



# MED NÄBBAR OCH KLOR

## ETT SPÄNNANDE KUNSKAPSSPEL FÖR HELA FAMILJEN

### TILL DE VUXNA – TÄVLING OCH SAMARBETE

Att spela ska i första hand vara roligt! Använd därför ert omdöme och var flexibla med reglerna om det behövs. Det är roligare om barnet (eller den vuxna) inte blir stående för länge på samma plats på spelbrädet. Dra gärna ett extra flyttkort och fortsätt spelet.

En variant av spelet kan vara att samarbeta. Kom ihåg att det inte blir någon tur med Önskelådan förrän alla är i mål. I stället för att se vem som kommer först kan ni försöka att få alla i mål på kortast möjliga tid. Hjälp varandra så mycket ni kan (men utan att fuska)! Låt gärna de minsta barnen spela tillsammans med någon annan.

### VARIANT FÖR SNABBARE SPEL

Belöning för utfört uppdrag: 3 flyttkort. Spelet går fortare.

### VARIANT FÖR JÄMNARE SPEL

Belöning för utfört uppdrag anpassat efter spelarnas ålder. Till exempel: Vuxna får 1 flyttkort, stora barn får 2 flyttkort och de yngsta får 3 flyttkort.

### VARIANT FÖR LÅNGSAMMARE SPEL

Flera spelare kan stå på samma fält. Spelet går långsammare.

### NÅGOT DU UNDRAR ÖVER?

Du hittar vanliga frågor och svar på [www.minafakta.se](http://www.minafakta.se)

Du kan också ta kontakt med vår kundservice på telefon 040-660 68 50 eller e-post [kundservice@minafakta.se](mailto:kundservice@minafakta.se)

### VEM KOMMER FÖRST?

Det är kväll i djurparken. Våra fyra vänner – Klara, Ville, Tessa och Bambu – vill ut på äventyr. Den som kommer först fram till Önskelådan kan bestämma vart de ska resa. Vem kommer dit först?

På vägen måste du lösa många uppdrag. Med skicklighet och lite tur klarar du det! (Det hjälper om du har läst lite i böckerna innan).

### SPELETS MÅL

Kom först fram till Önskelådan! Du flyttar din spelpjäs genom att spela ut flyttkort från handen. Nya flyttkort får du när du löser uppdrag.

### INNEHÅLL

- 4 spelfigurer (Klara, Ville, Tessa och Bambu)
  - 45 flyttkort
  - 24 djurkort
  - 24 frågekort från boken "Urgamla dinosaurier".
- Nya frågekort medföljer varje bokpaket.

### FÖRBEREDELSE

Lägg ut spelbrädet på bordet.

Korthögarna läggs på anvisad plats på spelbrädet, med rätt sida vänd uppåt:

- Vid START-området lägger du frågekorten. Vänd det stora frågetecknet uppåt.
- I djurkortsfältet lägger du djurkort. Vänd djurmotiven nedåt.
- Vid MÅL-området lägger du flyttkort. Vänd bilden av Önskelådan uppåt.

Den som är yngst får välja spelpjäs först. Ställ spelpjäserna på rätt plats i START-området. Varje spelare drar 2 flyttkort!

Den yngsta spelaren börjar.





## JAG FLYTTAR MIN SPELJÄS

För att kunna flytta din spelpjäs måste du spela ut ett flyttkort. Välj ett kort från handen och lägg det på bordet vid flyttkortshögen. Se på ditt kort och på spelbrädet. Flytta din spelpjäs framåt till nästa fält på spelbrädet som är likadan som symbolen på ditt kort.

Viktigt! Följande regel gäller alltid! Din spelpjäs kan aldrig stå på samma fält som en annan spelpjäs! Om du spelar ut ett kort som tar dig framåt till ett fält där det redan står en annan spelpjäs, måste du direkt flytta vidare till nästa fält med samma symbol!

Obs! Alla flyttkort har instruktioner på kortet som talar om för dig vad du ska göra. Se separat översikt över flyttkort med särskilda funktioner och vad de innebär.

## SPELA UT FLER KORT?

När du har flyttat din spelpjäs kan du antingen

- lösa uppdraget där du har hamnat, eller också
- spela ut fler flyttkort (om du har några).

