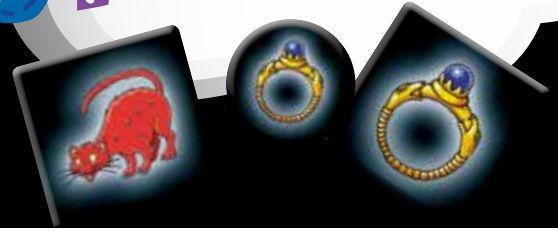




# SPOOKY SPINNER



## 🇸🇵 Snurrigt för modiga barn

Innehåll: spinner (3 delar), 24 kvadratiska bildkort, 24 runda bildkort, 4 marker och regler

Titta noga och reagera snabbt. Vilken läskig rund bild snurrar omkring i spinnern? Lägg din marker på den bild på bordet som du tror att det är, före dina medspelare. Rätt? Då får du behålla den runda bilden – och flest runda bilder vinner. Snacka om snurrigt!

### Förberedelser

Montera spinnern genom att trycka pinnen genom hålet i den blå ovandelen. Tryck till ordentligt! Sätt denna ovandel i den grå underdelen och vips är spinnern klar.

Ta försiktigt loss bildkorten. Lägg de kvadratiska mitt på bordet med bildsidan upp. Lägg de runda i askens lock med bildsidan ner. Det är samma bilder på de runda som på de kvadratiska korten. Välj varsin marker.

Låt alla spelarna testa spinnern innan ni börjar: Sätt igång den genom att snurra på pinnen. Men släpp inte taget om pinnen, utan håll fast i den och lyft uppåt – så att bilden som ligger i spinnern blir synlig.

### Börja spela

Du som är mest mörkrädd börjar. Du ska nu lägga ett runt bildkort i spinnern. Ta spinnern i ena handen och ett upp-och-ner-vänt bildkort ur asken med i den andra. Ingen – inte du heller – får se vilken bild det blir. Ett sätt är att göra det här under bordet med asken i knät. Är det svårt? Be en vuxen om hjälp.

Sätt fart på snurran, lyft av locket och titta noga på bilden nu allihop. Vilken bild är det som snurrar omkring? Titta på färgerna och tänk snabbt. Lägg din marker på den bild du tror att det är. Om det redan ligger en marker på den bilden måste du välja en annan. Det får bara ligga en marker på varje kvadratiskt kort. Lagd marker ligger – när du har lagt din marker på ett kort får du inte ändra dig. När alla har lagt sin marker kan ni stanna spinnern (den kan snurra hur länge som helst annars) och titta på bilden. Den som har lagt sin marker på rätt kvadratiskt kort får behålla den runda bilden från spinnern. Om ingen har lagt sin marker på rätt bild lägger ni tillbaka det runda bildkortet i askens lock. Alla de kvadratiska bildkorten ligger kvar mitt på bordet under hela spelet.

### Vem vinner?

När alla runda bilder i askens lock är slut räknar ni era bilder. Den som har lyckats samla flest runda bilder vinner!

## Spinnvilt for modige barn

Innhold: spinner (3 deler), 24 kvadratiske bildekort, 24 runde bildekort, 4 brikker og regler

Se nøye og reager raskt. Hva er det for et skummelt rundt bilde som snurrer rundt i spinneren? Legg brikken din på det bildet på bordet du tror det er, før medspillerne dine. Riktig? Da kan du beholde det runde bildet – og flest runde bilder vinner. Snakk om spinnvilt!

### Forberedelser

Monter spinneren ved å trykke pinnen gjennom hullet i den blå overdelen. Trykk hardt! Sett denne overdelen i den grå underdelen, og vips så er spinneren klar.

Løsne bildekortene forsiktig. Legg de kvadratiske midt på bordet med bildesiden opp. Legg de runde i eskens lokk med bildesiden ned. Det er samme bilder på de runde som på de kvadratiske kortene. Velg hver deres brikke.

