

S

INNEHÅLL

Spelbräde • 4 Littlest PetShop-pjäser (trollslända, hund, tigerkatt, iller) • 6 startkort
• 28 Littlest PetShop-brickor • Snurra (snurrkort, pil, bas)

*Littlest PetShop-figurernas fötter innehåller magneter.

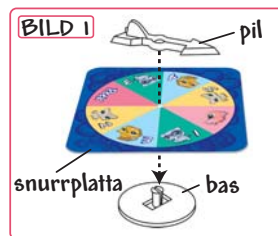
MÅL

Alla husdjuren har gömt sig på sina favoritgömoställen, men nu är det dags för dem att gå hem. Men först måste du hitta dem. Trollsländan, tigerkatten, hunden och illern hjälper dig att leta på de olika platserna så att du hittar alla dina fyra husdjur (ett Cuddliest Pet, ett Fanciest Pet, ett Friendliest Pet och ett Sportiest Pet). Sen måste du fånga trollsländan för att få hjälp att komma hem. Den som först samlar alla sina husdjur och fångar trollsländan vinner!

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR

1. Ta ut spelets delar ur påsarna och papparken. Släng skräpet som blir över.
2. Ta ut de fyra Littlest PetShop-pjäserna ur skyddsplasten. Släng gummibanderna men spara plasten så att du kan förvara spelpjäserna i den.
3. Sätt ihop snurran som på bild 1.

På bild 2 ser du hur spelet ser ut när det är dags att börja spela. Titta på bilden om du undrar hur det ska se ut.



GÖR ER REDO!

1. Blanda de 28 Littlest PetShop-brickorna och placera dem (utan att titta på framsidan) med baksidan uppåt på rutorna i de matchande områdena på spelbrädet. (Baksidan av brickan matchar färgen på spelbrädets kant.)
 2. Blanda de 6 startkort och dela ut ett till varje spelare. De som blir över ska inte vara med i spelet. Spelarna lägger sina startkort med framsidan uppåt framför sig.
- Under spelets gång letar du efter de 4 Littlest PetShop-brickor som matchar de 4 husdjuren på ditt startkort. Eftersom alla startkort är olika kommer alla spelare att leta efter olika husdjur.

SPELA!

Den spelare som äger flest Littlest PetShop-husdjur får börja. Turordningen fortsätter sedan åt vänster.

När det är din tur

Snurra på snurran och följ reglerna nedan.

- Om snurran hamnade på hunden, katten eller illern får du flytta den pjäsen. Se FLYTTA PJÄSERNA.
- Om den landade på Kika får du smygkika på någon av brickorna på spelplanen. Om du hittar något av de Littlest PetShop-husdjur som finns på ditt startkort försöker du komma ihåg var det finns. Sedan snurrar du igen.
- Om snurran hamnade på trollsländan får du flytta trollsländan till vilken ruta du vill på spelplanen. Vänd på den bricka som ligger där. Om det är något av dina husdjur får du ta upp brickan.

Flytta pjäserna

- Du får flytta husdjurspjäsen högst så många rutor som siffran på snurran visar. Du måste inte flytta husdjurspjäsen alls om du inte vill och du behöver inte flytta så många steg som snurran visar.
- Husdjurspjäserna går att flytta åt vilket håll som helst men inte diagonalt.
- Husdjurspjäserna kan flytta förbi andra pjäser och kan stå på samma ruta som andra pjäser.
- Husdjurspjäserna får flytta i alla de 4 spelbrädesområdena, men de får inte gå på Littlest PetShop-rutan i mitten av spelbrädet.
- Om du landar på en ruta utan bricka går turen över till nästa spelare.
- Om du landar på en ruta med en bricka följer du reglerna under LANDA PÅ LITTLEST PESHOP-BRICKOR.

Landa på Littlest PetShop-brickor

Om du landar på en ruta med en bricka vänder du på den så att alla spelare ser. Sedan gör du så här:

- Om det är en bricka du inte behöver, visar du den för de andra spelarna och lägger sedan tillbaka den med framsidan nedåt på samma ruta. Turen går vidare till nästa spelare.
 - Om det är en bricka du behöver lägger du den vid ditt startkort bredvid det matchande husdjuret. Turen går vidare till nästa spelare.
 - Om det är en "Åh nej!"-bricka måste alla husdjurspjäser ställas tillbaka i sina starthörn.
- "Åh nej!"-brickan läggs sedan åt sidan under resten av spelet. Turen går vidare till nästa spelare.

