

# SPILLEREGLER

# LESESPILL

## INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker og 29 bokstavbrikker.

## FORBEREDELSE

De 29 bokstavbrikkene rives forsiktig fra hverandre før spillet tas i bruk. Brikkene legges med bokstavsiden ned utenfor spillebrettet og blandes godt.

Bemerk at bokstaven Q ikke er illustrert på spillebrettet, men la den likevel være med i spillet, slik at barna lærer alle bokstavene i alfabetet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på hvert sitt startfelt nederst på spillebrettet.

## SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner spillet og skal nå finne bokstavbrikken som passer til bildet på det første feltet i raden foran ham. Skal f.eks. spilleren flytte til feltet med en Appelsin, må spilleren finne bokstaven A.

Spilleren snur en av bokstavbrikkene på bordet. Er det riktig bokstav får han flytte spillebrikken til feltet med appelsinen. Spillerens tur fortsetter helt til han ikke finner riktig bokstavbrikke.

Turen går videre til spilleren til venstre.

Bokstavbrikken snus tilbake på samme plass for hver gang, uavhengig om den passer til bildet eller ikke.

## **VINNEREN AV SPILLET**

Spilleren som først når fram til det siste feltet i raden sin, og finner bokstavbrikken som passer til bildet, vinner spillet.

### **Alternative regler:**

1. Spillerne kan flytte i valgfri retning - på skrå, til siden eller rett fram. Reglene er som ellers.
2. Spillerne får trekke flere bokstavbrikker om gangen, f.eks. to eller tre.

© 2009 Egmont Serieforlaget AS, Oslo

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

