4 spelare).

Tillverkare: Nelostuote Oy, Pori, Finland.
Marknadsförs av: Tactic Sverige AB, Stockholm.

Tactic® är ett registrerat varumärke som ägs av Nelostuote Oy, Finland.
Alla rättigheter är förbehållna. © 2010 Nelostuote Oy



WARNING! Inte lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar som kan orsaka kvävning.

SPELALTERNATIV

Man kan också spela på följande sätt:

1. Spela enligt reglerna men utan djurkort. Spelarna vrider en av nivåerna ett steg och oavsett vilket djur som bildas vinner spelaren som gjorde det.
2. Spelaren på tur väljer en av nivåerna och snurrar snabbt på den, hoppas att den stannar så att ett djur blir komplett någonstans (om den stannar mitt emellan två bilder, vrid den åt ett av hållen så att den står mitt för).
3. Använd "Trivolitärningen". Spelaren på tur gissar vilken nivå som kommer upp på tärningen, kasta sedan tärningen. Är gissningen rätt, får man vrida den nivån så långt man vill. Om gissningen inte var rätt, vrid nivån som visas på tärningen ett steg moturs. Tips: Det är en bra idé att gissa på en nivå som gör att ett djur kan bildas.

