

### Tips när brickorna flyger

- Varje gång pingvinen snurrar kastar han ut upp till 12 brickor. Man vet aldrig var man har honom så det kan hända att han inte kastar ut alla eller att det finns brickor kvar när spelet är slut.
- Om alla bildbrickorna på bordet tagit slut innan pingvinen börjat snurra igen trycker ni på näbben så sätter han fart igen.
- Även om pingvinen har slutat kasta ut brickor fortsätter spelet tills pingvinen gör ett pruttljud med munnen (eller tills bildbrickorna tar slut).
- Pingvinen somnar så fort han har slutat kasta ut brickor. Tryck på hans nos så vaknar han. Blanda bildbrickorna och lägg i 48 nya brickor.

### Lagspel

Dela gärna in er i lag så att ni kan hjälpa yngre spelare.

### FÖRVARING

Vik försiktigt ihop reglerna och förvara dem under brickfacken i isberget. Lägg hälften av brickorna i varje fack.

Sätt tillbaka isberget och pingvinen och lämna honom framme så att han kan hålla koll på saker och ting.

### Kom ihåg:

Stäng alltid av pingvinen!



# Pictureka!

## Pingvinspel



### INNEHÅLL

1 snurrande pingvin, 1 isbergstopp, 1 isbergsbas, 16 dubbelsidiga uppdragsbrickor och 64 dubbelsidiga bildbrickor.

### SPELETS MÅL

- Pingvinen kastar ut brickor på bordet.
- Skaffa dig flest bildbrickor genom att hitta de bilder som matchar de röda eller gröna uppdragen.
- Det gäller att ha ögonen med sig och huvudet på skaft!

### VIKTIG INFORMATION OM BATTERIERNA

Behåll den här informationen för framtida bruk. Batterierna ska alltid bytas ut av en vuxen person.

#### VARNING:

1. Följ alltid instruktionerna noggrant. Använd enbart de batterier som anges och se till att du sätter i dem på riktigt sätt så att polerna + och - stämmer överens.
2. Blanda aldrig gamla och nya batterier eller standardbatterier med alkaliska batterier.
3. Avlägsna svaga eller uttjänta batterier från produkten.

4. Avlägsna batterierna från produkten om du under en längre tid inte ska leka med den.
5. Kortslut inte batteripolererna.
6. Om produkten orsakar eller påverkas av elektriska störningar ska den avlägsnas från annan elektrisk utrustning. Starta om (stäng av och slå på igen eller ta ur och sätt i batterierna) om det behövs.
7. ANVÄND INTE ÅTERUPPLADDNINGSBARA BATTERIER. FÖRSÖK ALDRIG ATT ÅTERUPPLADDA ANDRA SORTERS BATTERIER ÄN DE SOM ÄR AVSEDDA FÖR ÅTERUPPLADDNING.

Sätt i de 3 batterierna enligt bilden.



Produkten och dess batterier skall kasseras separat på närmaste återvinningsstation. Kassera dem inte tillsammans med hushållsavfallet.

Spelrättigheter innehas av Arne Lauwers. Illustrationer av Eugene och Louise.  
© 2009 Hasbro. Med ensamrätt.  
Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.  
[www.hasbro.se](http://www.hasbro.se)



010989857106

Familj

ÅLDER  
6+



pingvinspelet där det gäller att hitta det snabbt och hitta det först!



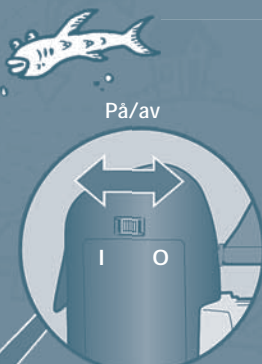


## PINGVINEN – förbered spelet!

Ta ut reglerna och brickorna från insidan av isberget innan du sätter ihop spelet.



**VIKTIGT!**  
Om brickorna blir kletiga, kladdiga eller skadade kan pingvinen få svårt att kasta ut dem. Torka av dem med en trasa om de blir smutsiga och undvik att böja eller vika dem.



Lägg i 48 bildbrickor bakifrån (lägg 16 bildbrickor åt sidan).

Brickfack

Uppdragsbrickor

Titta efter gröna uppdrag när lampan är grön och röda när den är röd.

När du vill börja spela trycker du på min näbb. Då säger jag *Uh-oh!* och sedan kastar jag ut lite brickor.

Läs reglerna innan du startar pingvinen!

