

Spilin

Þegar þú hefur dregið spil fylgirðu leiðbeiningunum á því.

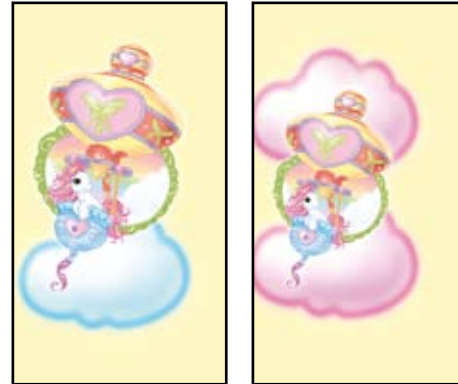
Spil með „Farðu áfram“: Þessi spil gera þér kleift að færa þig áfram eftir brautinni. Ef þú dregur slíkt spil sem er með einu skýi færirðu þig á næsta auða reit í sama lit. Ef þú dregur spil sem er með tveimur skýjum færirðu þig á þarnausta auða reit í sama lit!

Spil með „Farðu afturábak“: Þessi spil eru með ör sem snýr afturábak og þegar þú dregur þau verðurðu að fara til baka. Ef þú dregur svona spil verðurðu að fara afturábak á næsta auða reit í sama lit.

Spil með „Skipta um stað“: Ef þú dregur „Skipta um stað“ spil þarft þú að skipta um stað við spilara að þínu vali. (Ef smáhesturinn þinn er ekki fremstur er þetta góð leið til að komast fremst!)

Sigurvegari

Fyrsti leikmaðurinn til að ná í Endamarkið hjá Kátakastala vinnur leikinn!



„Farðu áfram“ spil



„Farðu afturábak“ spil

„Skipta um stað“ spil

Athugið:

Smáhestarnir innihalda segul sem getur skemmt debet- og kreditkort, sjónvarpsskjái, tölvuskjái og úr.



S Instruktioner.....2

DK Instruktioner.....5

N Veiledning.....8

FIN Peliohjeet.....11

IS Leiðbeiningar.....14

© 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

050753926179 00





S



Instruktioner

Är du redo för ett högtflygande äventyr i varmluftsballong? Välj en ponny - Sunny Daze, Pinkie Pie, Sparkleworks eller Rainbow Dash. Sätt sedan fart på snurran för att flytta ponnyerna från ett moln till nästa över Ponyville. Spela ut specialkortet för att flytta framåt eller byta plats med en annan ponny. Den som kommer först till Festpalatset vinner spelet.

Målsättning

"Flyg" din ponny i en varmluftsballong och kom först av alla till Festpalatset!

Innehåll

Spelplan, 4 ponnyspeljäser med plaststativ, snurra med plastpil och bas, 24 kort. Extra Wind Drifter-ponny ingår.

Första gången du spelar

Lossa försiktigt spelets olika delar från plastförpackning, kartongark och plastram. Släng förpackningsmaterialet enligt gällande regler.

Speljäser: Sätt speljäserna i plaststativen.

Snurran: Knäpp fast pilen och basen på snurran, se bild 1.

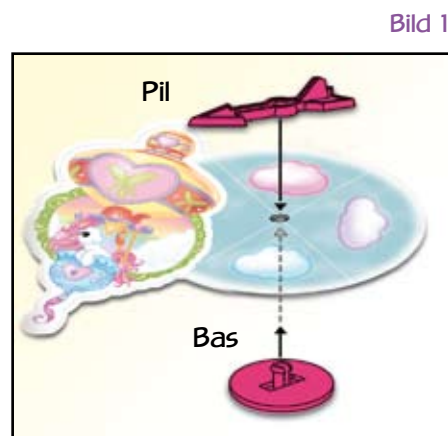


Bild 1

Förberedelser

Blanda korten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt bredvid spelplanen.

Välj en ponnyspeljäsa och ställ den på startrutan. Alla spelare gör likadant. Plocka undan speljäser som inte används.

2

Dags att spela!

Den yngsta spelaren börjar. Turen går åt vänster.