La alle spillerne teste spinneren før dere begynner: Sett den i gang ved å snurre på pinnen. Men ikke slipp taket i pinnen; hold den fast og løft oppover – slik at bildet som ligger i spinneren blir synlig.

### Start spillet

Du som er mest mørkredd begynner. Nå skal du legge et rundt bildekort i spinneren. Ta spinneren i den ene hånden og et bildekort vendt opp-ned fra esken i den andre. Ingen – ikke du heller – får se hvilket bilde det blir. En måte å gjøre dette på er under bordet med esken i fanget. Er det vanskelig? Be en voksen om hjelp.

Sett fart på spinneren, løft av lokket og se nøye på bildet alle sammen. Hvilket bilde er det som snurrer rundt? Se på fargene og tenk raskt. Legg brikken din på det bildet du tror det er. Hvis det allerede ligger en brikke på det bildet, må du velge et annet. Det får bare ligge én brikke på hvert kvadratisk kort. Bordet fanger – når du har lagt brikken din på et kort kan du ikke ombestemme deg. Når alle har lagt ned sin brikke kan dere stanse spinneren (ellers kan den snurre svært lenge) og se på bildet. Den som har lagt sin brikke på riktig kvadratisk kort får beholde det runde bildet fra spinneren. Hvis ingen har lagt sin brikke på riktig kort legger dere det runde bildekortet tilbake i eskens lokk. Alle de kvadratiske bildekortene skal ligge midt på bordet under hele spillet.

### Hvem vinner?

Når det ikke er flere runde bilder igjen i eskens lokk, teller dere bildene deres. Den som har greid å samle flest runde bilder vinner!



## Snurrigt spil for modige børn

Indhold: spinner (3 dele), 24 kvadratiske billedkort, 24 runde billedkort, 4 jetoner og regler

Kig godt efter og reager hurtigt. Hvilket uhyggeligt rundt billede snurrer omkring i spinneren? Læg din jeton på det billede på bordet, som du tror det er, før dine medspillere. Havde du ret? Så må du beholde det runde billede – den der har flest runde billeder vinder. Man kan blive helt rundtosset!

### Forberedelser

Monter spinneren ved at presse pinden gennem hullet i den blå overdel. Tryk godt til! Sæt denne overdel i den grå underdel, så er spinneren klar.

Skil forsigtigt billedkortene ad. Læg de kvadratiske midt på bordet med billedsiden opad. Læg de runde i æskens låg med billedsiden nedad. Der er de samme billeder på de runde som på de kvadratiske kort. Vælg hver jeres jeton.

Lad alle spillerne afprøve spinneren, før I begynder: Sæt den i gang ved at dreje på pinden. Men slip ikke taket i pinden; hold fast i den og løft opad – så billedet, der ligger i spinneren, bliver synligt.

### Start spillet

Den, der er mest mørkeræd, begynder. Du skal nu lægge et rundt billedkort i spinneren. Tag spinneren i den ene hånd og et rundt billedkort med bagsiden opad fra æsken i den anden. Ingen – heller ikke dig selv – må se, hvilket billede det er. Du kan f.eks. gøre det under bordet med æsken på knæet. Er det svært? Så bed en voksen om hjælp.

Sæt fart på spinneren og løft låget af. Nu gælder det for alle om at se grundigt på billedet. Hvad er det for et billede, der snurrer rundt? Kig på farverne og tænk hurtigt. Læg din jeton på det billede, du tror det er. Hvis der allerede ligger en jeton på det billede, skal du vælge et andet. Der må kun ligge én jeton på hvert kvadratisk kort. En lagt jeton bliver liggende – når du først har lagt din jeton på et kort, må du ikke flytte den. Når alle har lagt deres jetoner, kan I standse spinneren (den kan snurre i evigheder ellers) og kigge på billedet. Den, som har lagt sin jeton på det rigtige kvadratiske kort, må beholde det runde billede fra spinneren. Hvis ingen har lagt deres jeton på det rigtige billede, lægger I det runde billedkort tilbage i æskens låg. Alle de kvadratiske billedkort bliver liggende midt på bordet gennem hele spillet.

