

Min DRÖMHÄST™

För 2-4 spelare från 5 år

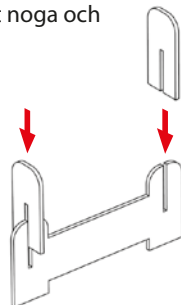


*Innehåll:
Spelplanen är tryckt på insidan av
förpackningen, 1 kortlek, 4 hästar,
1 ark med stansande hinder och
spelmarker/kort och 1 tärning.*

Förberedelser



- Sortera ut de 4 häst ID-korten ur kortleken och blanda resterande kort noga och lägg på spelplanen.
- Spelarna väljer var sin häst med tillhörande ID-kort och lägger det framför sig på bordet.
- Dela försiktigt på kartongarket och blanda alla kvadratiska kort och lägg dem på bordet med den **svarta sidan uppåt**. Obs! även de helt svarta korten ska vara med.
- Alla runda marker läggs i mitten av spelplanen.
- Sätt ihop hindren och placera dem på spelplanens kryssmarkeringar.



Spelet kan börja!

Den spelare som bäst kan gnägga som en häst får börja spela. Turen går sedan till vänster.

OBS! Först måste alla hitta sin utrustning för att få lov att rida in på banan!

Nu gäller det att snabbt hitta hjälm, ridväst, träs och sadel bland de svarta korten.

Spelarna får vända på 1 kort i taget. Vänds ett kort som man redan har lagtgs det tillbaka med svarta sidan uppåt. Försök komma ihåg var korten läggs tillbaka så du snabbt kan hitta dina 4 saker.

- Man får endast vända på ett kort i taget och sedan är det nästa spelares tur.
- Vänds ett svart kort upp läggs det tillbaka och alla korten blandas om, otur!
- 1 av korten visar bild på alla fyra sakerna man ska hitta. Den spelare som hittar det kortet får direkt slå med tärningen och försöka rida in på banan, vilken tur!



Dags att rida in på banan!

Så fort en spelare har hittat alla sina saker får denne direkt slå med tärningen för att rida in på banan.

Varje ruta på banan motsvarar 1 prick på tärningen. Den röda pilen som pekar in mot spelplanen är ingången på banan.

Ryttaren inleder alltid sitt drag med att slå med tärningen, flytta sin häst och sedan är det nästa spelares tur.



Så här fungerar tärningen!



En 1:a på tärningen: Betyder att ryttaren rider för sakta och måste backa ett steg. Slår ryttaren en 1:a första gången kan denne inte rida in på banan. Varje gång man slår en 1:a måste ryttaren ta en marker, se bild. När ryttaren får sin 3:e marker är ekipaget tyvärr ute ur tävlingen. Det finns fyra tärningsmarker totalt och är de slut får spelarna ta från varandra.

En 2:a, 3:a eller 4:a på tärningen: Då måste ryttaren stanna inför varje hinder och vända upp ett kort.



Grönt kort = Ekipaget klarar hindret och får rida vidare, dvs flytta fram de antal steg de har kvar på tärningen.

Gult kort = Ekipaget river hindret men kommer över och får fortsätta att flytta fram de antal steg de har kvar på tärningen. Ryttaren tar en gul rund marker och lägger framför sig på bordet.

Rött kort = Hästen vägrar och ekipaget kommer inte över hindret. De får stå kvar framför hindret och slå med tärningen igen nästa gång det är deras tur. Ryttaren tar en röd rund marker och lägger framför sig på bordet.

Tar de gula och röda markerna slut får spelarna ta marker från varandra. Använda kort läggs tillbaka underst i högen.

En 5:a eller 6:a på tärningen: Ekipaget flyger fram på banan och behöver inte stanna och ta ett kort vid ett hinder, det är bara att hoppa på!

Vem vinner?



Precis som när man tävlar på riktigt gäller det att vara snabb och felfri.

Det ekipage som snabbast tar sig runt banan utan rivning eller vägran vinner. Om ingen är felfri vinner den som har minst antal fel, dvs minst antal vägran eller rivningsmarker. Om flera spelare har samma minuspoäng vinner den som kom snabbast i mål.

Glöm inte dela ut vinstpokalen till vinnaren!

Extra regel

Vissa av korten som ligger på spelplanen har hästnamn. Om ryttaren rider hästen Bingo och det står Bingo på korten som vänds upp klarar hästen hindret och inga vägran eller rivningsmarker delas ut.



UNELMAHEUVONEN™

2-4 pelaajalle, yli 5-vuotiaille

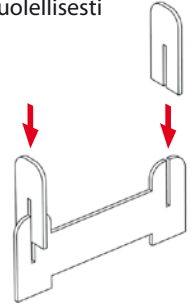


Sisältö: Pelilauta (painettu laatikon sisäkanteen), korttipinka, 4 hevosta, pahviarkki (sis. esteet, pelimerkit/- kortit), arpakuutio ja pelisäänöt.