NÄR DET ÄR DIN TUR SKA DU:

sätta fart på snurran och sedan göra så här:

Om pilen pekar på ett moln flyttar du speljäsen framåt till nästa **tomma** molnruta i den färgen (lila, blå eller rosa). Endast en speljäsa får stå på varje ruta, så du kan få hoppa över en eller flera rutor i färgen för att hamna på en tom ruta! I bild 2 finns ett exempel.

När du har flyttat är din tur över om du inte hamnar på en regnbågsruta eller på målrutan (se **Specialrutor**). **Om pilen pekar på ponnyerna i varmluftsballongen** drar du ett kort och följer anvisningarna på det (se **Korten**). Sedan får du snurra igen!

Bild 2



Snurran stannar på ett rosa moln. Det står en speljäsa på nästa rosa ruta, så du "flyger" fram till nästa **tomma** rosa ruta!

Specialrutor

Regnbågsrutor: På två ställen längs vägen leder en regnbåge till en ruta längre fram på vägen. Om du tar ditt sista steg så att du hamnar på en regnbågsruta flyttar du speljäsen över regnbågen till rutan i andra änden. Om det står en speljäsa på den rutan flyttar du fram till nästa tomma ruta. Därmed avslutas din tur. Om du hamnar på rutan där regnbågen slutar händer ingenting och din tur avslutas.



Målrutan: Målrutan har alla tre molnfärgerna. Om speljäsen hamnar på rutan precis före målrutan kan du flytta direkt till målrutan antingen genom att få valfri molnfärg på snurran eller genom att dra ett "Gå framåt"-kort (se **Korten** på nästa sida).



3

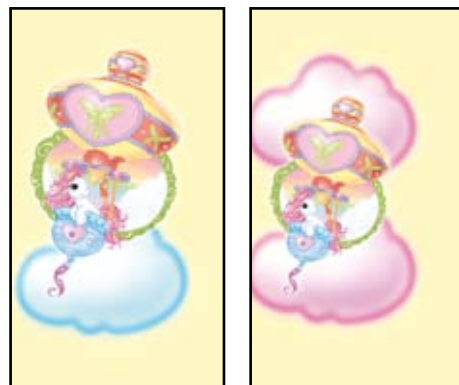
Korten

När du har dragit ett kort följer du anvisningarna på det.

"Gå framåt"-kort: Korten används för att flytta speljäsen framåt längs vägen. Om du drar ett "Gå framåt"-kort som visar ett moln flyttar du speljäsen framåt till första tomma ruta i den färgen. Om du drar ett kort med två moln på, flyttar du speljäsen framåt till den **andra** tomma rutan i den färgen!

"Gå bakåt"-kort: Korten pryds av en bakåtpil och tvingar speljäsen att backa längs vägen. Om du drar ett av de här korten flyttar du speljäsen bakåt till första lediga ruta i färgen.

"Byta plats"-kort: Om du drar ett "Byta plats"-kort måste du byta plats med valfri motspelare. (Om din speljäs inte leder är detta ett jättebra sätt att ta sig framåt!)



"Gå framåt"-kort



"Gå bakåt"-kort

"Byta plats"-kort

Så här vinner du

Den första spelare som kommer till målrutan vid Festpalatset vinner spelet!

Obs!

Ponnyspeljäserna innehåller magneter som kan störa eller förstöra betal-/kreditkort, tv-apparater, datorskärmar och klockor.

4



DK



Instruktioner

Er du klar til et højt flyvende eventyr i luftballon? Vælg en pony - Sunny Daze, Pinkie Pie, Sparkleworks eller Rainbow Dash. Drej derefter drejhjulet for at rykke din ponyfigur fra sky til sky hen over Ponyville. Spil de specielle kort for at rykke fremad eller for at skifte plads med en anden pony. Den første, der rammer Selskabsslottet, vinder spillet!

Formål

"Flyv" din pony i en luftballon, og vær den første til at ankomme til Selskabsslottet!

Indhold

Spillebræt, fire ponyfigurer med plasticholdere, drejhjul med plasticpil og holder, 24 kort. Ekstra Wind Drifter pony inkluderet.

