

(DK)

KANINEN BUNNY ER PÅ BESØG I GRØNTSAGSLANDET. SKYND DIG AT FYLDE KURVEN MED GULERØDDER, INDEEN DEN FRÆKKE BUNNY SPRINGER OP. HVEM ER HURTIG NØK TIL Å FANGE KANINEN? MÅSKE BLIVER DET DIG, SOM VINDER BONUSPOINT!

INDHOLD:

1 grøntsagsland, 1 hoppende kanin, 12 gulerødder, 1 hjul, 4 farvede kurve, 1 sæt regler.

ADVARSEL! Ikke egnet for børn under 3 år pga. smådele. Kvelningsfare!
Emballagen bør gemmes for eventuel senere henvendelse. Kontakt venligst ovenstående adresse for spørgsmål.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hatterm.
Tillverkare: Alga AB, box 128, 211 11 Malmö.
© Alga AB 2014, under licens from BRIO AB / Scanditoy AB.
Made in China.

(NO)

KANINEN BUNNY ER PÅ BESØK I GRØNNSAKSLANDET. SKYND DEG Å FYLLE KURVEN MED GULRØTTER FOR DEN RAMPETE BUNNY HOPPER OPP. HVEM ER RASK NØK TIL Å FANGE KANINEN? KANSKJE BLIR DET DU SOM VINNER BONUSPOENGENE!

INNHOLD:

1 grønnsaksland, 1 hoppende kanin, 12 gulrøtter, 1 spinner, 4 fargede kurver, 1 oppsettsregler.

ADVARSEL! Uegnet for barn under 3 år på grunn av smådeler. Kvelningsfare!
Vennligst kontakt adressen ovenfor ved eventuelle hendelser, oppbevar denne informasjon for senere referanse.



www.algaspel.se



SPILLEREGLER

FORBERED SPILLET:

1.



(DK) Placér gulerødderne i hullerne i grønnsakslandet. Placér grønnsakslandet på bordet således at alle kan nå gulerødderne. Placér hjulet ved siden af.

2.



Sæt Bunny på toppen af pinden i kaninhullet. Tryk ned på kaninen, indtil den sidder ordentligt fast! Sørg for, at hver spiller har en kurv.

3.



Under spillet skal spillerne holde begge hænder på bordet med håndfladerne nedad. (Selvfølgelig ikke, når spilleren skal snurre rundt med pilen eller trække gulerødder op!)

(NO) Plasser gulrøttene i hullene rundt grønnsakslandet. Plasser «landet» med alle gulrøttene på bordet, slik at alle kan nå gulrøttene. Plasser spinneren ved siden av.

Monter Bunny på toppen av grønnsakslandet i kaninhullet. Trykk ned kaninen inntil den sitter ordentlig fast! Pass på at hver spiller har en kurv.

Under spillet skal spillerne holde begge hendene på bordet med håndflatene ned. (Dette gjelder selvfølgelig ikke når de skal snurre pila eller trekke opp gulrøtter!)

(DK) START SPILLET!

Den yngste spiller starter. Spillet fortsætter, og turen går med uret. Drej pila rundt og følg anvisningerne på hjulet:

(NO) BEGYNN Å SPILLE!

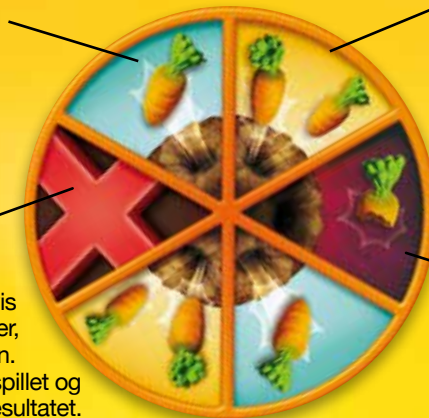
Den yngste spilleren begynner å spille. Spillet fortsetter deretter med sola. Spilleren snurrer pila og gjør følgende:

(DK) Træk 1 gulerod op og læg den i din kurv.

(NO) Trekk opp 1 gulrot og legg den i kurven din.

(DK) En af dine gulerødder er blevet spist af Bunny! Hvis du har en eller flere gulerødder, mister du 1 gulerod fra kurven. Spiste gulerødder udgår fra spillet og bliver ikke regnet med i slutresultatet.

(NO) En av dine gulrøtter spises opp av Bunny! Dersom du eier én eller flere gulrøtter, mister du 1 gulrot fra kurven. Oppspiste gulrøtter utgår fra spillet og skal ikke telles med i sluttresultatet.



(DK) Træk 2 gulerødder op (én ad gangen), og læg dem i din kurv.

(NO) Trekk opp 2 gulrøtter (én om gangen) og legg dem i din kurv.

(DK) Træk 1 gulerod op, som spilleren til højre peger på. Læg den i din kurv.

(NO) Trekk opp 1 gulrot som spilleren til høyre peker på. Legg den i din kurv.

(DK) BUNNY HOPPER!

Når Bunny hopper op i luften, skal alle råbe **Hej Bunny!** og forsøge at fange kaninen, inden den når hen til marken. Den spiller, som fanger Bunny, får i alt 2 gulerødder som belønning fra de andre spillere. Hvis flere spillere fanger kaninen samtidigt, går bonusen til den spiller, som holder Bunny med begge hænder. Så er spillet slut.

HVEM VINDER?

Spilleren med flest gulerødder i kurven vinder spillet. **Spil en gang til!**

(NO) BUNNY HOPPER!

Når Bunny hopper opp i luften, skal alle rope **»Heia Bunny!«** og prøve å fange kaninen før den når bakken. Den spilleren som fanger Bunny, får som belønning to gulrøtter totalt fra de andre spillerne. Dersom mer enn én spiller fanger kaninen samtidig, går bonusen til den spilleren som holder Bunny med begge hender. Da er spillet ferdig.

HVEM VINDER?

Spilleren med flest gulrøtter i kurven vinner spillet. **Spill en gang til!**

