

NODDY Spillet

Regler Noddy-spillet

Spillet inneholder

Spillebrett, 12 brikker med Noddy og vennene hans, 4 spillebrikker i tre, 4 puslespill med fargekoder og terning.

Spillet i korte trekk

Noddy og vennene hans skal på biltur i Lekeland. De skal møtes på stasjonen, men verken Noddy eller vennene hans er kommet ennå. Kan du hjelpe til med å samle Noddy og vennene hans? Når du har samlet alle bitene i puslespillet ditt, og plassert det på spillebrettet slik at bilen er full av passasjerer, kan Noddy og vennene hans endelig reise på biltur i Lekeland.

Forberedelser

Før spillet tas i bruk må brikkene trykkes forsiktig ut av papprammene. Ta også puslespillene forsiktig fra hverandre. Bland de røde brikkene godt, og legg dem med billedsiden ned på de 12 røde feltene på spillebrettet. De 10 røde feltene med bilde av Noddy skal ikke dekkes til. Hver av spillerne velger hver sin spillebrikke og plasserer den på hjørnefeltet med tilsvarende farge. Dette er den enkelte spillers startfelt. Spillebrikken skal ligge med den glade Noddy opp. Plasser puslespillbitene utenfor spillebrettet med motivsiden ned. Hver spiller har sitt eget puslespill, som gjenkjennes ved at bitene har samme farge på baksiden som spillerens spillebrikke. Ved færre enn fire spillere, legges spill- og puslespillbiter som ikke brukes tilbake i esken.

Slik spiller man

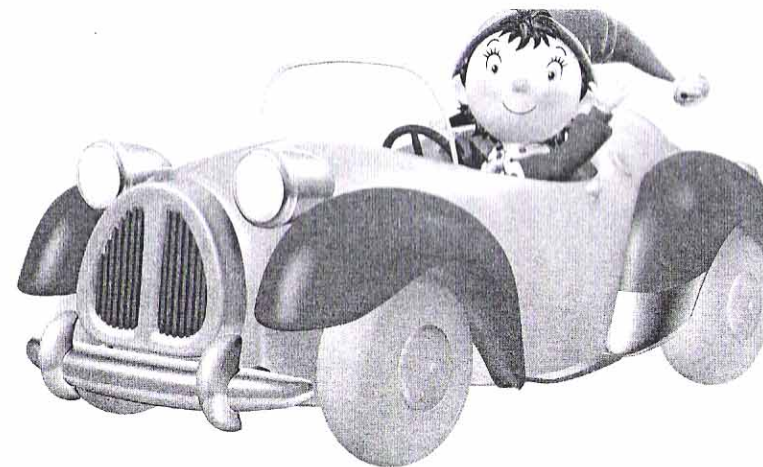
Den yngste spilleren begynner ved å kaste terningen og flytte spillebrikken sin det antall felter terningen viser. Hjørnefeltene er nå vanlige flyttefelter, og det flyttes mot venstre. Avhengig av hvilket felt spillebrikken lander på, følges instruksjonene nedenfor. Når handlingen er utført går turen videre til neste spiller til venstre.

Hvis spilleren lander på et felt uten en rød brikke:

- Lander du på et felt med bilde av den triste eller den glade Noddy, må spillebrikken din tilsvare Noddy på feltet. Hvis spillebrikken din viser den glade Noddy og feltet den triste Noddy, snus spillebrikken til den triste Noddy. Hvis spillebrikken din viser den triste Noddy og feltet den glade Noddy, snus spillebrikken til den glade Noddy.
- Lander du på hjørnefeltet med tilsvarende farge som brikken din, trekker du en valgfri puslespillbit i egen farge. Det har nå ingen betydning om spillebrikken din viser den glade eller den triste Noddy.

Hvis spilleren lander på et felt med en rød brikke:

- Hvis spillebrikken viser den glade Noddy, får du snu den røde brikken. Du får så snu puslespillbitene med din farge helt til du finner biten med samme figur som skjulte seg på den røde brikken. Legg puslespillbiten foran deg. Legg den røde brikken tilbake med billedsiden ned. Har du puslespillbiten med denne figuren fra før går turen videre til neste spiller til venstre.



- Hvis spillebrikken din viser den triste Noddy, må du prøve å gjette hvilken figur som skjuler seg på den røde brikken. Snu deretter brikken og vis den til de andre spillerne. Hvis du gjetter riktig får du snu puslespillbitene med din farge helt til du finner biten med samme figur som skjulte seg bak den røde brikken. Legg puslespillbiten foran deg. Legg den røde brikken direkte tilbake med billedsiden ned. Hvis du gjetter feil legges den røde brikken direkte tilbake med billedsiden ned.

Vinneren av spillet

Når en spiller har fullført puslespillet sitt, skal han flytte raskest mulig tilbake til eget startfelt. Nå fungerer feltene kun som flyttefelter, du skal altså ikke snu røde brikker. Velg korteste vei – du trenger ikke lenger flytte mot venstre! For å vinne spillet må spilleren flytte til eget startfelt og deretter innover mot midten av spillebrettet på de to feltene. Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å flytte i mål. Plasser til slutt puslespillet ditt forsiktig over tilsvarende motiv på spillebrettet. Du vil nå se at Noddy og vennene hans har tatt plass i bilen. **Du er vinneren!**