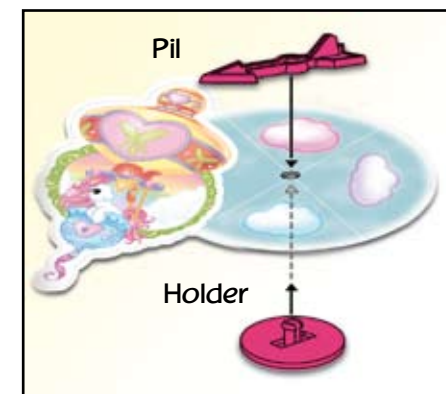
Første gang, du spiller

Fjern forsigtigt spillets dele fra plasticindpakningen, kartonarket og plasticen. Smid alt affald væk.

Figurerne: Anbring hver figur i en plasticholder.

Drejehjulet: Sæt pilen og holderen fast til drejhjulet som vist i figur 1.

Figur 1



Forberedelser!

Bland kortene, og placer dem derefter i en bunke med billedsiden nedad ved siden af spillebrættet.

Vælg en ponyfigur, og anbring den på startfeltet. Alle spillerne gør det samme. Anbring de figurer, der ikke skal bruges, uden for spillet.

5

Selve spillet!

Den yngste spiller starter. Spillet fortsætter til venstre.

NÅR DET ER DIN TUR:

Drej pilen på drejhjulet. Gør derefter følgende:

Hvis pilen peger på en sky, skal du flytte din figur frem til den næste **tomme** sky i den pågældende farve (lilla, blå eller lyserød). Der må kun stå én figur på et felt, så du skal måske springe over et eller flere felter i den pågældende farve for at lande på et tomt felt! Se eksempel i figur 2.

Når du har rykket din brik, er din tur slut, medmindre du lander på en regnbue eller på målfeltet (se **Specielle felter**). **Hvis pilen peger på ponyen i luftballonen,** skal du trække et kort og følge retningslinjerne på kortet (se **Kortene**). Drej derefter pilen igen!

Figur 2



Pilen er landet på en lyserød sky. Der er en figur på det næste lyserøde felt, så du "flyver" videre til det næste **tomme** lyserøde felt!

Specielle felter

Regnbuefelter: Der er to steder på stien, hvor en regnbue forbinder ét felt med et andet længere fremme. Hvis du lander på et regnbuefelt, skal du rykke din figur hen over regnbuen til det forbundne felt. Hvis der står en figur på det pågældende felt, skal du rykke videre til det næste tomme felt! Herefter slutter din tur. Hvis du lander på feltet for enden af regnbuen, sker der ikke noget, og din tur slutter.



Målfeltet: Målfeltet viser alle tre skyfarver. Hvis din figur står på feltet lige før målfeltet, kan du rykke direkte til målfeltet, enten ved at pilen lander på en hvilken som helst skyfarve, eller ved at trække et hvilket som helst "Ryk frem"-kort (se **Kortene** på næste side).



6

Kortene

Når du har trukket et kort, skal du følge retningslinjerne på kortet.

"Ryk frem"-kort: Disse kort giver dig mulighed for at rykke din figur frem på stien. Hvis du trækker et "Ryk frem"-kort, der viser en sky, skal du rykke din figur frem til det første tomme felt i den pågældende farve. Hvis du trækker et kort, der viser to skyer, skal du rykke din figur frem til det **andet** tomme felt i den pågældende farve.



"Ryk frem"-kort

"Ryk tilbage"-kort: Ved disse kort, hvor der er en pil, der vender bagud, skal din figur tilbage på stien. Hvis du trækker et af disse kort, skal du rykke din figur tilbage til det første tomme felt i den pågældende farve.



"Ryk tilbage"-kort



"Skift pladser"-kort

"Skift pladser"-kort: Hvis du trækker et "Skift pladser"-kort, skal du bytte plads med en spiller efter eget valg. (Hvis din figur ikke står forrest, er det en god måde at komme foran på!)

Hvem vinder

Den første spiller, der kommer til målfeltet ved Selskabsslottet, vinder spillet!

Bemærk

Ponyfiguren indeholder magneter, der kan beskadige konto- eller kreditkort, tv-skærme, computerskærme og ure.

