



Littlest Pet Shop

SE INNEHÅLL

Spelbräde • 4 Littlest Pet Shop-pjäser
• snurra • 16 brickor

DK INDHOLD

Spillebræt • 4 Littlest Pet Shop-
brikker • Drejehjul • 16 mærker

N INNHOLD

Spillebrett • 4 Littlest Pet Shop-
spillebrikker • Spinner • 16 merker

FIN SISÄLTÖ

Pelilauta • 4 Littlest Pet Shop -hahmoa
Pelikiekkö • 16 pelimerkkiä

IS INNIHALD

Spilaborð • 4 lítil gæludýr
• snúningsspjalð • 16 spilapeningar

© 2007 Hasbro. All rights reserved.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.se
www.hasbro.dk
www.hasbro.no
www.hasbro.fi



020742978179 00

020742978179 00 MB - Littlest Pet Shop Rules (SCANDI)

Originator: PC

Approval: CONF.

ROD: 00.00

File Name: 42978i179.indd

020742978179 00 MB - Littlest Pet Shop Rules (SCANDI)

S

Littlest Pet Shop SPEL



Börja tävla om vem som blir det första lilla husdjuret att få tag på en bricka från var och en av de fyra platserna och komma hem. Skynda dig innan någon annan tar någon av dina brickor!

MONTERING

1. Tryck ut brickorna och kortet med snurrans. Släng resten av kortet i papperskorgen.
2. Ta loss snurrans delar från plastramen och släng ramen.
3. Sätt ihop snurrans som på bild 1.



BILD 1

FÖRBEREDELSE

Gör i ordning spelplanen som på bild 2. Varje spelare har ett litet husdjur i sitt hem så spelet är färdigt för fyra spelare. Om ni är färre än fyra spelare fungerar allt på samma sätt, men det finns färre husdjur i hemmen.



BILD 2

DAGS ATT LEKA!

Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan åt vänster.

När det är din tur ska du:

1. Snurra snurrans och flytta ditt lilla husdjur det antal steg du får i pilarnas riktning. Du får stå på samma ruta som andra husdjur.
2. Om du hamnar på:



Ta en bricka i samma färg som tassen om du inte redan har en bricka i den färgen.



Dags att apa sig! Ta en bricka från en annan spelare om du inte redan har en bricka i den färgen.

3. Fortsätt gå runt spelplanen tills du har alla fyra brickorna. Sedan beger du dig hemåt innan någon tar någon av dina brickor! Du behöver inte slå jämnt för att komma hem.



WARNING! Eftersom Littlest Pet Shop-pjäserna innehåller magneter bör du hålla dem borta från kreditkort, TV-apparater, datorskärmar och klockor så att de inte skadas.

DK

Littlest Pet Shop SPIL



Kapløbet om at blive det første lille kæledyr, der samler et mærke fra alle fire steder og kommer hurtigt hjem, er i gang. Skynd dig, inden en anden spiller tager et af dine mærker!

SAMLING

1. Tryk mærkerne og drejhjulet ud af kortet. Smid resten af kortet i affaldsspanden.
2. Vrid stykkerne til drejhjulet ud af plasticrammen, og smid resten af rammen ud.
3. Saml drejhjulet som vist i figur 1.



FIGUR 1

FORBEREDELSE

Stil brættet op som vist i figur 2. Hver spiller har et lille kæledyr hjemme, så dette spil er beregnet til fire spillere. Hvis der er færre end fire spillere, spilles der som sædvanligt, men I vil have færre kæledyr hjemme.



FIGUR 2

TID TIL AT SPILLE!

Den yngste spiller starter. Spillet går derefter videre til den person, der sidder til venstre.

Når det er din tur:

1. Drej drejhjulet, og flyt dit lille kæledyr det antal felter, drejhjulet viser, i pilenes retning. Kæledyr må gerne stå på det samme felt.
2. Hvis du lander på:



Tag et mærke, der passer til potens farve, medmindre du allerede har et mærke i den farve.



Så er det tid til nogle abekattestreger! Tag et mærke fra en af de andre spillere, medmindre du allerede har et mærke i den farve.

3. Bliv ved med at rykke rundt på brættet, indtil du har alle fire mærker. Skynd dig så hjem, inden en anden spiller tager et af dine mærker! Du behøver ikke at nå hjem med det præcise antal på drejeskiven.



ADVARSEL: Littlest Pet Shop-brikkerne indeholder magneter, så de bør holdes væk fra kreditkort, fjernsynsskærme, computerskærme og ure, da magneterne kan skade dem.

N

Littlest Pet Shop SPILL

Kappløpet er i gang! Hvem blir det første lille kjæledyr som tar et merke fra hvert sted og skynder seg hjem? Fort deg før en annen tar et av merkene dine!

MONTERING

1. Trykk ut merkene og spinnerhjulet. Kast resten av kartongen.
2. Vri spinnerbitene ut av plastrammen, og kast rammen.
3. Sett sammen spinneren som vist i figur 1.



FIGUR 1

KLARGJØRING

Sett opp brettet som vist i figur 2. Hver av deltagerne har et lite kjæledyr hjemme, så det kan være med fire spillere. Hvis det er færre enn fire spillere, er alt på samme måte, men det er færre kjæledyr som er hjemme.



FIGUR 2

KLART FOR Å SPILLE!