## BRICKORNA

### Bildbrickor

De här coola dubbelsidiga brickorna har massor av bilder på sig. När du vinner ett uppdrag får du behålla den bricka du hittade bilden på.



### Uppdragsbrickor

Varje uppdragsbricka har två uppdrag, ett grönt och ett rött. Vilken färg har den blinkande lampan på pingvinens huvud? Det är den färgen du ska leta efter.

**Se upp!** När färgen växlar ändras även uppdraget. Pingvinen varnar dig när han ändrar färg genom att säga *Wat, wat!*

## SPELA

Den här delen av spelet har ingen turordning så vem som helst får vända på uppdragskort.

- Lägg i 48 bildbrickor i facket (ta bort 16 brickor och lägg dem åt sidan). Lägg i brickorna genom att trycka ned facket och lägga i brickorna.
- Blanda uppdragskortet och lägg dem bredvid isberget.
- Är alla klara? Tryck på pingvinens näbb. Då säger han *Uh-oh* och sedan kastar han brickor! Medan han snurrar kastar han ut brickor på bordet – det kommer att regna brickor! Titta på brickorna men ta inte upp dem!
- När pingvinen stannar vänder ni den översta uppdragsbrickan, kollar vilken färg som blinkar på pingvinens huvud och läser uppdraget med den färgen.

Pingvinens lampa blinkar rött så leta efter det röda uppdraget.

Varje gång lampan ändrar färg säger pingvinen *Wat, wat!*

- Om du hittar en bild som matchar det uppdrag som gäller ropar du *Pictureka!*, pekar på bilden och talar om vad du har hittat.



Om de andra spelarna inte håller med fortsätter spelet. Glöm inte att kolla vilken färg lampan har. Om färgen hinner ändras innan du har ropat *Pictureka!* var du helt enkelt för långsam!

Om alla håller med får du ta upp bildbrickan och lägga den framför dig. Blanda inte ihop de brickor du har vunnit med de brickor som fortfarande är med i spelet.

Nu kan du börja leta efter fler bilder som matchar uppdraget!

- När lampan ändrar färg läser ni upp det nya uppdraget och börjar leta efter matchande bilder igen.
- När ni har använt båda uppdragen på brickans ena sida vänder ni på brickan och använder den andra sidan. Ta en ny bricka när båda sidorna har använts.
- När pingvinen börjar kasta ut brickor igen avbryter ni spelet och tar en paus medan han kastar ut nya bildbrickor.
- När han stannar vänder ni upp en ny uppdragsbricka och läser det uppdrag som har samma färg som lampan på pingvinens huvud.

## Spelets slut

- Fortsätt spela tills pingvinen gör ett pruttljud med munnen (eller tills bildbrickorna tar slut). Spelaren med flest brickor vinner spelet!



## Avslutande uppdragsyra

### Spelets mål

Vinn flest uppdragsbrickor genom att leta bland de bildbrickor du har vunnit.

Nu när ni blivit pingvinspelseexperter kan ni lägga till ett extra uppdragsspel vid spelets slut.

- När spelet är slut ställer ni pingvinen åt sidan och flyttar undan de bildbrickor som ingen vunnit.
- Räkna hur många brickor du har vunnit och lägg sedan ut dina brickor framför dig.
- Obs! Om någon spelare har färre än 2 bildbrickor får alla spelare ta 2 extra bildbrickor var från de som blivit över.
- Blanda uppdragsbrickorna och lägg dem i en hög i mitten. Bestäm vilken uppdragsfärg ni ska använda.
- Den spelare som har flest bildbrickor vänder den översta uppdragsbrickan och läser rätt uppdrag.
- Leta snabbt bland dina egna bilder efter en bild som matchar det uppdraget. Så fort du hittar en ropar du *Pictureka!*, pekar på den och förklarar varför de matchar.
- Om alla håller med får du behålla den uppdragsbricka som matchade bilden.

### Regler för uppdragsyran

- Om du har ropat men någon av spelarna inte håller med fortsätter ni att leta.
- Om du ropade utan att ens vara i närheten av att kunna peka ut en bild, är du en riktig fusks. Du förlorar en bildbricka.
- Obs! Om du bara har 1 bildbricka kvar får du behålla den!
- Spelaren till vänster om den spelare som läste senast läser upp nästa uppdrag i rätt färg.
- Fortsätt spela tills uppdragsbrickorna är slut.
- Obs! Om ingen hittar en bild för ett uppdrag vänder ni på uppdragskortet.

## Spelets slut

- Spelaren med flest uppdragsbrickor vinner.