7



N



Veiledning

Er du klar for et høytflygende luftballongeventyr? Velg en ponni – Sunny Daze, Pinkie Pie, Sparkleworks eller Rainbow Dash. Spinn deretter spinneren, og flytt ponnibrikken fra sky til sky over Ponyville. Med spesialkortene kan du flytte frem eller bytte plass med en annen ponni. Den første som når Selskapslottet, vinner spillet!

Mål

“Fly” ponnien din i en luftballong og bli den første som når Selskapslottet!

Innhold

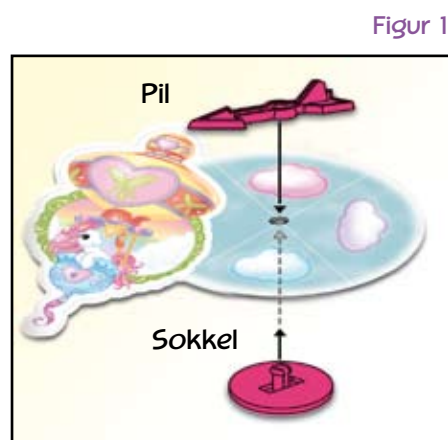
Spillebrett, 4 ponnibrikker med plaststativ, Spinnebrett med plastpil og sokkel, 24 kort. Ekstra Wind Drifter-ponni inkludert.

Første gang du spiller

Fjern forsiktig spilldelene fra plastemballasjen, papplatene og plasholderne. Kast alt avfall.

Brikkene: Fest brikkene i plaststativene.

Spinneren: Fest spinnepilen og sokkelen i spinnebrettet som vist i figur 1.



Figur 1

Gjør deg klar!

Stokk kortene og plasser dem med billedsiden ned i en bunke ved siden av spillebrettet.

Velg en ponnibrikke og plasser den i startfeltet. Alle spillerne gjør det samme. Hold eventuelle brikker som ikke brukes, utenfor spillet.

8

Spillet starter!

Den yngste spilleren begynner. Spillet fortsetter mot venstre.

NÅR DET ER DIN TUR:

Spinn spinneren. Gjør deretter følgende:

Hvis pilen peker mot en sky, flytter du brikken din frem til nærmeste **tomme** skyfelt med samme farge (lilla, blå eller rosa). Det kan bare stå én brikke på hvert felt, så du får kanskje hoppe over ett eller flere felt for å lande på et tomt felt med riktig farge! Se eksempelet i figur 2.

Når du har flyttet, er det ikke lenger din tur, med mindre du lander på et regnbuefelt eller målfeltet (se **Spesialfelt**). **Hvis pilen peker på ponnien i luftballongen,** trekker du et kort og følger instruksjonene på kortet (se **Kortene**). Deretter spinner du på nytt!

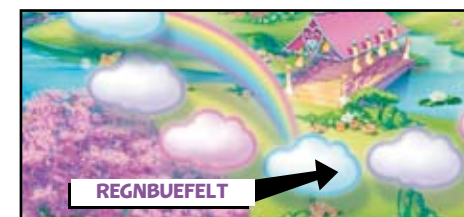
Figur 2



Pilen peker på en rosa sky. Det står en brikke på nærmeste rosa felt, så du “flyr” frem til nærmeste **tomme** rosa felt!

Spesialfelt

Regnbuefelt: På to steder langs veien er det en regnbue som knytter ett felt til et annet felt lengre fremme. Hvis du ender på et regnbuefelt, flytter du brikken din over regnbuen til det tilknyttede feltet. Hvis det står en brikke på dette feltet, flytter du frem til nærmeste tomme felt. Da er det ikke lenger din tur. Hvis du lander på feltet der regnbuen slutter, skjer det ingenting, og det er ikke lenger din tur.



Målfeltet: Målfeltet viser alle de 3 skyfargene. Hvis brikken din står på feltet like før målfeltet, kan du flytte direkte til målfeltet, enten ved å spinne pilen til en hvilken som helst skyfarge, eller ved å trekke et hvilket som helst Flytt frem-kort (se **Kortene** på neste side).



9

Kortene

Når du har trukket et kort, følger du instruksjonene på kortet.