Plocka upp i stället för att flytta: Om den husdjurspjäs du ska flytta står på en bricka som du behöver kan du välja att ta upp den i stället för att flytta pjäsen. Turen går vidare till nästa spelare.

På bild 3 visas ett exempel på hur du tar upp en bricka.

I området Ranch flyttar du illerpjäsen till en bricka du behöver. Lägg den bredvid det matchande Littlest PetShop-husdjuret på ditt startkort.



Fånga trollsländan för att vinna

När du har samlat ihop alla de 4 husdjursbrickorna från ditt startkort kan du försöka fånga trollsländan nästa gång det är din tur. Du fångar den genom att först flytta en husdjurspjäs till samma ruta som trollsländan står på. Snurra på snurran och hoppas att det husdjur den hamnar på kan ta sig dit. (Om ett husdjur redan står på samma ruta som trollsländan måste du ändå snurra på snurran för att se om den hamnar på rätt husdjur.)

När pjäsen står på samma ruta som trollsländan snurrar du snurran igen för att fånga den.

- Om snurran hamnar på Trollslända, Kika, eller något av de Littlest PetShop-husdjur som inte står på samma ruta som trollsländan misslyckas du. Turen går vidare till nästa spelare. Bättre lycka nästa gång!
- Om snurran hamnar på det Littlest PetShop-husdjur som står på samma ruta som trollsländan har du fångat den och **DU VINNER** spelet.

N

INNHold

Spillebrett • 4 Littlest PetShop-figurer (øyenstikker, hund, tiger, ilder) • 6 Hjem-kort • 28 Littlest PetShop-kjæledyrbrikker • spinner (spinnerkort, pil, fot)

*Foten til hver Littlest PetShop-figur inneholder en magnet.

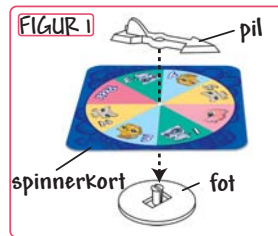
MÅL

Alle kjæledyrene er på favorittgjemmestedene sine, og nå skal de gå hjem. Men først må du finne dem. Øyenstikkeren, tigreren og ilderen er her for å hjelpe deg med å lete på de forskjellige stedene for å finne alle kjæledyrene dine (ett Cuddliest Pet, ett Fanciest Pet, ett Friendliest Pet og ett Sportiest Pet). Så må du fange øyenstikkeren som kan hjelpe deg med å komme hjem. Bli den første som samler kjæledyrene dine og fanger øyenstikkeren, så vinner du!

FØRSTE GANG DERE SPILLER

1. Ta ut spilldelene fra posene og kartongarkene. Resirkuler avfallet.
2. Ta de fire Littlest PetShop-figurene ut av plastboksen. Kast alle elastiske bånd, men pass på å ta vare på boksen for oppbevaring.
3. Sett sammen spinneren som vist i figur 1.

Figur 2 viser hvordan spillet er satt opp og er klart så dere kan spille. Se på dette når du gjør klart ditt eget spill.



GJØR DEG KLAR!

1. Bland de 28 kjæledyrbrikkene. Så (uten å se på den andre siden) legger du dem med forsiden ned på feltene i de matchende områdene på spillebrettet. (Baksiden av brikken matcher fargen på kanten av spillebrettet.)
2. Bland de 6 Hjem-kortene, og gi ett til hver spiller. Legg bort de som blir til overs. Spillerne har Hjem-kortene med forsiden opp foran seg.

Under spillet skal du se etter de 4 Littlest PetShop-brikkene som matcher de 4 kjæledyrene på Hjem-kortet ditt. Fordi alle Hjem-kortene er forskjellige, vil du og motstanderne dine alle lete etter forskjellige kjæledyr.

SPILLET

Spilleren som eier flest Littlest PetShop-kjæledyr, begynner. Spillet fortsetter mot venstre.

Når det er din tur

Snurr spinneren, og følg så reglene på neste side.

