

Vad händer när någon hamnar i spindelnätet?

Hamnar en spelare i spindelnätet, skyndar övriga spelare till hjälp. Den fångade spelaren får stå över sina kast, tills övriga speljäser hunnit fram till nätet med tärningens hjälp. De små figurerna har så bråttom att rädda sin kamrat att de inte hinner lägga några pusselbitar på vägen. OBS! Vänds tärningens spindelsida upp, får du flyga direkt till din kompis. Så snart alla spelets figurer samlats i spindelnätet, räddas spindelns fånge och samtliga speljäser flyger upp i trädet. I nästa drag återvänder de en och en till spelplanen med vindmätarens hjälp.

Vad händer om jag hamnar hos snigeln?

Hamnar en spelare hos den kloka snigeln, får spelaren hjälp att flyga vidare till valfri punkt på spelplanen i samma drag.



När får jag vända på bladkorten?

När du lägger den tredje och sista pusselbiten i en miljö, får du i samma drag kontrollera om Minus gömt sig under bladkortet. Hittar du den bortblåsta myggan, har du vunnit spelet. Saknas Minus, läggs det kontrollerade kortet åt sidan och du avslutar draget med att flyga upp i trädet.

Vem vinner spelet?

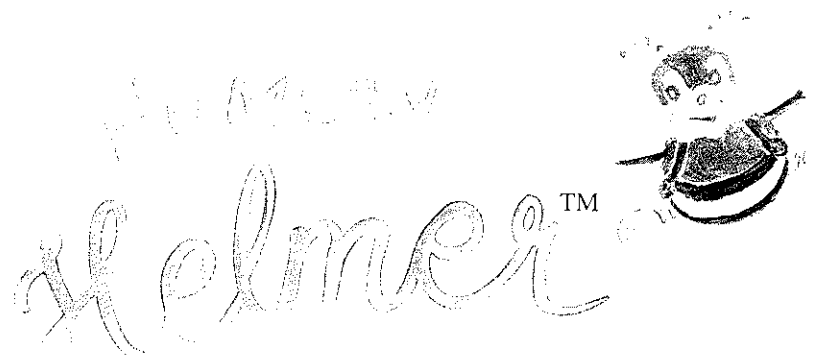
Det gör den spelare som först återfinner Myggan Minus.

Innehåll:

Byggbart träd i två delar	10 st blad-kort
Vindmätare (Pilplatta med spinner)	4 st speljäser
18 st pusselbitar	1 st spindeltärning (1-3)



© 1997 BRIO AB, BRIO Promotion
© 1997 Bildgården



OCH HANS VÄNNER

För 2-4 spelare från 4 år.

Myggan Minus har blåst bort! Den snälle Humlan Helmer och hans vänner Filbert, Sigge och Bigles måste genast leta upp sin lille kompis. Flyg ner på ängen och leta vid den övergivna gården, kringkojan bland hallonbuskarna och på de övriga sagomiljöerna. Vinner gör den som först hittar lille Minus under sitt blad.



Kort beskrivning av spelplan, miljöer och pusselbitar

Humlan Helmer och hans vänner bor i den stora eken (= det byggbara trädet i spelplanens mittpunkt). Den mörkgröna cirkeln kring trädet illustrerar delar av trädkronan. När Helmer och hans vänner flyger upp i trädet under spelets gång, förflyttas spelpjäserna till denna cirkel.

Ängen runt trädet är indelad i åtta olika fält. Fälten illustrerar varsin miljö ur Helmers värld. I miljöbilderna saknas tre utstansade detaljer (= spelets pusselbitar). Varje gång du besöker en miljö, får du välja en pusselbit ur högen och prova om den passar i ett av de tomma hålen.

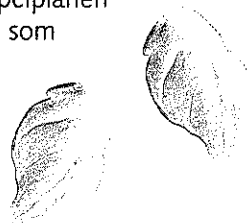
Vindmätarens placering och uppgift

Vindmätaren ska placeras i toppen av spelplanens 3D-träd. Vid spelstart och när någon av insekterna tagit sin tillflykt till trädet, pekar vindmätaren ut den miljö som spelpjäsen ska flyttas till.

Så används blad-korten

Ett hemligt bladkort läggs under varje miljö på spelplanen (ej under snigeln eller spindelnätet). Den spelare som lägger dit den tredje och sista pusselbiten i en miljö, får vända på bladkortet och se om Myggan Minus är där. Finner du myggan, vinner du spelet.

I spelet används sex av bladkorten, varav ett Minus-kort. Övriga kort som medföljer spelet, är extrakort att ha i reserv om något kort skadas.



Förberedelser före spelstart:

1. Sätt samman och placera eken i spelplanens mitt. Lägg vindmätaren ovanpå. Kontrollera att vindmätaren fixeras med hjälp av de förstansade jacken.
2. Vid spelstart utgår spelpjäserna från spelplanens mitt. Välj varsin spelpjäs och ställ dem under trädet (dvs inom den mörkgröna cirkeln).

3. Du behöver sex av spelets tio bladkort för en spelomgång. Kontrollera att ett Myggan Minus-kort finns med bland de kort som du lägger ut. Stick in korten med bildsidan nedåt under vart och ett av de sex miljöfälten på spelplanen (ej under spindeln eller snigeln). Låt halva kortet titta fram.

4. Lägg alla pusselbitarna med motiven uppåt bredvid spelplanen.

Vill du göra spelet lite svårare? Vänd alla pusselbitarna upp och ned före spelstart.



Spelstart:

1. Den som är yngst får börja spelet. Inled ditt första drag genom att snurra på vindmätaren. Avläs åt vilket håll vinden blåser. Flytta ut din spelpjäs till mittpunkten i det fält som vindmätaren pekar på.

2. Välj i samma drag en pusselbit som passar in i fältets motiv. Du får bara en chans per drag att välja pusselbit. Passar biten, lägger du den på plats. Valde du fel pusselbit, får du lägga tillbaka den i högen igen. Stå kvar på samma punkt.

3. Nu är det nästa spelares tur att snurra på vindmätaren och genomföra sitt inledande drag.

Spelet fortsätter:

I de följande dragen förflyttar spelarna sina pjäser med tärningens hjälp. Gå på spelplanens gröna gångstig. Räkna stegen och gå åt vilket håll du vill. Varje gång du besöker mittpunkten i en miljö, får du ta en pusselbit ur högen och försöka lägga denna på plats i samma drag.

Vad händer om tärningen visar en spindel?

Vänds spindelsidan upp på tärningen, måste spelaren genast avbryta sin promenad på ängen och fly upp i trädet (ställa sin spelpjäs i den mörkgröna cirkeln). I nästa drag får spelaren ta sig ner igen med vindmätarens hjälp och gå vidare på spelplanen.