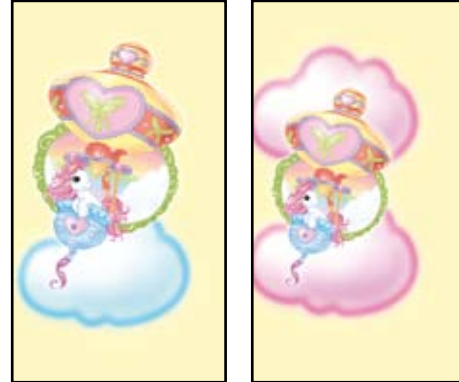
Flytt frem-kort: Disse kortene tillater deg å flytte brikken frem. Hvis du trekker et Flytt frem-kort som viser én sky, flytter du brikken frem til første tomme felt med samme farge. Hvis du trekker et kort som viser to skyer, flytter du frem til **andre** tomme felt med samme farge!

Flytt tilbake-kort: Disse kortene viser piler som peker bakover, og tvinger deg til å flytte brikken din tilbake. Hvis du trekker et av disse kortene, flytter du brikken din tilbake til nærmeste tomme felt med samme farge.

Bytt plass-kort: Hvis du trekker et Bytt plass-kort, må du velge en spiller å bytte plass med. (Hvis brikken din ikke leder, er dette en god måte å komme seg frem på!)

Slik vinner du

Den første spilleren som når målfeltet ved Selskapsslottet, vinner spillet!



Flytt frem-kort



Flytt tilbake-kort

Bytt plass-kort

Merk: Ponnibrikkene inneholder magneter som kan skade bank-/kredittkort, TV- og PC-skjermer og armbåndsur.



FIN



Peliohjeet

Oletko valmis kuumailmapalloseikkailuun? Valitse ponisi - Sunny Daze, Pinkie Pie, Sparkleworks tai Rainbow Dash. Pyöräytä kompassin nuolta ja siirrä ponipelinappulaasi pilvestä pilveen Ponyvillen yläpuolella. Erikoiskorteilla voit päästä johtoon tai vaihtaa paikkaa toisen ponin kanssa. Pelin voittaa pelaaja, joka saapuu ensimmäisenä Juhlalinnaan.

Pelin tarkoitus

”Lennätä” poniasi kuumailmapallolla ja saavu ensimmäisenä Juhlalinnaan.

Sisältö

Pelilauta, 4 ponipelinappulaa ja muovista jalustaa, Kompassi, jossa on muovinen nuoli ja alusta, 24 korttia. Ylimääräinen Wind Drifter -poni.

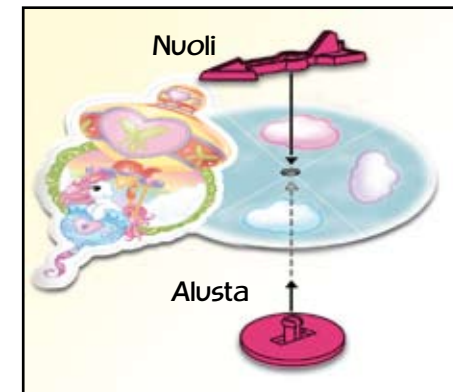
Ensimmäinen pelikerta

Poista muovipakkaukset ja irrota pelin osat varovasti pahvi- ja muovikehyksistään. Laita kaikki roskat roskeisiin.

Pelinappulat: Kiinnitä pelinappulat muovialustoihinsa.

Kompassi: Yhdistä nuoli ja alusta kuvan 1 mukaisesti siten, että pahvikiekko jää niiden väliin.

Kuva 1



Pelin valmistelu

Sekoita kortit ja aseta korttipino kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen.

Valitse pelinappula ja aseta se Lähtö-kohtaan. Kaikki pelaajat toimivat samoin. Poista käyttämättömät pelinappulat pelilaudalta.

Pelin aloitus

Nuorin pelaaja aloittaa, ja peliä jatkaa hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja.

OMALLA VUOROLLA

Pyöräytä nuolta ja toimi seuraavasti:

Jos nuoli osoittaa pilveen, siirrä pelinappulaasi eteenpäin seuraavaan samanväriseen (liila, sininen tai vaaleanpunainen) **tyhjään** pilveen. Koska yhdessä pilvessä voi olla vain yksi pelinappula, pääset ehkä ohittamaan yhden tai useamman pilven päästäksesi kyseisen väriseen tyhjään pilveen. Katso esimerkkiä kuvasta 2.