Alkuvalmistelut



- Aloita erottamalla 4 hevorskorttia korttipinkasta. Sekoita loput kortit huolellisesti ja aseta ne pelilaudalle.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen hevosen ja siihen kuuluvan hevorskortin ja asettaa ne eteensä pöydälle.
- Irrota varovasti osat pahviarkista. Sekoita neliönmuotoiset kortit ja aseta ne pöydälle musta puoli ylöspäin. Huom! Myös täysin mustat kortit ovat mukana pelissä.
- Aseta pyöreät pelimerkit pelilaudan keskelle.
- Kokoa esteet ja aseta ne pelilaudalle merkittyihin kohtiin.



Peli voi alkaa!

Pelaaja, joka osaa hirtua parhaiten, aloittaa pelin. Pelivuoro siirtyy vasemmalla istuvalle pelaajalle.

Huom! Pelaajien on löydettävä ratsastusvälineensä ennen kuin he saavat ratsastaa radalle!

Etsi nopeasti mustien korttien joukosta itsellesi kypärä, ratsastusliivi, suitset ja satula. Pelaaja saa kääntää yhden kortin kerrallaan. Jos pelaaja saa kortin, joka hänellä jo on, kääntää hän kortin takaisin musta puoli ylöspäin. Ole tarkkana ja yritä muistaa takaisin käännetty kortit, niin löydät tarvitsemasi välineet nopeasti.

- Pelaaja saa kääntää ainoastaan yhden kortin kerrallaan. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.
- Jos pelaaja kääntää esiin mustan kortin, se käännetään takaisin ja kaikki kortit sekoitetaan keskenään. Mitä epäonnea!
- Yhdessä kortissa on kuva kaikista neljästä tarvittavasta välineestä. Pelaaja, joka saa tämän kortin, on onnekas. Hän saa heittää heti arpakuutiota ja yrittää lähteä radalle.



Aika lähteä radalle!

Kun pelaaja on löytänyt kaikki tarvitsemansa välineet, hän saa heittää heti arpakuutiota ja lähteä radalle. Jokainen radan ruutu vastaa yhtä arpakuution pistettä. Punainen pelilaudan suuntaan näyttävä nuoli osoittaa radan sisäänkäynnin. Pelivuoronsa aikana pelaaja heittää arpakuutiota ja siirtää hevostaan. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.



Arpakuutio toimii näin!



Ykkönen: Ratsastaja ratsastaa liian hitaasti ja hänen pitää peruuttaa yksi askel. Jos ratsastaja heittää ykkösen ensimmäisellä heitolla, hän ei voi ratsastaa radalle. Kun ratsastaja heittää ykkösen, hän ottaa itselleen kuvan osoittaman pelimerkin. Kun pelaaja saa kolmannen samanlaisen pelimerkin, hän putoaa pois pelistä. Pelimerkkejä on yhteensä neljä. Kun ne loppuvat pelilaudalta, pelaaja ottaa pelimerkin toiselta pelaajalta.

Kakkonen, kolmonen tai nelonen: Pelaaja liikkuu eteenpäin, pysähtyy esteen kohdalla ja nostaa pelikortin.

Vihreä kortti: Ratsukko suorittaa esteen ja ratsastaa eteenpäin. Siirry eteenpäin niin monta askelta kuin arpakuution osoittamasta silmäluvusta on vielä jäljellä.

Keltainen kortti: Ratsukko pudottaa esteen, mutta pääsee sen yli ja ratsastaa eteenpäin. Siirry eteenpäin niin monta askelta kuin arpakuution silmäluvusta on vielä jäljellä. Pelaaja nostaa itselleen keltaisen pyöreän pelimerkin ja asettaa sen eteensä pöydälle.

Punainen kortti: Hevonen kieltäytyy hyppäämästä esteen yli. Hevonen jää odottamaan esteen eteen ja pelaaja heittää arpakuutiota, kun seuraavaksi on hänen vuoronsa. Pelaaja nostaa itselleen punaisen pyöreän pelimerkin ja asettaa sen eteensä pöydälle.

Jos keltaiset tai punaiset pelimerkit loppuvat pöydältä, pelaaja ottaa merkin toiselta pelaajalta. Käytetyt kortit laitetaan pelilaudalle pinon alimmaiseksi.

Viitonen tai kuutonen: Ratsukko kiittää radalla. Pelaajan ei tarvitse pysähtyä esteen kohdalla ja nostaa pelikorttia. Anna mennä vaan!

Kuka voittaa?

Aivan kuin oikeassakin kilpailussa, radalla pitää olla nopea ja virheetön. Ratsukko, joka suorittaa radan nopeimmin ja virheettömästi, voittaa pelin. Jos kaikki ovat tehneet virheitä, pelin voittaa pelaaja, jolla virheitä on vähiten eli se, jolla on vähiten kieltäytymis- tai esteen pudotus -merkkejä. Jos useammalla pelaajalla on samat virhepisteet, pelin voittaa pelaaja, joka tuli nopeimmin maaliin.

Muistakaa jakaa voittopokaali voittajalle!

Lisäsäännöt

Joissakin pelilaudalla olevissa korteissa on hevosen nimiä. Nämä kortit ovat jokeri-kortteja. Jos ratsastaja ratsastaa esim. Bingo-nimisellä hevosella ja hän kääntää esiin kortin, jossa lukee Bingo, hevonen selviytyy esteestä. Kieltäytymis- tai esteen pudotus -merkkiä ei tällä kertaa jaeta.

