Peliohje

ludanimo

3 hauskaa peliä perheen pienimmille; Muistipeli, tasapainopeli ja rata.



Peli sisältää:

1 eläinnoppa, 1 värinoppa, 15 erimuotoista ”palikkaa” ja 6kpl eläimiä.



Peli 1- 2 - 4 pelaajaa
Eläimet kävelyllä

Osat:

15 palikkaa, 1 eläin/pelaaja, 1 värinoppa

Valmistelut:

15 palikkaa asetetaan ympyrään, niin että värit toistuvat seuraavassa järjestyksessä, punainen/ vihreä/sininen. Ensimmäinen palikka on neliönmuotoinen, jossa on punainen ruutu.
Kaikki eläimet asetetaan ensimmäiseen ruutuun.

Pelaaminen:

Pelaajat heittävät noppaa vuorollaan. Jokainen pelaaja liikuttaa eläintään nopan osoittaman väriseen ruutuun (palikan päälle).

Jos pelaaja siirtää eläimensä palikalle, joka on jo varattu, hänen pitää asettaa eläimensä toisen viereen. Jos nappulat putoavat alas, joutuu viimeisenä tullut, ja vain hän, palaamaan edelliseen saman väriseen ruutuun. Muut pysyvät paikoillaan. Kun pelaajat lähestyvät loppua ja joku saa vuorollaan värin, jota ei radalla enää ole, hän jää paikoilleen.

Kuka voittaa?

Se pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee radan viimeiselle palikalle, voittaa.
Viimeiselle palikalle on päästävä juuri oikealla värillä. Jos pelaaja ei saa viimeistä palikkaa vastaavaa väriä, hän joutuu palaamaan edelliseen nopan väriseen ruutuun.

Peli 2 - 2-4 pelaajaa
Piilota ja löydä



Osat:

6 isoa palikkaa (3 neliötä, 3 pyöreää)
1 eläinnoppa, 6 eläintä.

Valmistelut:

Palikat asetetaan pelialueen keskelle riveihin.
Aikuinen piilottaa kunkin palikan alle yhden eläimen.

Pelaaminen:

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja yittää löytää nopan osoittaman eläimen katsomalla valitsemansa palikan alle.

- Jos hän löytyy etsimänsä eläimen, hän voittaa sen itselleen ja asettaa sen eteensä.
- Jos hän ei löydä etsimäänsä tai jos palikan alla ei ole eläintä, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jne…

Erityistilanne:

Kun noppa näyttää eläintä, joka on jo löydetty, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle.

Kuka voittaa?

Pelaaja, joka löytää eniten eläimiä.

Peli 3 - 1-4 pelaajaa
Tasapainopeli

Osat:

15 palikkaa, 6 eläintä.

Valmistelut:

Kaikki palikat asetetaan pelaajien ulottuville. Isot neliöpalikat asetetaan keskelle pelialuetta.

Pelaaminen:

Versio 1:

Pelaajat valitsevat vuorollaan palikan tai eläimen, jotka asetetaan päällekkäin. Se joka kaataa tornin häviää.

Versio 2 :

Osat: 1värinoppa, 1 eläinnoppa
Jokainen pelaaja heittää vuorollaan kahta noppaa. Värinpääa määrää mikä palikka pelaajan täytyy laittaa pinoon. Vuorollaan voi valita joko noppien osoittaman eläimen tai palikan, jonka laitaapinon päällinmäiseksi. Pelin loppua kohti ei enää olekaan noppia vastaavia palikoita ja eläimiä, silloin pelaaja menettää vuoronsa.

palikat ja eläimet saa asettaa pinoon joko päällekkäin tai sisäkkäin.

Pelaaja, joka ensimmäisenä kaataa pinon, häviää.



www.hiiviskettu.fi