- Hvis du fikk hunden, tigreren eller ilderen, kan du flytte denne figuren. Se FLYTTE FIGURENE.
- Hvis du fikk "Titt", kan du i hemmelighet kikke under hvilken brikke du vil. Hvis den matcher et Littlest PetShop-kjæledyr på Hjem-kortet ditt, husker du hvor brikken er! Snurr så på nytt.
- Hvis du fikk øyenstikkeren, kan du flytte den til hvilket som helst felt på brettet. Snu brikken på feltet. Hvis det er din brikke, kan du ta den.

Flytte figurene

- Du kan flytte en kjæledyrfigur opptil det antallet felter du snurret. Du trenger ikke flytte en kjæledyrfigur i det hele tatt, hvis du ikke vil. Du trenger heller ikke flytte hele antallet du snurret.
- Du kan flytte en kjæledyrfigur fra et felt til hvilket som helst nabofelt, men ikke på skrå.
- Kjæledyrfigurer kan flyttes forbi andre figurer og kan dele felt med andre figurer.
- Kjæledyrfigurer kan flyttes til hvilket som helst av stedene på spillebrettet, men de kan ikke være på Littlest PetShop-plassen midt på spillebrettet.
- Hvis du lander på et felt uten brikke, er turen din over.
- Hvis du lander på et felt med en brikke, følger du reglene for LANDE PÅ LITTLEST PETSHP-KJÆLEDYRBRIKKER.

Lande på Littlest PetShop-kjæledyrbrikker

Hvis du lander på et felt med brikke, snur du den så alle kan se den. Så gjør du følgende:

- Hvis det er en brikke du ikke trenger, viser du den til de andre spillerne og plasserer den deretter med forsiden ned på det samme feltet. Så er turen din over.
- Hvis det er en brikke du trenger, plasserer du den ved siden av Hjem-kortet ditt ved siden av det matchende kjæledyret.
- Hvis det er en "Å, nei!"-brikke, flytter du alle kjæledyrfigurene tilbake til starthjørnene sine.

Legg bort "Å, nei!"-brikken. Så er turen din over.

Ta en brikke i stedet for å flytte: Hvis du begynner flyttingen av en kjæledyrfigur på en brikke du trenger, kan du ta brikken i stedet for å flytte kjæledyrfiguren. Så er turen din over.

Figur 3 viser et eksempel på å ta en brikke.

I Ranch-området flytter du ilderfiguren til den brikken du trenger. Sett den ved siden av det matchende Littlest PetShop-kjæledyret på Hjem-kortet ditt.



Fang øyenstikkeren for å vinne

Når du har samlet alle de 4 brikkene på Hjem-kortet ditt, kan du fange øyenstikkeren under neste tur. Når du skal fange den, må du først flytte en kjæledyrbrikke til samme felt som øyenstikkeren er på. Snurr spinneren, og se om kjæledyret du snurret frem, vil bringe deg dit. (Hvis det allerede er et kjæledyr på samme felt, må du snurre spinneren for å se om kjæledyret på brikken matcher kjæledyret du snurret frem.)

Når kjæledyrfiguren er på feltet med øyenstikkeren, snurrer du spinneren igjen for å prøve å fange den.

- Hvis du får øyenstikkeren, "Titt" eller en annen Littlest PetShop-kjæledyrfigur som ikke er på feltet med øyenstikkeren, har du ikke fanget den. Turen din er over. Bedre lykke neste gang!
- Hvis du snurrer frem en Littlest PetShop-kjæledyrfigur som er på feltet med øyenstikkeren, har du fanget den, og **DU VINNER** spillet!

DK

INDHOLD

Spillebræt • 4 Littlest PetShop-figurer (guldsmed, hund, kat, fritte) • 6 Hjem-kort • 28 Littlest PetShop-kæledyrsbrikker • Drejehjul (drejehjulskort, pil, fod)

*Littlest PetShop-figurerne fædder indeholder magneter.

