- Peliohje

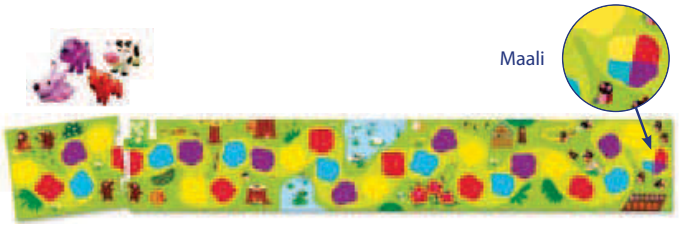
littleCIRCUIT



Ikäsuositus: 2 ½ - 5 -vuotiaille
Pelaajia: 2 - 4
Pelin kesto: 10 minuuttia

Sisältö:
4 eläintä
Pelilauta (joka muodostuu 5 palasta)
Noppa (yhdellä sivulla ampiainen, yhdellä kukka ja neljällä sivulla väri)
15 pelimerkkiä

Valmistelut:
Pelilauta rakennetaan paloista radaksi. Jokainen pelaaja valitsee eläimen pelinappulakseen ja asettaa sen pelilaudan eteen.



Pelin kulku:
Peli vuorot kulkevat myötäpäivään. Nuorin pelaaja aloittaa heittämällä noppaa.
Noppa voi osoittaa:

- Väriä: Pelaaja siirtää eläimensä seuraavan nopan väriseen ruutuun. (jos tämä ruutu on jo varattu, pelaaja siirtää seuraavaan saman väriseen vapaana olevaan ruutuun).
- Kukkaa: Pelaaja siirtää eläimensä seuraavaan saman väriseen ruutuun kuin missä parhaillaan on.
- Ampiainen: Pelaaja siirtää eläimensä taaksepäin, edelliseen saman väriseen ruutuun kuin missä parhaillaan on.

Ensimmäisenä voittoruutuun pääsevä pelaaja voittaa yhden pelimerkin.

ESIM! Jos pelaaja on keltaisessa ruudussa ja heittää noppaa, hän saa ampiaisen. Silloin hänen on siirrettävä eläimensä edelliseen keltaiseen ruutuun.

HUOM! Jos pelaaja saa nopasta ampiaisen tai kukan, eikä pysty siirtämään nappulaansa (Hän on vielä pelilaudan ulkopuolella tai ei pysty siirtymään taaksepäin saman väriseen ruutuun), pelaaja menettää vuoronsa.

Kuka voittaa?
Pelaaja, joka on ensimmäisenä kerännyt 3 pelimerkkiä, on voittaja.

Maahantuoja : Ketunleikki Oy



- Peliohje

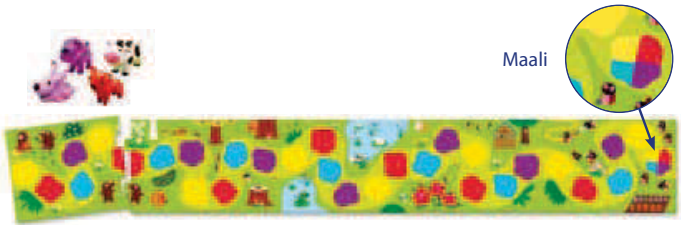
littleCIRCUIT



Ikäsuositus: 2 ½ - 5 -vuotiaille
Pelaajia: 2 - 4
Pelin kesto: 10 minuuttia

Sisältö:
4 eläintä
Pelilauta (joka muodostuu 5 palasta)
Noppa (yhdellä sivulla ampiainen, yhdellä kukka ja neljällä sivulla väri)
15 pelimerkkiä

Valmistelut:
Pelilauta rakennetaan paloista radaksi. Jokainen pelaaja valitsee eläimen pelinappulakseen ja asettaa sen pelilaudan eteen.



Pelin kulku:
Peli vuorot kulkevat myötäpäivään. Nuorin pelaaja aloittaa heittämällä noppaa.
Noppa voi osoittaa:

- Väriä: Pelaaja siirtää eläimensä seuraavan nopan väriseen ruutuun. (jos tämä ruutu on jo varattu, pelaaja siirtää seuraavaan saman väriseen vapaana olevaan ruutuun).
- Kukkaa: Pelaaja siirtää eläimensä seuraavaan saman väriseen ruutuun kuin missä parhaillaan on.
- Ampiainen: Pelaaja siirtää eläimensä taaksepäin, edelliseen saman väriseen ruutuun kuin missä parhaillaan on.

Ensimmäisenä voittoruutuun pääsevä pelaaja voittaa yhden pelimerkin.

ESIM! Jos pelaaja on keltaisessa ruudussa ja heittää noppaa, hän saa ampiaisen. Silloin hänen on siirrettävä eläimensä edelliseen keltaiseen ruutuun.

HUOM! Jos pelaaja saa nopasta ampiaisen tai kukan, eikä pysty siirtämään nappulaansa (Hän on vielä pelilaudan ulkopuolella tai ei pysty siirtymään taaksepäin saman väriseen ruutuun), pelaaja menettää vuoronsa.

Kuka voittaa?
Pelaaja, joka on ensimmäisenä kerännyt 3 pelimerkkiä, on voittaja.

Maahantuoja : Ketunleikki Oy