Pelivuorosi päättyy pelinappulan siirtämisen jälkeen, ellet saavu Sateenkaaripilveen tai Maalipilveen (katso **Erikoispilvet**). **Jos nuoli osoittaa kuumailmapallossa olevaan poniin,** nosta pinosta kortti ja noudata sen ohjeita (katso **Kortit**). Pyöräytä sen jälkeen nuolta uudelleen.

Kuva 2



Pyöräytit vaaleanpunaiseen pilveen. Seuraavassa vaaleanpunaisessa pilvessä on pelinappula, joten saat siirtyä seuraavaan **tyhjään** vaaleanpunaiseen pilveen!

Erikoispilvet

Sateenkaaripilvet: Kahdessa kohdassa matkan varrella sateenkaari yhdistää pilven toiseen, edempänä olevaan pilveen. Jos siirtosi päättyy Sateenkaaripilveen, saat siirtää pelinappulasasi sateenkaaren yli sen toisessa päässä olevaan pilveen. Jos kyseisessä pilvessä on jo pelinappula, siirry seuraavaan tyhjään pilveen. Pelivuorosi päättyy tähän. Jos osut pelivuorollasi sateenkaaren päässä olevaan pilveen, mitään ei tapahdu ja vuorosi on ohitse.



Maalipilvi: Maalipilvessä näkyvät kaikki kolme väriä. Jos pelinappulasasi on Maalipilveä edeltävässä pilvessä, saat siirtyä suoraan Maalipilveen, kun pyöräytät minkä tahansa värisen pilven tai nostat minkä tahansa Siirry eteenpäin -kortin (katso kohta **Kortit** seuraavalla sivulla).



12

Kortit

Nostettuasi kortin toimi sen ohjeiden mukaisesti.

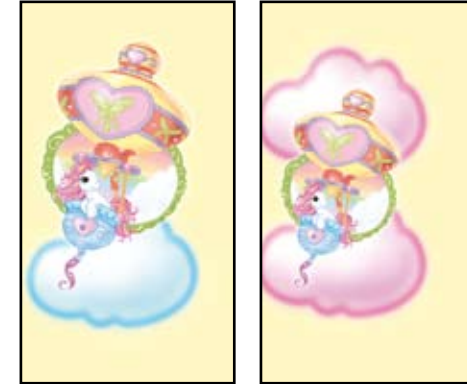
Siirry eteenpäin -kortit: Näillä korteilla saat siirtää pelinappulaasi eteenpäin pelilaudalla. Jos nostat Siirry eteenpäin -kortin, jossa on yksi pilvi, saat siirtää pelinappulasasi seuraavaan samanväriseen tyhjään pilveen. Jos nostat kortin, jossa on kaksi pilveä, saat siirtyä **toisena** olevaan, samanväriseen tyhjään pilveen.

Siirry taaksepäin -kortit: Näissä korteissa on nuoli taaksepäin merkiksi siitä, että sinun on siirrettävä pelinappulaasi taaksepäin pelilaudalla. Jos nostat tällaisen kortin, siirrä pelinappulaasi taaksepäin seuraavaan samanväriseen tyhjään pilveen.

Vaihda paikkaa -kortit: Jos nostat Vaihda paikkaa -kortin, sinun on vaihdettava paikkaa valitsemasi pelaajan kanssa. (Jos pelinappulasasi ei ole johdossa, tämä kortti erinomainen keino päästä ensimmäiseksi!)

Pelin voittaja

Pelin voittaa pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä Juhlalinnan Maalipilveen!



Siirry eteenpäin -kortit



Siirry taaksepäin -kortti

Vaihda paikkaa -kortti

Huomautus: Ponipelinappuloissa on magneetti, joka voi vahingoittaa pankki-/luottokorttia, television kuvaruutua, tietokoneen näyttöä ja kelloa.