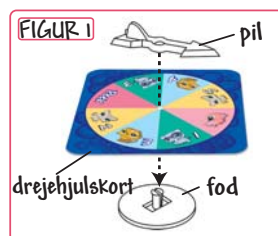
SPILLET'S FORMÅL

Alle kæledyrene besøger deres yndlingsgemmesteder, og nu er det tid til, at de skal hjem. Men først skal du finde dem. Guldsmeden, katten, hunden og fritten er kommet for at hjælpe dig med at lede efter alle dine 4 kæledyr (Cuddliest Pet, Fanciest Pet, Friendliest Pet og Sportiest Pet). Derefter skal du fange guldsmeden, så den kan hjælpe dig med at komme hjem. Du vinder spillet, hvis du er den første, der finder dine kæledyr og fanger guldsmeden!

FØRSTE GANG DU SPILLER

1. Tag spillets dele ud af deres poser og papark. Husk at smide affaldet til genbrug.
2. Tag de fire Littlest PetShop-figurer ud af plastikbeholderen. Smid elastikkerne ud, men gem beholderen til at opbevare figurerne i.
3. Saml drejehjulet, som det bliver vist på figur 1.

Figur 2 viser, hvordan spillet skal sættes op. Så kan I se, hvordan I selv skal sætte jeres spil op.



FORBEREDELSE

1. Bland de 28 Littlest PetShop-kæledyrsbrikker, og læg dem (uden at kigge på den anden side) med forsiden nedad på de dele af spillebrættet, der passer til (bagsiden af brikkerne passer til farven langs kanten af spillebrættet).
2. Bland de 6 Hjem-kort, og giv 1 til hver spiller. Kort, I ikke bruger, skal lægges til side. Spillerne lægger deres Hjem-kort med forsiden opad foran sig.

Når I spiller, skal du finde de 4 Littlest PetShop-kæledyrsbrikker, der passer til de 4 kæledyr på dit Hjem-kort. Da alle Hjem-kortene er forskellige, leder du og dine modstandere efter forskellige kæledyr.

SPIL!

Den spiller, der har flest Littlest PetShop-kæledyr, starter. Turen går derefter videre til den person, der sidder til venstre.

Når det er din tur

Drej drejehjulet, og følg instruktionerne på næste side.

- Hvis du lander på hunden, katten eller fritten, må du rykke den figur. Se SÅDAN FLYTTER DU FIGURERNE.
- Hvis du lander på "Smugkig", må du smugkigge under en brik efter eget valg. Hvis den passer til et Littlest PetShop-kæledyr på dit Hjem-kort, skal du prøve at huske, hvor den er! Drej drejehjulet igen.
- Hvis du lander på guldsmeden, må du flytte guldsmeden hen på et felt på spillebrættet efter eget valg! Vend brikken på det felt. Hvis det er din brik, må du tage den.

Sådan flytter du figurerne

- Du kan flytte en figur op til det antal felter, du har drejet. Du bestemmer selv, om du vil flytte figuren alle felterne, eller om du vil flytte figuren overhovedet.
- Du kan flytte en figur til de felter, der støder op til feltet, den står på (dog ikke diagonalt).
- Figurer kan passere hinanden, og der kan godt stå flere figurer på samme felt.
- Du kan flytte en figur ind i alle 4 områder på spillebrættet, men de kan ikke rykke ind på Littlest PetShop-feltet i midten af spillebrættet.
- Hvis du lander på et felt, hvor der ikke er nogen brik, slutter din tur.
- Hvis du lander på et felt med en brik, skal du følge instruktionerne i NÅR DU LANDER PÅ EN LITTLEST PETSHP-BRIK.

Når du lander på en Littlest PetShop-brik

Hvis du lander på et felt med en brik, skal du vende den, så alle kan se den. Gør derefter følgende:

- Hvis du ikke kan bruge brikken, skal du vise den til de andre spillere og derefter lægge den på feltet igen med forsiden nedad. Din tur er slut.
- Hvis du kan bruge brikken, skal du lægge den ved dit Hjem-kort ved siden af det kæledyr, der passer til. Din tur er slut.
- Hvis det er en "Åh nej!"-brik (Oh no!), skal alle figurer stilles tilbage på det hjørne, de startede i.

Tag "Åh nej!"-brikken (Oh no!) ud af spillet. Din tur er slut.

Tag en brik i stedet for at flytte: Hvis din figur står på en brik, du kan bruge, når din tur starter, kan du vælge at tage den brik i stedet for at flytte figuren. Derefter er din tur slut.

