

Samla spelets fyra marker.

När du samlat spelets fyra marker i din hundkoja, slipper du vända upp fler marker. Fortsätt att snurra på pilen och flytta Ville framåt mot din egen hundkoja. Du ska bara ha en av varje marker. Kommer du på en ruta som visar en marker du redan har går turen över till nästa spelare.

Vem vinner?

Den som har spelets fyra marker och först lockar in Ville i sin koja vinner. Så här går det till:

- ☞ Om du själv eller en annan spelare flyttar Ville, så att han STANNAR på en av de två rutorna utanför din koja, ropar du genast VILLE! och låter valpen slinka in i koja. Nu har du vunnit spelet!
- ☞ Men om Ville bara PASSERAR utanför din koja, får du inte stoppa honom även om du har spelets fyra marker. Det är bara om Ville stannar på en av de två rutorna utanför koja som du kan locka in honom och vinna spelet!
- ☞ Hoppas Ville direkt från filten till en av de två rutorna utanför din koja, ropar du genast VILLE! och flyttar in honom direkt, oavsett om det är din tur eller ej.
- ☞ Finner du din fjärde och sista marker när Ville står utanför din koja, ropar du naturligtvis VILLE! och vinner direkt!

Variera spelet om Ni vill!

Kortare speltid: Lägg spelmarkerna med bildsidan uppåt.

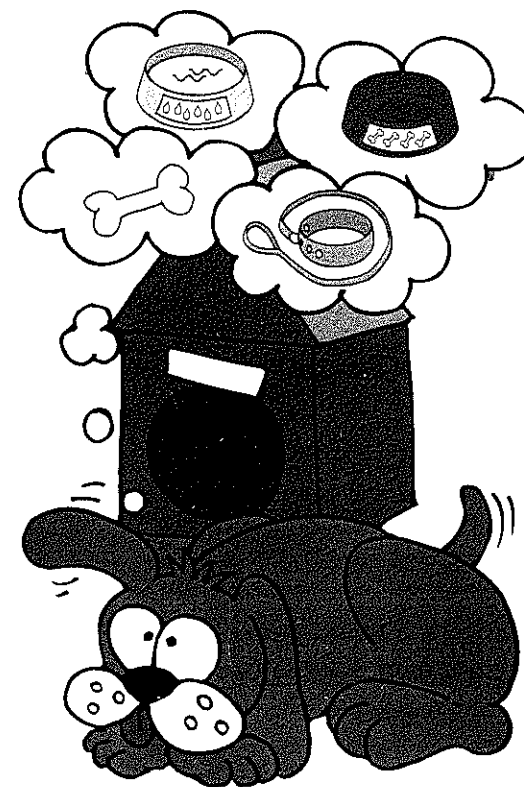
Längre speltid: Låt bygget av koja ingå i spelet. Snurra på pilen. Titta på det lilla djuret i färgfältet. Ta en byggedel med samma djur på. Fortsätt samla delar, tills du kan bygga hela koja. Den som först har koja klar, får börja att flytta Ville över spelplanen.



© 1999, BRIO AB/ALGA
© Bildgården

Välkommen till Ville™

Spelregler





Från 4 år. 2-4 deltagare.

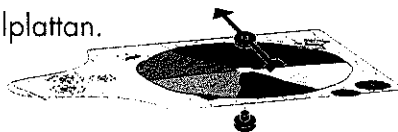
Innehåll: 1 spelplan, 1 valp, 4 hundkojor, 16 marker, 1 spinner, regler

Spelregler

Först bygger du en koja till Valpen Ville. Sen letar du upp fyra saker som Ville behöver. Snurra på pilen, flytta Ville framåt och samla spelets fyra marker – 1 vattenskål, 1 köttben, 1 matskål och 1 koppel. Lyckas du sedan locka Ville till din koja, vinner du spelet!

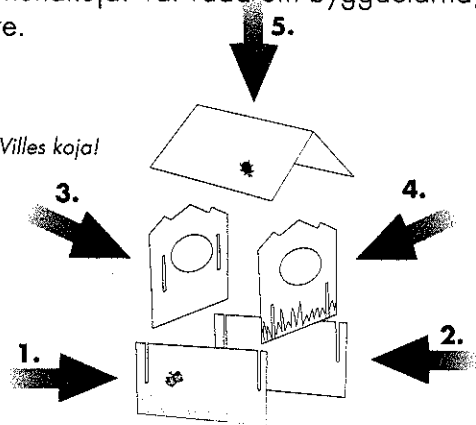
Spelförberedelser:

1. Montera pilen på den lösa pilplattan.



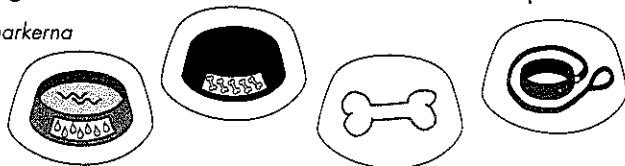
2. Bygg Villes hundkoja. Var rädd om byggdelarna, så håller spelet längre.

Så här monterar du Villes koja!



3. Lägg spelets marker med **bildsidan nedåt** och blanda försiktigt. OBS! Alla markerna ska vara med i spelet.

Här är de fyra markerna du ska samla!



4. Lägg Valpen Ville på den rutiga filten mitt på spelplanen.

Spelstart:

Yngsta spelaren inleder spelet med att snurra på pilen. Pilen visar vart Ville ska gå. Pekar pilen på en färg, får du titta på 1 marker. Pekar pilen på filten, vill Ville ligga kvar och draget går över till nästa spelare.

När pilen pekar på en färg:

- ☞ Flytta Ville till en ruta i samma färg som pilen pekar på. Kommer Ville från filten, får du flytta honom till **valfri ruta** i samma färg som pilen pekar på. Är Ville redan ute på spelplanen, flyttar du honom framåt till **närmaste ruta** i samma färg som pilen visar.
- ☞ I rutan ser du en av Villes fyra saker i bild. Försök nu hitta markern med samma motiv. Visas t ex en vattenskål i bild, är det en sådan marker du ska försöka vända upp i ditt drag.
- ☞ Du får bara vända på 1 spelmarker i ditt drag. Stämmer de båda bilderna, får du behålla markern. Göm markern i din hundkoja. Visar markern ett annat motiv, får den ligga kvar med bildsidan **uppåt**.
- ☞ Nu är det nästa spelares tur att snurra på pilen och flytta på Ville.

När pilen pekar på det rutiga mönstret:

- ☞ Otur! I det här draget får du inte vända på någon marker. Istället vänds samtliga marker tillbaka med bildsidan **nedåt** igen. Försök minnas var någonstans på bordet de olika markerna ligger.
- ☞ Lägg Ville på filten på spelplanen.
- ☞ Ditt drag går över till nästa spelare, som får snurra på pilen.
- ☞ Pekar pilen på en färg, går Ville ut på spelplanen igen, till valfri ruta i samma färg.
- ☞ Pekar pilen på mönstret igen, sover Ville vidare och draget övergår till nästa spelare i tur.

Kom ihåg!

Ute på spelplanen går Ville alltid framåt åt samma håll, precis som klockans visare.