13



IS



Leiðbeiningar

Langar þig í loftbelgsævintýri? Veldu þér smáhest – Geisla, Bleik, Neista eða Sprett. Snúðu skífunni og færðu hestinn þinn á milli skýjabólstranna yfir Smáhestaþorpi. Notaðu sérspilinn til að komast lengra eða til að skipta um stað við annan smáhest. Sá sem fyrst „lendir“ í Kátakastala vinnur leikinn!

Markmið leiksins

„Fljúgðu“ smáhestinum þínum í loftbelg og vertu fyrst/ur til að komast í Kátakastala!

Innihald

Spilaborð, 4 smáhestar með stöndum, snúningsskífa með plastör og botni, 24 spil.

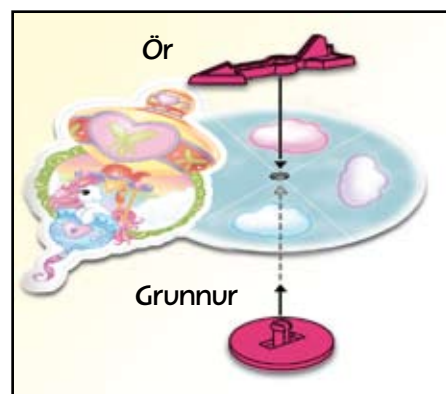
Spilað í fyrsta skipti

Taktu spilahlutina varlega úr umbúðunum, pappaspjöldunum og plastgrindunum. Hentu öllu rusli.

Smáhestarnir: Festu smáhestana á plaststandana.

Snúningsskífan: Smelltu örinni og grunninum á snúningsskífuna, eins og sýnt er á mynd 1.

Mynd 1



Tilbúin!

Stokkaðu spilinn og leggðu þau í bunka við hliðina á spilaborðinu þannig að þau snúi niður.

Veldu smáhest og settu hann á upphafsreitinn. Allir aðrir spilarar gera það sama. Taktu í burtu þá smáhesta sem ekki eru notaðir.

14

Spila!

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Spilið gengur svo réttssælis, til vinstri.

ÞÚ ÁTT AÐ GERA:

Snúðu örinni. Gerðu svo eftirfarandi:

Ef örin bendir á ský færirðu smáhestinn þinn fram á næsta **auða** ský í sama lit (fjólublátt, blátt eða bleikt). Eingöngu einn smáhestur getur verið á skýi hverju sinni. Þannig er hægt að hoppa yfir eitt eða fleiri ský í sama lit til að komast á autt ský! Sjá mynd 2.

Þegar spilari hefur fært smáhestinn sinn á næsti að gera, nema ef spilarinn lendir á Regnbogareit eða Endamarkinu (sjá **Sérstakir reitir**). **Ef örin lendir á smáhesti í loftbelg** dregurðu spil og fylgir leiðbeiningunum á því (sjá **Spilin**). Snúðu því næst aftur!

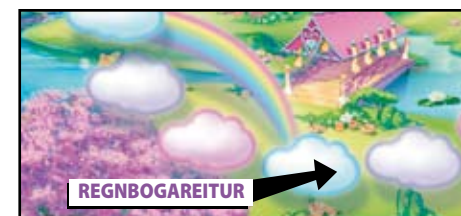
Mynd 2



Örin lendir á bleiku skýi. Það er smáhestur á næsta bleika reit þannig að þú „flýgur“ á næsta auða bleika reit þar á eftir.

Sérstakir reitir

Regnbogabrú: Á tveimur stöðum tengir regnbogabrú einn reit við annan reit á eftir. Ef þú lendir á Regnbogabrú færirðu smáhestinn þinn yfir regnbogann á síðari reitinn. Ef annar smáhestur er þar fyrir ferðu áfram á næsta auða reit. Nú á næsti að gera. Ef þú lendir á síðari reit regnbogabruar gerist ekkert. Næsti á að gera.



Endamarkið: Lokin Reiturninn inniheldur alla 3 litina. Ef smáhesturinn þinn er á reitnum á undan Endamarkinu getur þú farið beint í Endamarkið með því að snúa örinni á eitthvert af skýjunum eða draga eitthvert spilanna með „Farðu áfram“ (sjá **Spilin**, á næstu blaðsíðu).



15