Figur 3 viser et eksempel på, hvordan du kan tage en brik. I Ranch-området flytter du fritten hen på den brik, du skal bruge. Læg den ved dit Hjem-kort ved siden af det Littlest PetShop-kæledyr, der passer til.



Fang guldsmeden for at vinde

Når du har samlet alle 4 brikker på dit Hjem-kort, kan du prøve at fange guldsmeden næste gang, det bliver din tur. For at fange den skal du først flytte en kæledyrsfigur hen på det samme felt som guldsmeden. Drej drejehjulet for at se, om det kæledyr, du lander på, kan få dig derhen (hvis der allerede står et kæledyr på feltet, skal du stadig dreje drejehjulet for at se, om kæledyret på brikken passer til det kæledyr, drejehjulet lander på). Når figuren står på samme felt som guldsmeden, skal du dreje drejehjulet igen for at prøve at fange den.

- Hvis du lander på guldsmeden, "Smugkig" eller på en af de Littlest PetShop-kæledyrsfigurer, der ikke står på feltet, fanger du ikke guldsmeden. Din tur er slut. Bedre held næste gang!
- Hvis du lander på en Littlest PetShop-kæledyrsfigur, der står på samme felt som guldsmeden, har du fanget den - og dermed **VINDER DU** spillet!

6

7

FI

SISÄLTÖ

Pelilauta • 4 Littlest PetShop -lemmikinappulaa (sudenkorento, koira, tiikerikissa, fretti) • 6 Koti-korttia
• 28 Littlest PetShop -lemmikkilaattaa • Pelikiekkok (pelikiekkok, nuoli, alusta)

*Littlest Pet -hahmojen jaloissa on magneetit.

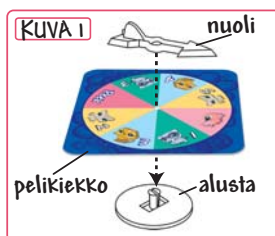
PELIN TAVOITE

Kaikki lemmikit viettävät aikaa omilla suosikkipiiloipaikoissaan. Nyt niiden on kuitenkin aika palata kotiin. Ensimmäinen ne täytyy kuitenkin etsiä. Sudenkorento, tiikerikissa ja fretti auttavat sinua etsimään eri paikoista, jotta löydät kaikki neljä lemmikkiäsi (piilossa on yksi Cuddliest Pet, yksi Fanciest Pet, yksi Friendliest Pet ja yksi Sportiest Pet). Kun olet löytänyt lemmikit, sinun täytyy pyydystää sudenkorento, joka vie sinut kotiin. Ensimmäinen, joka löytää lemmikit ja pyydystää sudenkorenon, voittaa pelin!

ENSIMMÄINEN PELIKERTA

1. Ota pelin osat pois pusseista ja irrota ne pahviarkeista. Muista kierrättää roskat.
2. Ota neljä Littlest PetShop -pelinappulaa kuplamuovipussista. Hävitä kuminauhat, mutta säilytä kuplamuovi pelinappuloiden säilytystä varten.
3. Kokoa pelikiekkok **Kuvassa 1** esitetyllä tavalla.

Kuvassa 2 peli on valmis pelaamista varten. Voit käyttää kuvaa apuna, kun kokoat omaa peliäsi.



PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1. Sekoita 28 Littlest PetShop -lemmikkilaattaa ja pane ne sitten (kääntöpuolta kurkistelematta) kuvapuoli alaspäin pelilaudalle niille osoitettuihin kohtiin. (Laatan takapuolen väri vastaa pelilaudan reunan väriä.)
2. Sekoita korttipakka ja jaa kullekin pelaajalle kuusi korttia niin, että niiden kuvapuoli on alaspäin. Pane ylimääräiset kortit syrjään, niitä ei enää tarvita tässä pelissä. Pelaajat pitävät Koti-korttinsa kuvapuoli ylöspäin edessään.

Pelin aikana etsitään neljää Littlest PetShop -lemmikkilaattaa, jotka vastaavat pelaajan Koti-kortin neljää lemmikkiä. Koska kaikki Koti-kortit ovat erilaisia, kaikki pelaajat etsivät eri lemmikkejä.

PELAAMINEN

Pelaaja, joka omistaa enintään Littlest PetShop -lemmikkejä, aloittaa. Pelivuoro siirtyy pelaajasta vasemmalle.

