

Djuren på korten

1. Trubbnoshörning
2. Panterlo
3. Havsleguan
4. Soppsköldpadda
5. Sjöko
6. Quetzal
7. Havsutter
8. Pingvin
9. Nordamerikansk bäver
10. Hyacintara
11. Brunbjörn
12. Japansk Makak
13. Varg
14. Fjällräv
15. Snabelslidmus
16. Bergsgorilla
17. Javatiger
18. Tapir
19. Kapybara
20. Valross
21. Råttkänguru
22. Snöleopard
23. Knölval
24. Jättemyrslök



För 2 - 4 deltagare från 5 år.

Funchäll

Spelplan
Kort
Spelpjäser
Marker
Tärning



© BRIO AB, 1996

Speluppfining: Anders Jeppsson och Anders Pålsson
Design: Bildgården AB

Spelet med hjältarna från Bambuskogen

Häng med när Slo-Lee, Bamboo-Lee och Dah-Lin ger sig iväg. Har du tur kan du flyga med draken Ai-Ai. Och riktigt illa kan det gå om de otäcka råttorna dyker upp och trasslar till det för er.

I det här spelet följer du med Bamboo Bears när de åker runt i världen och räddar utrotningshotade djur! På många platser finns det djur som trängs undan av människan och miljöförstörelsen, utan att de har en chans att försvara sig. Du och Bamboo Bears kan hjälpa till.

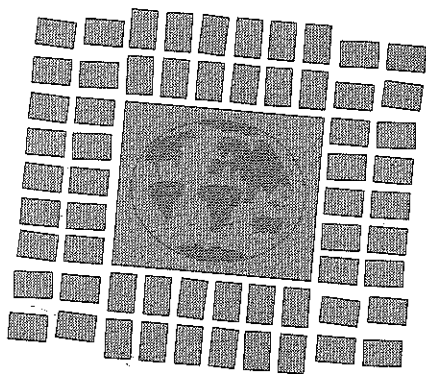
Vad spelet går ut på

Du skall samla ihop så många djurpar som möjligt och ta dem till den platsen där de hör hemma. Har du tur får du upp Draken som flyger dig till platsen. Har du otur kommer Råttan upp och då måste du vända tillbaka alla upplagda kort. För varje djurpar som du räddar, lägger du en marker på djurets plats på spelplanen. Vinner gör den som först blir av med sina marker.



Spelförberedelser

Lägg upp spelplanen på bordet. Blanda korten noga, speciellt efter varje spelomgång, och lägg dem med bildsidan ner runt om spelplanen. Lägg korten snyggt och prydligt intill varandra.



Dela upp markerna så att ni har lika många var:

- Är ni 2 spelare tar ni 12 marker var.
- Är ni 3 spelare tar ni 8 marker var.
- Är ni 4 spelare tar ni 6 marker var.

Välj en spelpjäs vardera och ställ den på valfri cirkel på spelplanen. Dra lott om vem som ska börja.

Spelet kan börja

Varje gång det är din tur ska du vända upp högst två kort och låta dem ligga kvar med bildsidan upp.

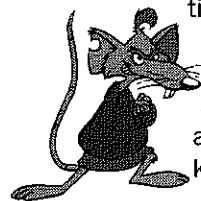
Ta först upp ett kort och titta efter om det passar ihop med något annat kort på bordet, annars tar du upp ett till. Om du får ett par, lägger du det framför dig, och i samma drag slår du med tärningen och flyttar din spelpjäs mot platsen där djuret hör hemma.



Får du upp en **Drake**, sparar du på den och tar ett nytt kort. Du får bara spara på två drakar. Skulle du få upp fler, måste du lägga tillbaka dem med bildsidan ner. När du använt en drake utgår det kortet ur spelet.



Får du upp en **Råtta** betyder det otur för alla. Nu skall du inte ta upp fler kort och du måste vända tillbaka alla upplagda kort.



Därefter lägger du undan råttan - den är inte med i spelet längre. Nu måste ni alltså börja om att lägga upp kort.

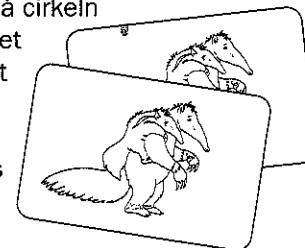
Försök komma ihåg var korten ligger.

När du har fått ett djurpar

När du har fått ett djurpar, flyger du direkt med draken - om du har någon - eller slår med tärningen och flyttar din spelpjäs mot platsen där djuret hör hemma. Du får flytta din spelpjäs åt vilket håll du vill.

Nästa gång det är din tur, slår du med tärningen och flyttar din spelpjäs. När du kommer till cirkeln där strecket börjar - det behöver inte gå jämt upp med tärningen - flyttar du direkt ut till platsen och lägger en marker där.

När du har räddat ett djurpar, ställer du din spelpjäs på cirkeln där strecket till det räddade djurparet börjar.



Nu har du lyckats rädda ett djurpar. Grattis! Spara på djurparet. Nästa gång det är din tur skall du vända kort igen.

Två spelpjäser får inte stå på samma ruta. Om du slår så att du skulle hamna på samma ruta som en annan spelare, får du ställa dig på rutan framför eller bakom.

Vem vinner?

Den som först blir av med sina marker, vinner spelet.