## JAG ÄR REDO FÖR UPPDRAG!

När du inte vill spela ut fler kort (eller inte har några fler), är du redo att utföra uppdraget som din spelpjäs har hamnat på!

Det finns fem olika uppdrag:

ABC: Fråga med tre olika alternativ

JA/NEJ: Fråga med ja/nej-svar

Bild: "Vad är det här?" – vad är detta en bild av?

Spelaren till höger om dig drar det översta frågekortet. Han eller hon läser frågan högt och eventuella svarsalternativ.

Teaterdags!

Du drar själv ett djurkort och ser på det. Du ska nu härma djuret på kortet. Du kan göra rörelser och läten. Viktigt! Om det står en "Tyst"-symbol på flyttkortet som tog dig hit, får du inte göra några djurläten. Den medspelare som klarar att gissa rätt får omedelbart dra 1 flyttkort som belöning!

Valfritt uppdrag!

Säg högt vilket uppdrag du önskar dig. Därefter följer ni beskrivningen för det uppdrag du har valt.

## FÅR JAG EN BELÖNING?

- Klarade du ditt uppdrag? Då får du omedelbart dra två flyttkort som belöning! – Du har klarat ditt uppdrag om du svarar rätt på frågan (frågekort) eller om någon annan har gissat på rätt djur (djurkort). De nya flyttkorten kan du använda nästa gång det är din tur.
- Klarade du inte uppdraget? Då blir din spelpjäs stående på samma fält tills det är din tur igen.

## TUREN ÄR SLUT. NÄSTA SPELARE!

Alldeles oavsett: När du har försökt dig på ett uppdrag, går turen vidare till spelaren som sitter till vänster om dig.

## TITTA, VÄGEN DELAR SIG – OCH DÄR ÄR EN GENVÄG!

Om vägen delar sig kan du själv välja vilken väg du vill ta.

För att ta den gula genvägen måste du spela ut ett flyttkort som tar dig precis till det fält där genvägen börjar (ja/nej-symbol). Nästa kort du spelar ut tar dig vidare in på genvägen.

## JAG GÅR I MÅL!

Du kan använda vilket flyttkort som helst för att flytta till fältet med Önskelådan.

När du är i Önskelådan ska du omedelbart utföra ett valfritt uppdrag. Klarar du det här sista uppdraget, vinner du spelet. Grattis!

Klarar du inte uppdraget, blir du bara stående. Du får ett nytt, valfritt uppdrag nästa gång det är din tur. Under tiden har andra möjlighet att vinna.

## SPECIELLA FLYTTKORT

Det finns två olika typer av flyttkort i spelet. En del flyttkort har en symbol som du känner igen på spelbrädet, medan andra är "speciella" och har extra instruktioner.

Här förklaras vad de olika specialkorten innebär:

Flytta superlångt! Inte bara till närmaste fält med samma symbol som på kortet, utan till nästa fält med samma symbol. (Kom ihåg: Du får fortfarande inte stå på samma fält som en annan spelpjäs!)

Pantomim! Dra ett djurkort och se på det. Du ska fortfarande härma djuret på kortet, men nu utan att göra några djurläten. Precis som vanligt får den medspelare som klarar att gissa rätt omedelbart dra 1 flyttkort som belöning!

Flytta omedelbart tre fält framåt.

Flytta omedelbart sju fält framåt.

Flytta omedelbart ett fält framåt samtidigt som alla andra måste flytta ett fält bakåt.

Gå ifatt den spelare som står närmast framför dig. Flytta din spelpjäs förbi närmaste spelpjäs, till första lediga fält.

Dra ett kort från en spelare som är framför dig på spelbrädet. Be en spelare hålla fram sina flyttkort utan att du ser vad det står på dem. Dra ett kort. Kortet kan användas nästa gång det är din tur.

De andra spelarna måste flytta bakåt under en runda. Lägg kortet framför dig som en minneslapp, och lägg det tillsammans med de använda korten när det är din tur igen.

Svarar du rätt på alla tre uppgifterna på nästa frågekort, får du flytta din spelpjäs förbi den spelpjäs som har kommit längst, så att du hamnar på första lediga fält. Du kommer att gå direkt upp i ledning om du svarar rätt på alla uppgifterna på frågekortet!