Omalli vuorollasi

Pyöritä pelikiekkokoa ja toimi seuraavasti:

- Jos pyöritit koiran, kissan tai fretin, voit siirtää kyseistä pelinappulaa. Katso PELINAPPULOIDEN SIIRTÄMINEN.
- Jos pelikiekkok pysähtyi Kurkista-kohtaan, voit katsoa muilta salaa jonkun laatan alle. Jos siinä on sama Littlest PetShop -lemmikki kuin Koti-korttissasi, yritä painaa laatan paikka mieleesi! Pyöritä sitten pelikiekkokoa uudestaan.
- Jos saat sudenkorenon, voit siirtää sudenkorentopelinappulan mihin tahansa pelilaudan ruutuun! Käännä ruudun laatta ympäri. Jos se on sinun laattasi, voit ottaa sen.

Pelinappuloiden siirtäminen

- Voit siirtää pelinappulaa enintään niin monta ruutua kuin se, minkä luvun olet pelikiekkokolla pyörittänyt. Sinun ei tarvitse siirtää pelinappulaa, jos et halua, eikä sinun tarvitse liikkua pyörittämäsi luvun täyttä määrää.
- Siirrä pelinappula mistä tahansa ruudusta sen naapuriruutuun. Vainoittain ei kuitenkaan saa liikkua.
- Lemmikinappulat voivat siirtyä muiden nappuloiden ohi ja jakaa ruudun muiden nappuloiden kanssa.
- Pelinappuloita voidaan siirtää pelilaudan mihin tahansa neljälle alueelle, mutta ne eivät saa olla Littlest PetShop -ruudussa pelilaudan keskellä.
- Jos päädyt ruutuun, jossa ei ole laattaa, pelivuorosi päättyy.
- Jos päädyt ruutuun, jossa on laatta, noudata JOS PÄÄDYT LITTLEST PETS SHOP -LEMMIKKILAATTARUUTUUN -kohdan ohjeita.

Jos päädyt Littlest PetShop -lemmikkilaattaruutuun

Jos päädyt ruutuun, jossa on laatta, käännä se ympäri niin, että kaikki näkevät sen. Toimi sitten seuraavasti:

- Jos kyseessä on sellainen laatta, jota et tarvitse, näytä se muille pelaajille ja pane takaisin paikoilleen kuvapuoli alaspäin. Vuorosi päättyy.
- Jos kyseessä on sellainen laatta, jota tarvitset, pane se Koti-korttisi viereen sitä esittävän lemmikin rinnalle. Vuorosi päättyy.
- Jos kyseessä on Oh no! -laatta, siirrä kaikki lemmikinappulat takaisin omiin lähtöruutuihinsa. Ota Oh no! -laatta pois pelistä. Vuorosi päättyy.

Laatan ottaminen liikkumisen sijaan: Jos pelivuorosi alkaa laatalta, jota tarvitset, voit ottaa laatan mutta sinun ei tarvitse siirtää nappulaa. Vuorosi päättyy tähän.

Kuvassa 3 on esimerkki laatan ottamisesta.

Siirrä fretti maatilan alueella haluamasi laatan päälle. Pane laatta Koti-kortin viereen sen Littlest PetShop -lemmikin rinnalle, jotta laatta esittää.



Sudenkorenon pyydystäminen ja pelin voittaminen

Kun olet kerännyt kaikki Koti-kortin neljä lemmikkilaattaa, voit yrittää pyydystää sudenkorenon. Jotta saat sen kiinni, sinun täytyy ensin siirtää lemmikinappula siihen ruutuun, jossa sudenkorento on. Pyöritä pelikiekkokoa ja katso, viekö pyöräytyksesi sinut perille. (Jos lemmikki on jo valmiiksi samassa ruudussa, sinun täytyy silti pyörittää pelikiekkokoa, jotta näet, vastaavatko kiekon ja laatan lemmikki toisiaan.)

Kun pelinappula on samassa ruudussa sudenkorenon kanssa, pyöritä kiekkoa uudestaan ja yritä pyydystää sudenkorento.