Den yngste spilleren begynner. Spillet går så videre mot venstre.

Når det er din tur:

1. Snurr spinneren, og flytt det lille kjæledyret ditt så mange felter den viser, i pilenes retning. Kjæledyr kan være på samme felt.
2. Hvis du lander på:



Ta et merke som har samme farge som poten, hvis du ikke allerede har et merke med denne fargen.



Tid for apestreker! Ta et merke fra én av de andre spillerne, hvis du ikke allerede har et merke med denne fargen.

3. Fortsett å flytte rundt på brettet til du har alle de fire merkene. Så skynder du deg hjem før en annen tar et av merkene dine! Du må komme hjem ved å telle akkurat.



ADVARSEL: Littlest Pet Shop-spillebrikkene inneholder magneter, så du må holde dem unna bank- og kredittkort, TV-skjermer, dataskjermer og klokker, siden brikkene kan skade dem.

FIN

Littlest Pet Shop -PELI

Kerää ensimmäisenä pelimerkki kaikista neljästä pelipaikasta ja suuntaa sitten mahdollisimman nopeasti kotipesään, jotta kukaan ei ehdi viemään pelimerkkejäsi!

KOKOAMISOHJEET

1. Paina pelimerkit ja pelikiekko irti kartongista, ja heitä loput kartongista roskakoriin.
2. Irrota pelikiekon osoittimet muovikehyksistä ja heitä sitten kehykset roskakoriin.
3. Kokoa pelikiekko kuvan 1 osoittamalla tavalla.



KUVA 1

PELIIN VALMISTAUTUMINEN

Aseta pelilauta kuvan 2 osoittamalla tavalla. Jokainen pelaaja panee oman lemmikkihahmonsa kotipesäänsä. Tässä esimerkissä peli on valmis neljälle pelaajalle. Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, pelissä on vähemmän lemmikkihahmoja, mutta muutoin peliä pelataan samalla tavalla.



KUVA 2

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Pelivuoro siirtyy aina vasemmalle.

Omalla vuorollasi

1. Pyöräytä pelikiekkoa ja siirrä lemmikkihahmoasi nuolten suuntaan niin monta pelipaikkaa kuin kiekon numero osoittaa. Samassa pelipaikassa voi olla useita hahmoja.
2. Jos pysähdyt kohtaan:



Ota pelimerkki, jossa on samanvärisen tassun kuva, ellei sinulla jo ole sen väristä pelimerkkiä.



Nyt liikkeelle apinan raivolla! Ota pelimerkki joltakin toiselta pelaajalta, ellei sinulla jo ole kyseisen väristä pelimerkkiä.

3. Kierrä pelilautaa, kunnes olet saanut kaikki neljä pelimerkkiä. Suuntaa sitten kotipesää kohti, ennen kuin joku muu vie pelimerkkisi! Et tarvitse tasalukua päästäksesi kotipesään.



VAROITUS: Littlest Pet Shop -hahmot sisältävät magneettiosia, joten älä aseta hahmoja liian lähelle magneettijuovakortteja, televisioita, tietokoneita tai kelloja, sillä magneetit voivat vahingoittaa niitä.

IS

Littlest Pet Shop

LEIKURINN



Keppnin er hafin. Vertu fyrsta gæludýrið til að krækja í spilapening á öllum fjórum stöðunum og halda svo í heimahöfn. Flýttu þér samt áður en einhver annar stelar einhverjum af spilapeningunum þínum!

SAMSETNING

1. Ýttu spilapeningunum og snúningsspjaldinu úr. Hentu afganginum af spjaldinu í ruslið.
2. Snúðu hlutum snúningsspjaldsins úr plastgrindinni og hentu henni.
3. Settu snúningsspjaldið saman eins og sýnt er á mynd 1.



MYND 1

UPPSETNING

Stilltu upp á borðinu eins og sýnt er á mynd 2. Hver þátttakandi er með lítið gæludýr í heimahöfn, og geta því fjórir tekið þátt í leiknum. Ef færri en fjórir spila er allt eins nema hvað færri gæludýr eru í heimahöfn.



MYND 2

EINN TVEIR OG SPILA!

Yngsti þátttakandinn byrjar. Síðan gengur spilið til vinstri, réttsælis.

Þegar þú átt leik:

1. Snúðu og færðu gæludýrið þitt um þann fjölda reita sem örin segir til um. Fleiri en eitt gæludýr geta verið á sama reit.
2. Ef þú lendir á:



Taktu spilapening sem er í sama lit og loppa, nema þú sért nú þegar með spilapening í þessum lit.



Kominn tími á apaspil! Taktu spilapening frá einhverjum öðrum þátttakanda, nema þú sért nú þegar með spilapening í þessum lit.

3. Haltu áfram um spilaborðið þangað til þú hefur safnað öllum fjórum spilapeningunum. Haltu svo í heimahöfn áður en einhver hinna þátttakendanna stelar einhverjum af spilapeningunum þínum! Þú þarft ekki að lenda nákvæmlega á heimahöfninni samkvæmt snúningsspjaldinu.



VARÚÐ! Gæludýrin sem færð eru um spilaborðið innihalda segul og skal því halda þeim frá debet- og kreditkortum, sjónvarpsskjáum, tölvuskjáum og úrum þar sem þau geta skemmt slíkt.