



alga[®]

FLIP-TAC-TOE

SE

FLIP-TAC-TOE Spelregler

2-4 spelare från 5+

Innehåll: Spelplan, 36 plastlopper (4 stora, 32 små), 4 x filtmatte och regelhäfte.

Vem får snabbast tre i rad?

Alla spelar samtidigt!

PÅ ERA PLATSER! Sitt mitt emot varandra med spelbrädet mellan er. Välj din loppfärg och fördela lopporna mellan er.

FÄRDIGA! Använd din stora loppa för att knäppa iväg de mindre. Lägg varsin filtmatte under.

GÅ! Räkna till 3 - och knäpp iväg!

STOPP! Den som först placerar tre av sina loppor i rad – vågrätt, lodrätt eller diagonalt – avbryter spelet.

Kontrollera resultatet och utse vinnaren. Eller fortsatt spela tills alla lopporna tar slut.

Tänk på att:

- Loppor som hamnar utanför brädet får inte spelas om.
- Loppor som lägger sig mellan hålen får inte heller spelas om.
- Om två loppor täcker varandra, gäller den översta färgen. Lopporna under räknas inte längre.

Lycka till!

NO

FLIP-TAC-TOE Spilleregler

2-4 spillere fra 5+

Innhold: Spillebrett, 36 plastlopper (4 store, 32 små), 4 x filtmatter og hefte med spilleregler.

Hvem får raskest tre på rekke?

Alle spiller samtidig!

INNTA PLASSENE! Sitt overfor hverandre med spillebrettet mellom dere. Velg din loppfarge og fordel loppene mellom dere.

FERDIG! Bruk den store loppa til å knipse i vei de mindre. Legg hver deres filtmatte under.

GÅ! Tell til 3 – og knipe i vei!

STOPP! Den første til å plassere tre av sine lopper på rekke – vannrett, lodrett eller diagonalt – avbryter spillet.

Kontroller resultatet og utrop vinneren. Eller fortsett å spille til alle loppene er brukt.

Husk dette:

- Lopper som havner utenfor brettet kan ikke brukes om igjen.
- Lopper som legger seg mellom hullene kan heller ikke brukes om igjen.
- Hvis to lopper dekker hverandre, er det den øverste färgen som gjelder. Loppa under teller ikke lenger.

Lykke till!

FI

FLIP-TAC-TOE Pelisäännöt

2-4 pelaajaa 5-vuotiaasta alkaen

Pakkauksessa: Pelilauta, 36 muovikirppua (4 isoa, 32 pientä), 4 x huopamatto ja sääntövihko.

**Kuka saa nopeimmin kolmen suoran?
Kaikki pelaavat yhtä aikaa!**

PAIKOILLENNE! Istukaa vastapäätä toisianne pelilauta välissäanne. Valitkaa oman kirppunne väri ja jakakaa sitten kirput keskenänne.

VALMIINA! Käyttäkää isoa kirppua pienempien napsutteluun eteenpäin. Pankaa huopamatto kirpun alle.

NYT! Laskekaa kolmeen – ja aloittakaa napsuttelu!

SEIS! Se, joka saa ensimmäisenä kolmen kirpun suoran – vaakaan, pystyyn tai vinottain – keskeyttää pelin.

Tarkistakaa tulos ja valitkaa voittaja. Tai jatkakaa pelaamista kunnes kaikki kirput ovat loppuneet.

Huomaa:

- Pelilaudan ulkopuolelle hypänneillä kirpuilla ei saa pelata.
- Reikien väliin joutuneilla kirpuilla ei saa myöskään enää pelata.
- Jos kaksi kirppua menee päällekkäin, ylempi kirppu/väri voittaa. Alla olevaa kirppua ei enää oteta huomioon.

Onnea peliin!

DK

FLIP-TAC-TOE Spilleregler

2-4 spillere fra 5+

Indhold: Spilleplade, 36 plastiklopper (4 store, 32 små), 4 filtmåtter og regelhæfte.

**Hvem får hurtigst tre på stribe?
Alle spiller samtidig!**

PÅ PLADSERNE! Sid over for hinanden med spillepladen mellem jer. Vælg din loppefarve, og fordel lopperne mellem jer.

FÆRDIGE! Brug den store loppe til at sende de mindre af sted. Læg hver jeres filtmåtte under.

KLAR! Tæl til 3 – og tryk løs!

STOP! Den, som først får tre af sine lopper på række – vandret, lodret eller diagonalt – afbryder spillet.

Kontrollér resultatet, og udpeg vinderen. Eller fortsæt med at spille, til alle lopperne er brugt.

Tænk på, at:

- Lopper, som ender uden for brættet, kan ikke spilles om.
- Lopper, som lægger sig mellem hullerne, kan heller ikke spilles om.
- Hvis to lopper dækker hinanden, gælder den øverste farve. Loppen nedenunder tæller ikke længere.

Held og lykke!

GB

FLIP-TAC-TOE Game rules

2-4 players aged 5+

Contents: Game board, 36 plastic winks (4 large, 32 small), 4 x felt mats and rule book.

**Who will be the first to get three in a row?
Everyone plays at the same time!**

READY! Sit across from each other with the game board between you. Choose your wink colour and divide the winks between you.

STEADY! Lay your winks on your felt mat and use the big wink to flip the little winks.

GO! Count to 3 – and start flipping!

STOP! The first one to place three winks in a row (up and down, across, or from corner to corner) ends the game.

Check the results and name the winner – or keep playing until all your winks are gone!

Remember:

- Winks that land outside the board cannot be played again.
- Winks that land between the holes cannot be played again.
- If one wink lands on top of another one, the top colour wins and the wink on the bottom is out of the game.

Good luck!