- Jos pyörität sudenkorenon, Kurkista-kohdan tai jonkun muun Littlest PetShop -lemmikinappulan, joka ei ole samassa ruudussa sudenkorenon kanssa, et saanut sudenkorentoa kiinni. Vuorosi päättyy. Parempaa onnea seuraavalla kerralla!
- Jos pyörität jonkin Littlest PetShop -lemmikinappulan, joka on samassa ruudussa sudenkorenon kanssa, sait sudenkorenon kiinni ja **VOITAT** pelin!

8

9

IS

INNIHALD

Spilaborð • 4 Littlest PetShop gæludýr (drekafluga, hundur, tigrisdýr, mördur) • 6 Heimaspil • 28 skífur fyrir Littlest PetShop gæludýrin • Snúningsspjald (spjald, ör, botn)

*Botninn fyrir Littlest PetShop inniheldur segla.

MARKMIÐ

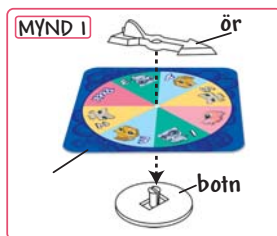
Gæludýrin eru á uppáhalds felustaðnum sínum en nú eiga þau öll að fara heim til sín. En fyrst verður þú að finna þau. Drekaflugan, tigrisdýrið, hundurinn og mördurinn aðstoða þig við að leita á mismunandi stöðum til að finna öll fjögur gæludýrin (Cuddliest Pet, Fanciest Pet, Friendliest Pet og Sportiest Pet). Síðan verður þú að ná drekaflugunni til að komast heim aftur. Sá sem er fyrstur til að safna saman gæludýrunum og ná drekaflugunni vinnur leikinn!

SPILAÐ Í FYRSTA SKIPTI

1. Takið alla hluta leiksins úr pokunum og af pappaspjöldunum. Vinsamlegast komið umbúðum í endurvinnslu.
2. Takið Littlest PetShop gæludýrin fjögur úr plastumbúðunum. Fleygið öllum teygjum en haldið eftir plastumbúðum til að geyma leikhlutana.
3. Setjið snúningsspjaldið saman eins og sýnt er á mynd 1.

Á mynd 2 má sjá uppstillingu leiksins í þann mund sem hann hefst.

Notaðu hana sem fyrirmynd að þínum eigin leik.



ALLIR TILBÚNIR!

1. Stokkaðu Littlest PetShop skífurnar 28. Settu þær síðan á hvolf (án þess að kíkja undir) á þar til gerð bil á spilaborðinu. (Þaklið skífanna passar við litinn á jafri spilaborðsins).
2. Stokkaðu heimaspilin 6 og gefðu svo hverjum leikmanni eitt spil. Settu til hliðar gæludýrin sem ekki á að nota. Leikmenn hafa heimaspjöldin fyrir framan sig og snúa þeim upp.

Í leiknum áttu að leita að 4 spjöldum Littlest PetShop gæludýranna sem passa við gæludýrin 4 sem eru á heimaspjaldinu þínu. Þú og aðrir leikmenn leitið ekki að sömu gæludýrunum vegna þess að heimaspjöldin eru ólík.

SPILUM!

Sá leikmaður sem á flest Littlest PetShop gæludýr byrjar fyrstur. Síðan gengur spilið til vinstri.

Pegar þú átt leik

Snúðu snúningsspjaldinu og fylgdu síðan reglunum hér á eftir.

- Ef örin lenti á hundinum, kettinum eða merðinum þá máttu færa það gæludýr. Sjá HVERNIG Á AÐ FÆRA GÆLUDÝRIN
- Ef örin lenti á „Kíkja“ (Peek), þá máttu kíkja í laumi undir hvaða skífu sem er. Ef skífan passar við Littlest PetShop gæludýr á heimaspjaldinu þínu, reyndu þá að muna hvar hún er! Síðan máttu snúa spjaldinu aftur.
- Ef örin lenti á drekaflugunni þá máttu færa drekafluguna á hvaða reit sem er á spilaborðinu! Snúðu skífunni við á reitnum. Ef þetta er þín skífa, þá máttu taka hana.

