

# Mouse in the House



SE

## Förberedelser

- Öppna och plocka fram pinnen och tärningen som ligger under en flik på spelplanen.
- Vänd och vrid på hela spelet så kommer en pipkudde att lägga sig i en av de 23 fördjupningar som finns under spelplanen.
- Prova att hitta musen genom att sticka ner pinnen i hålen på spelplanen. När det piper är musen hittad!

## Regler

Yngsta spelaren tar pinnen och slår med tärningen. Visar tärningen 2 så får man prova att leta efter musen i två hål, visar tärningen 3 får man leta i tre hål osv. Nu gäller det för alla spelare att komma ihåg vilka hål som är testade, titta noga! Piper inte musen går turen vidare till nästa spelare som slår med tärningen och letar efter musen i nya hål.

Vinner gör spelaren som först hittar musen och spelomgången är över. Vänd och vrid på spelet och en ny omgång börjar.

*Obs, tänk på att sticka ner pinnen rakt ner i hålen.*

**Lycka till!**

FI

## Alkuvalmistelut

- Ota tikku ja arpakuutio esiin pelilaudan alapuolelta
- Käännä pelilauta ympäri niin, että "hiiri" piiloutuu yhteen pelilaudassa olevista syvennyksistä
- Yritä löytää hiiri työntämällä tikku pelilaudassa oleviin reikiin. Kun kuulet piippauksen, hiiri on löytynyt!

## Pelisäännöt

Nuorin pelaaja ottaa tikun ja heittää arpakuutiota. Jos arpakuutiossa on silmäluku 2, pelaaja saa kaksi yritystä hiiren löytämiseksi. Jos arpakuutiossa on silmäluku 3, pelaaja saa kolme yritystä jne. Pelaajien kannattaa olla tarkkana ja muistaa mitkä reiät on jo kokeiltu. Jos hiiri ei piippaa, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka heittää arpakuutiota ja yrittää löytää hiiren. Pelaaja, joka löytää hiiren ensimmäisenä, voittaa pelin ja pelikierros päättyy. Käännä pelilauta uudestaan ympäri ja uusi pelikierros voi alkaa.

*Huom! Työnnä tikku reikään pystyasennossa.*

**Onnea peliin!**

# Mouse in the House



**NO**

## Forberedelser:

- Åpne og ta fram pinnen og terningen som ligger under en flik på spillebrettet.
- Vend og vri på hele spillet så kommer en pipepute til å legge seg i en av de 23 fordypninger som finnes under spillebrettet.
- Prøv å finn musa gjennom og stikke pinnen gjennom hullene i spillebrettet. Når det piper så er musa funnet.

## Regler

Yngste spilleren tar pinnen og kaster terningen. Viser terningen 2 så får man prøve å lete i to hull, viser terningen 3 så får man lete i tre hull osv. Det gjelder da for spillerne og huske hvilke hull som er brukt, så følg nøye med! Hvis du ikke finner musa så går turen videre til neste spiller.

Den som først finner musa har vunnet og da er spilleomgangen over. Snu og vri på spillet igjen og dere kan spille på nytt.

*Obs. Stikk pinnen rett ned i hullet.*

**Lykke til!**

**DK**

## Forberedelser:

- Åbn æsken og fremtag pinden og terningen, som ligger under en flap på spillepladen.
- Vend og drej hele spillet, hvorved en pipe-pude vil lægge sig i én af de 23 fordybninger, der findes under spillepladen.
- Prøv nu at finde musen ved at stikke pinden ned i hullerne på spillepladen. Når det piber, er musen fundet!

## Regler:

Den yngste spiller tager pinden og slår med terningen. Viser terningen 2, må man prøve at lede efter musen i 2 huller. Viser terningen 3, må man lede i 3 huller og så fremdeles. Det gælder om at huske, hvilke hul, der allerede er afprøvet – hold godt øje! Piber musen ikke, går turen videre til næste spiller, der slår med terningen og leder efter musen i nye huller.

Den, der først finder musen, har vundet spillet, og omgangen er slut. Vend og drej spillet igen og start en ny omgang.

*NB: Pinden skal stikkes lodret ned i hullerne.*

**Held og lykke!**