

Det gjøres på følgende måte:

Når det er spillerens tur, flytter hun frem til hesten på vanlig måte. Spilleren må ikke ha nøyaktig terningkast. Når spilleren kommer frem til hesten, får hun, uten å snu kortene, telle antall kort som ligger der.

Hvis alle de fem kortene med hestens egenskaper ligger der, må hun prøve å gjengi de fem egenskapene.

Deretter snus kortene for å se om svaret var korrekt.

- Hvis en eller flere av egenskapene var feil, legges kortene tilbake med billedsiden ned på hesten, og spilleren fortsetter spillet.
- Hvis alle svarene var riktige, vinner spilleren hesten og spillet.

På kort med er flere opplysninger, holder det å huske en av dem.

SPILLEREGLER



Wendy

SPILLET INNEHOLDER

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 120 oppgavekort, 70 billedkort og 50 hestekort.

SPILLET I KORTE TREKK

I dette spillet kan du bli eier av din egen hest ved å svare riktig på spørsmål om hestenes verden! Hvilken hest blir din? Shetlandspennien, fjordingen eller kanskje arabereren?

På spillebrettet er det avbildet 10 ulike hesteraser, og hver hest har fem kort med dens spesielle egenskaper. Ved å svare riktig på spørsmålene, får spillerne legge et kort på hestens bilde på spillebrettet.

Når en hest har fått alle de fem kortene sine, kan du prøve å vinne hesten ved gjengi alle egenskapene. Du får selvfølgelig lov til å titte på kortene underveis.

WENDY ©© Wendy Promotions Ltd. 2007
Licensed By Egmont Serieforlaget AS
© 2007 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo

Fotos på lokk, brett og hestekort: www.stuewer-tierfoto.de
Fotos på billedkort/Oppgavekonsulent: Christine Skodjereite

www.dammspill.no



FORBEREDELSE

Spørsmål kortene fordeles i 3 bunker etter oppgavetype:

Kunnskap - Rosa kort,
Fleip –eller Fakta - Oransje kort
Billedkort - Blå kort

Hver kortbunke blandes godt og legges ved siden av spillbrettet..

De 50 hestekortene blandes og legges med billedsiden NED i en egen bunke midt på spillebrettet.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på valgfritt felt på spillebrettet.

Kast terning om hvem som skal begynne spillet.

Spilleren som får høyest verdi begynner, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter brikken sin mot venstre på banen. Spilleren må benytte hele terningkastet. Symbolet på feltet spilleren lander på avgjør hvilken oppgave spilleren skal få.

Rosa blomst - Rosa kort
Oransje blomst - Oransje kort
Blå blomst - Blått kort

Rosa og oransje kort

Motspilleren til venstre trekker det øverste oppgavekortet i kategorien. Spilleren for tur velger et av tallene 1, 2 eller 3, og motspilleren leser det valgte spørsmålet høyt.

Blå kort

På billedkortene er det kun ett spørsmål på hvert kort.

Motspilleren holder billedkortet opp, slik at spilleren for tur kun ser billedsiden på kortet.

Motspilleren leser spørsmålet høyt (ikke svaret).

- Hvis spilleren svarer riktig på spørsmålet, får hun trekke et hestekort fra bunken på spillebrettet. Spilleren leser teksten på kortet høyt for de andre spillerne og legger kortet på med billedsiden NED på bildet av den samme hesterasen på spillebrettet.

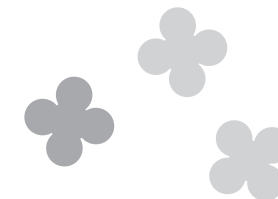
Neste gang en av spillerne vinner et kort med samme rase, plasseres det oppå det forrige kortet.

Det blir etter hvert en bunke for hver hesterase.

- Hvis spilleren svarer feil, skjer ingenting. Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Hver hesterase har fem egenskaper. Disse er:

- **Opphav**
- **Kjennetegn**
- **Farge**
- **Karakter**
- **Talenter**



FELT MED WENDY PÅ HEST

Hver gang spilleren lander på et Wendy-felt, får hun velge en av hestene på brettet og se på kortene som ligger der.

VINNEREN AV SPILLET

Spillet fortsetter til de fleste av kortene med hestenes egenskaper ligger på hestene.

Når en spiller tror at en hest har alle sine fem egenskaper liggende på brettet, kan hun prøve å vinne hesten.