

sammen med de andre brikkene på bordet.

• *Hvis spilleren lander på et grønt felt med to spørsmålstegn*, får han svare på to spørsmål etter hverandre i samme trekk. Man følger samme fremgangsmåten som ellers, men spilleren får trekke en eller to puslebrikker ettersom hvor mange spørsmål han svarer riktig på.



### VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som først har samlet alle de seks brikkene som til sammen danner et helt puslespill, vinner spillet.

For å gjøre spillet vanskeligere, kan man før spillet starter bestemme at man må legge to hele puslespill for å vinne.

© 2010 Egmont Serieforlaget AS, 0213 Oslo  
Spillidé og fotos: René Zografos  
Illustrasjoner: Istockphoto  
Layout: Geir Kling

[www.univers.no](http://www.univers.no)



## SPILLEREGLER

# DYRE GJETTE SPILLET



## INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 70 billedkort, 40 spørsmålskort og 8 puslespill.

## FORBEREDELSE

Puslespillene rives forsiktig fra hverandre før spillet tas i bruk. Legg ut brikkene til to komplette puslespill for hver spiller med billedsiden ned utenfor spillebrettet og bland dem godt. De øvrige brikkene legges ut av spillet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt hjørnefelt på spillebrettet.

Startfeltenes symboler har ingen betydning

i første trekk. Billedkortene og spørsmålskortene blandes i hver sin bunke som legges på spillebrettet. Yngste spiller begynner og spillet fortsetter så mot venstre.



Kortene legges i hver sin bunke med denne siden opp

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter alltid spillebrikken sin i retning med klokken (følg sporene). Hele terningverdien må benyttes.

• **Hvis spilleren lander på et gult felt med et dyrespor**, må han løse en billedoppgave. Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i bunken med billedkort, legger det med den gule rammen opp foran spilleren og spør: "Hvilket dyr er dette?". Spilleren får en kort betenkningstid og sier svaret sitt. Motspilleren snur deretter kortet for å se om svaret er riktig.



• **Hvis spilleren lander på et oransje felt med et dyrespor**, må han svare på et spørsmål.

Spilleren kaster terningen på nytt for å bestemme om han skal svare på spørsmål 1, 2 eller 3. Motspilleren til venstre trekker det øverste kortet i bunken med spørsmålskort og leser høyt spørsmålet ved siden av riktig tall. **NB! Motspilleren må ikke lese svaret høyt!** Spilleren får en kort betenkningstid og sier svaret sitt.



- Hvis spilleren svarte feil, legges billedkortet eller spørsmålskortet tilbake nederst i kortbunken.
- Hvis spilleren svarte riktig, får han trekke en puslespillbrikke fra bordet som han legger med billedsiden opp foran seg.

Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

Spillerne kan samle på brikker til flere puslespill samtidig, men etterhvert vil det lønne seg å bestemme seg for et bestemt motiv.

• **Hvis spilleren lander på et blått felt med en hestesko**, får han trekke et valgfri puslespillbrikke fra bordet eller fra en motspiller og legge den foran seg. Spilleren kan enten hjelpe seg selv ved å velge en brikke til sitt eget puslespill eller hindre en motspiller ved å ta en brikke fra hans puslespill.



• **Hvis spilleren lander på et rødt felt med et dyrespor**, må han gi fra seg en puslespillbrikke som da legges tilbake med billedsiden ned