Hvernig á að færa gæludýrin

- Þú mátt færa hvaða gæludýr sem er um þann fjölda bila sem örin á spjaldinu segir til um. Þú þarft samt ekki að færa neitt gæludýr ef þú vilt það ekki, þú þarft heldur ekki að færa það um allan þann fjölda bila sem birtist á snúningsspjaldinu.
- Það má færa gæludýr milli allra reita sem eru hlið við hlið, en þó ekki á ská.
- Gæludýr mega fara framhjá öðrum gæludýrum og mega líka vera á sama reit og önnur gæludýr.
- Það má færa gæludýrin inn á alla fjóra hluta spilaborðsins, en þau mega ekki vera á Littlest PetShop reitnum fyrir í miðju spilaborðsins.
- Ef þú lendir á reit þar sem er engin skífa á næsti að gera.
- Þegar þú lendir á reit þar sem er skífa, fylgdu þá leiðbeiningunum um AÐ LENDA Á Littlest PetShop skífum.

Að lenda á Littlest PetShop skífum

Ef þú lendir á reit þar sem er skífa, snúðu henni þá við svo allir geti séð hana. Gerðu svo eftirfarandi:

- Ef þú þarft hana ekki, sýndu þá hinum leikmönnum skífuna og settu hana aftur á sinn stað þannig að hún snúi niður. Næsti á að gera.
- Ef þú þarft á skífunni að halda, settu hana þá við hliðina á heimaspjaldinu, við hliðina á gæludýrinu sem skífan passar við. Næsti á að gera.
- Ef þetta er „Ó, nei!“ (Oh, no!) skífa, verður að setja öll gæludýrin á byrjunarreit. Settu síðan „Ó, nei!“ (Oh, no!) skífuna til hliðar. Næsti á að gera.

Að safna í staðinn fyrir að gera: Ef þú byrjar leikinn á skífu sem þú þarft á að halda, máttu taka skífuna í staðinn fyrir að færa gæludýrið. Síðan á næsti að gera.

Á mynd 3 má sjá dæmi um hvernig skífu er náð.

Á Ranch svæðinu færirðu mördinn á skífuna sem þú þarft á að halda. Settu hana við Littlest PetShop gæludýrið sem hún passar við á heimaspjaldinu.



Náðu drekaflugunni til að vinna leikinn

Þegar þú hefur safnað saman öllum fjórum skífunum fyrir gæludýr á heimaspjaldinu, máttu reyna að ná drekaflugunni í næstu umferð. Til að ná henni verður þú að fyrst færa gæludýr á reitinn þar sem drekaflugan er. Snúðu snúningsspjaldinu og sjáðu hvort gæludýrið sem örin bendir á leiði þig þangað. (Ef gæludýr er þegar á sama reit, verður þú samt að snúa snúningsspjaldinu til að sjá hvort gæludýrið á skífunni passi við gæludýrið sem örin bendir á)

Þegar gæludýrið er á reitnum þar sem drekaflugan er, snúðu þá snúningsspjaldinu aftur til að reyna að ná henni.

- Ef örin bendir á drekafluguna, „Kíkja“ eða önnur Littlest PetShop gæludýr sem eru ekki á reitnum hjá drekaflugunni náðir þú ekki að grípa hana. Næsti á að gera. Gangi þér betur næst!
- Ef örin bendir á Littlest PetShop gæludýr sem er á sama reit og drekaflugan, þá hefurðu náð henni og... **UNNIÐ LEIKINN!**

Littlest
PetShop™



S © 2008 Hasbro. Med ensamrätt.
Distribueras i Norden av Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.
www.hasbro.se

N © 2008 Hasbro. Med enerett.
Distribueres i Norden av Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.
www.hasbro.no

DK © 2008 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.
Distribueret i Norden af Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup.
www.hasbro.dk

FI © 2008 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Tanska.
www.hasbro.fi

IS © 2008 Hasbro. Allur réttur áskilinn.
Dreift á Norðurlöndum af Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmörk.
www.hasbro.dk



010946600179 00

12

Littlest
PetShop™

Hideaway
Haven



Kids

AGE
6+



MB
GAMES

010946600179 00

LPS Hideaway Haven

Rules (SE/NO/DK/FI/IS)

Originator: MP

Approval: Final

ROD: 01.16

File Name: 46600i179.indd

010946600179 00

LPS Hideaway Haven

Rules (SE/NO/DK/FI/IS)

Originator: MP

Approval: Final

ROD: 01.16

File Name: 46600i179.indd