

HELLO KITTY

alga®



FI

Sisältö

6 pelialustaa
2 pelinoppaa
pelimerkkejä

Pelaajien

lukumäärä
2-6

Alkuvalmistelut

Jokainen pelaaja ottaa itselleen pelialustan. Aseta pelimerkit jokaisen pelaajan ulottuville. Aseta pelimerkki jokaisen pelialustan keskiruutuun.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Pelivuoro

Jokeri

Vuorossa oleva pelaaja heittää kahta pelinoppaa.

Kirjainnopassa on kirjaimet B I N G O ja yhdellä sivustalla kuva, jota kutsutaan Jokeriksi. Kirjainnoppa näyttää mistä kirjainrivistä on kyse. Kuvanopassa on 6 erilaista kuvaa ja se näyttää mihin pelialustan kuvaruutuun pelimerkki laitetaan. Jos nopan näyttämällä kirjainrivillä on nopan näyttämä kuva, pelaaja saa ottaa yhden pelimerkin ja laittaa sen tähän ruutuun. Jos pelialustalla on kaksi samaa kuvaa samalla kirjainrivillä, vain toisen kuvan päälle saa laittaa pelimerkin.

Jos kirjainnoppa näyttää Jokeria, pelaaja saa valita haluamansa kirjainrivin ja laittaa merkin pelialustalle, jos oikea kuvaruutu on tyhjänä.

Jos kirjainrivi ja kuva eivät täsmää, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

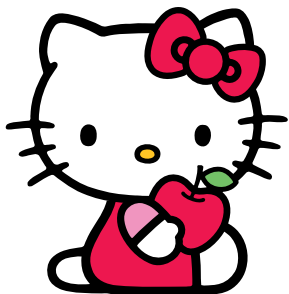
Kuka voittaa

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä viisi pelimerkkiä suoraan riviin vaakasuoraan, pystyyn tai vinottain.



HELLO KITTY

alga®



SE

Innehåll
6 spelplaner
2 tärningar
plastmarker

Antal spelare
2-6

Förberedelser

Varje spelare förser sig med en spelplan. Placera markerna så att alla kan nå dem. Lägg en marker på mittrutan på varje spelplan.

Den yngsta spelaren får börja spela.

Ett speldrag

Spelaren i tur slår med båda tärningarna. Bokstavstärningen har bokstäverna B I N G O och en sida med en bild, nedan kallad Joker. Den här tärningen visar vilken bokstavsrad som gäller. Den andra bildtärningen har 6 st olika bilder och visar vilken bild på spelplanen som ska täckas över. Stämmer bokstavsrad och bild får spelaren ta 1 marker och täcka över bilden. Skulle det finnas två av samma bild på raden så får endast 1 bild täckas över.



Joker

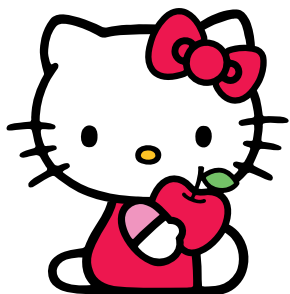
Om sidan med Jokern kommer upp på bokstavstärningen får spelaren välja valfri bokstavsrad att lägga 1 marker på om rätt bild finns ledig.

Om bokstavsrad och ledig bild inte stämmer går turen över till nästa spelare.

Vem vinner

Vinner gör den som först fyller sin spelplan med 5 marker i rad, horisontellt, vertikalt eller diagonalt.

HELLO KITTY



NO

Inneholder:
6 spilleplater
2 terninger
plastmarkører

Antall spillere
2-6 deltagere

Forberedelser

Hver spiller tar en spilleplate. Plasser markørene slik at alle kan nå dem.
Legg en markør i midtruten på hver spilleplate.

Den yngste spilleren starter.

SPILLEREGLER

Spillerne skal i tur og orden kaste med begge terningene. Bokstavterningen har bokstavene B I N G O og en side med et bilde, nedenfor kalt Joker. Den her terningen viser hvilken bokstavrad som gjelder. Den andre bildeterningen har 6 ulike bilder og viser hvilket bilde på spilleplaten som skal dekkes over. Stemmer bokstavraden og bilde får spilleren ta 1 markør og legge over bildet. Skulle det finnes to av samme bilde på raden så får man kun lov til å dekke til et bilde.



Joker

Hvis siden med Jokeren skulle dukke opp på bokstavterningen får spilleren velge fritt bokstavrad å legge 1 markør på om riktig bilde finnes ledig.

Hvis bokstavrad og ledig bilde ikke stemmer går turen over til neste spiller.

Hvem vinner spillet

Den som først klarer å fylle sin spilleplate med 5 markører på rad; horisontalt, vertikalt eller diagonalt har vunnet.

HELLO KITTY



DK

Indhold
6 spilleplader
2 terninger
plastbrikker

Antal spillere
2-6

Forberedelser

Spillerne tager hver en spilleplade. Læg plastbrikkerne så alle kan nå dem. Læg en plastbrik på det midterste felt på hver spilleplade.

Den yngste deltager begynder spillet.

Selve spillet

Spillerne skiftes til at kaste begge terninger. På bogstavterningen er bogstaverne B I N G O og en side med et billede, der her i reglerne kaldes joker. Denne terning angiver, hvilken bogstavkolonne det drejer sig om. Den anden terning, billedterningen, viser 6 forskellige billeder og angiver, hvilket billede i den pågældende kolonne, der må dækkes. Passer bogstavkolonne og billede sammen, må spilleren tage 1 plastbrik og lægge på billedet. Findes der to af samme billede i kolonnen, må der kun lægges en brik ned på det ene billede (spilleren vælger selv hvilket). Hvis billedet ikke findes i den pågældende bogstavkolonne, går turen videre til næste spiller.



Joker

Hvis siden med jokeren vender opad på bogstavterningen, må spilleren selv vælge bogstavkolonne og lægge en plastbrik ned, hvis det rigtige billede er ledigt.

Hvem vinder

Vinderen er den spiller, der først fylder sin spilleplade med 5 brikker på stribe enten vandret, lodret eller diagonalt.

Rigtig god fornøjelse!