### Hvem vinder?

Når alle de runde billeder i æskens låg er fordelt, tæller I jeres billeder op. Den, som har samlet flest runde billeder, vinder!



# + Pökerryttävä peli rohkeille lapsille

Sisältö: hyrrä (3 osaa), 24 neliön muotoista kuvakorttia, 24 pyöreää kuvakorttia, 4 pelimerkkiä sekä peliohjeet

Katso tarkkaan ja reagoi nopeasti. Mikä hirvittävä pyöreä kuva pyörii ympäri hyrrässä? Aseta pelimerkkisi sen kuvan päälle pöydällä, jonka luulet olevan oikea, ennen muita pelaajia. Menikö oikein? Silloin saat pitää pyöreän kuvan itselläsi – se, joka onnistuu keräämään eniten pyöreitä kuvia voittaa. Jutelkaa pökerryttäviä juttuja!

## Valmistelut

Kokoa hyrrä painamalla tanko sinisen yläosan lävitse. Paina se kunnolla paikoilleen! Aseta yläosa harmaaseen alaosaan ja hups, hyrrä on valmis.

Ottakaa kuvakortit irti varovaisesti. Asettakaa neliön muotoiset kortit pöydän keskelle kuvapuoli ylöspäin. Asettakaa pyöreät kuvakortit rasian kanteen kuvapuoli alaspäin. Pyöreissä korteissa on samat kuvat kuin neliönmuotoisissa. Valitkaa kukin oma pelimerkinne.

Antakaa kaikkien pelaajien kokeilla ennen pelin aloittamista, miten hyrrä toimii: Laita se pyörimään pyöräyttämällä tangosta, mutta älä päästä otetta irti tangosta vaan pidä siitä lujasti kiinni ja nosta se ylöspäin – siten, että hyrrässä oleva kuva tulee näkyviin.

## Peli alkaa

Se joka pelkää eniten pimeää, aloittaa pelin. Hänen tulee nyt asettaa pyöreä kuvakortti hyrrään. Hänen tulee ottaa hyrrä toiseen käteen ja ylösalaisin käännetty kuvakortti ulos rasiasta toisella kädellä. Kukaan ei saa nähdä, mikä kuva siinä on – edes hän itse. Yksi tapa varmistaa tämä on ottaa kortti pöydän alla rasian ollessa polven päällä. Onko se vaikeaa? Pyydä aikuista auttamaan.

Pyöräyttäkää hyrrä pyörimään, nostakaa kansi ja katsokaa nyt kaikki tarkasti kuvaa. Mikä kuva pyörii ympäri hyrrässä? Katsokaa värejä ja ajatelkaa nopeasti. Aseta pelimerkkisi sen kuvan päälle, jonka luulet olevan kyseessä. Jos kuvan päällä on jo pelimerkki, sinun tulee valita toinen kuva. Jokaisen neliön muotoisen kuvan päällä saa olla vain yksi pelimerkki. Asetettu merkki jää paikalleen – kun olet asettanut pelimerkkisi kuvan päälle, et voi enää muuttaa mieltäsi. Kun kaikki ovat asettaneet merkinsä kuvan päälle, voitte pysäyttää hyrrän (muuten se voi pyöriä miten pitkään tahansa) ja katsoa kuvaa. Se joka on asettanut merkinsä oikean nelikulmisen kortin päälle, saa pitää hyrrässä olleen pyöreän kuvan. Jos kukaan teistä ei ole asettanut merkkiään oikean kuvan päälle, asettakaa pyöreä kuvakortti takaisin rasian kanteen. Kaikki neliön muotoiset kuvakortit ovat paikallaan pöydän keskellä koko pelin ajan.

## Kuka voittaa?

Kun kaikki pyöreät kortit rasian kannessa ovat loppuneet, voitte laskea kuvat. Se, joka on onnistunut keräämään eniten pyöreitä kuvia, voittaa!



www.algapel.se

Inventor: Heinz Meister  
© BRIO AB/Alga 2018