



# MED NEBB OG KLØR

- ET FABELAKTIG KUNNSKAPSSPILL FOR HELE FAMILIEN

## TIL DE VOKSNE – KONKURRANSE OG SAMARBEID

Å spille skal først og fremst være gøy! Bruk derfor skjønn og "løsne på reglene" om nødvendig. Det er kjekkere om barnet (eller den voksne) ikke blir stående for lenge på samme sted på brettet. Trekk gjerne et ekstra Flyttkort og fortsett spillet.

En variant av spillet kan være å samarbeide. Husk at det blir ingen tur med Ønskeboksen før alle er i mål. I stedet for å se hvem som kommer først kan dere forsøke å få alle i mål på kortest mulig tid. Hjelp hverandre så mye dere kan (men uten å fuske)! La gjerne de minste barna spille sammen med noen.

## VARIANT FOR RASKERE SPILL

Belønning for utført oppdrag: 3 Flyttkort. Spillet forløper raskere.

## VARIANT FOR JEVNERE SPILL

Belønning for utført oppdrag tilpasset spillernes alder. For eksempel: Voksne får 1 Flyttkort, store barn får 2 Flyttkort og de yngste får 3 Flyttkort.

## VARIANT FOR SAKTERE SPILL

Flere spillere kan stå på samme felt. Spillet forløper saktere.

## LURER DU PÅ NOE?

Du finner vanlige spørsmål og svar på [www.minefakta.no](http://www.minefakta.no)

Du kan også ta kontakt med vår Kundeservice på telefon 51 44 00 50 eller e-post [kundeservice@minefakta.no](mailto:kundeservice@minefakta.no)

## HVEM KOMMER FØRST?

Det er kveld i dyreparken. Våre fire venner, Klara, Ville, Rosa og Bambus, vil ut på eventyr. Den som kommer først fram til Ønskeboksen kan bestemme hvor de skal reise. Hvem kommer først fram?

På veien må du løse mange oppdrag. Med dyktighet og litt flaks, vil du klare det! (Det hjelper å ha lest litt i bøkene på forhånd).

## SPILLETS MÅL

Kom først fram til Ønskeboksen! Du flytter spillefiguren din ved å spille ut Flyttkort fra hånda. Nye Flyttkort får du når du løser oppdrag.

## INNHold

- 4 Spillefigurer (Klara, Ville, Rosa og Bambus)
- 45 Flyttkort
- 24 Dyrekort
- 24 Spørsmålskort fra boken "Steingamle Dinosaurer". Nye Spørsmålskort følger med i hver bokpakke.

## FORBEREDELSE

Legg spillebrettet midt på bordet.

Kortbunkene legges på anvist plass på brettet, med riktig side vendt opp:

- Ved START-området legger du Spørsmålskortene. Vend det store spørsmålstegnet opp.
- I dyrekortfeltet legger du Dyrekortene. Vend dyremotivene ned.
- Ved MÅL-området legger du Flyttkortene. Vend bildet av ønskeboksen opp.

Den som er yngst velger spillefigur først. Sett spillefigurene på riktig plass i START-området. Hver spiller trekker 2 Flyttkort!

Yngste spiller begynner.



## JEG FLYTTER FIGUREN MIN

For å flytte spillefiguren din, spiller du Flyttkort. Velg et fra hånda og legg det på bordet ved Flyttkortbunka. Se på kortet ditt og på brettet. Flytt spillefiguren din framover til det nærmeste feltet på brettet som er likt symbolet på kortet ditt.

Viktig! Gjelder alltid! Spillefiguren din kan aldri stå på samme felt som en annen figur! Hvis du spiller ut et kort som tar deg framover til et felt hvor en annen figur allerede står, skal du flytte direkte videre til neste felt med samme symbol! (Slik kan du komme svært fort fram!)

NB! Alle Flyttkort har instruksjoner på kortet som forteller deg hva du skal gjøre. Se eget avsnitt for en oversikt over Flyttkort med spesielle funksjoner og hva de gjør.

## SPILLE FLERE KORT?




Når du har flyttet figuren, kan du enten

- løse oppdraget du landet på, eller
- spille ut flere Flyttkort (hvis du har)


## JEG ER KLAR FOR OPPDRAG!

Når du ikke vil spille ut flere kort (eller ikke har flere), er du klar for å utføre oppdraget figuren din har landet på!

Det er fem forskjellige oppdrag:

-  ABC: Spørsmål med tre alternativer
-  JA/NEI: Spørsmål med ja/nei-svar
-  Bilde: "Hva er dette?" – hva er dette bilde av?

Spilleren til høyre for deg trekker det øverste Spørsmålskortet. Han eller hun leser høyt spørsmålet og eventuelle svaralternativer.

-  Skuespill!

Du trekker selv et Dyrekort og ser på det. Du skal nå late som du er dyret på kortet. Du kan gjøre bevegelser og lage lyd. Viktig! Står det et "Hysj"-symbol på Flyttkortet som tok deg hit, får du ikke lage dyrelyder. Den av DE ANDRE som klarer å gjette riktig får umiddelbart trekke 1 Flyttkort som belønning!

-  Valgfritt oppdrag!

Si høyt hvilket oppdrag du ønsker deg. Deretter gjør dere som tidligere beskrevet for det oppdraget du valgte.

## FÅR JEG BELØNNING?

- Klarte du oppdraget ditt? Da skal du umiddelbart trekke 2 Flyttkort som belønning! -- Du har klart oppdraget ditt hvis du svarer riktig på spørsmålet (Spørsmålskort), eller når en annen har gjettest riktig dyr (Dyrekort). De nye Flyttkortene kan du bruke neste gang det er din tur.
- Klarte du ikke oppdraget? Da blir spillefiguren din stående på samme felt til det er din tur igjen.

## TUREN ER SLUTT. NESTE SPILLER!

Uansett: Når du har forsøkt deg på et oppdrag, er turen din slutt. Turen går videre til spilleren til venstre for deg.

## SE, VEIEN DELER SEG – OG DER ER EN SNARVEI!

Hvis veien deler seg kan du selv velge hvilken vei du vil ta.

For å ta den gule snarveien, må du spille ut et Flyttkort som tar deg akkurat til feltet der snarveien begynner (ja/nei-symbol). Neste kort du spiller ut tar deg videre inn på snarveien.

## JEG GÅR I MÅL!

Du kan bruke et hvilket som helst Flyttkort for å flytte til feltet med Ønskeboksen.

Når du er i Ønskeboksen, skal du umiddelbart utføre et valgfritt oppdrag. Klarer du dette siste oppdraget, vinner du spillet. Gratulerer!

Klarer du ikke oppdraget, blir du bare stående. Du får velge et nytt, valgfritt oppdrag neste gang det er din tur. I mellomtiden har andre sjansen til å vinne.

## SPESIELLE FLYTTKORT

I spillet finnes det to typer Flyttkort. Noen har symbol som du finner igjen på brettet, og noen er "spesielle" med ekstra instruksjoner.

Her er forklaringen på hva spesialkortene gjør:



Flytt super-langt! Ikke bare til nærmeste felt med samme symbol som på kortet, men til det neste feltet med samme symbol (Husk: Du kan fortsatt ikke stå på samme felt som en annen figur!)



Miming! Trekk et Dyrekort og se på det. Du skal som vanlig late som du er dyret på kortet, men nå uten å lage dyrelyder. Som ellers: den av de andre som klarer å gjette riktig får umiddelbart trekke 1 Flyttkort som belønning!

**+3**

Flytt umiddelbart tre felt framover.

**+7**

Flytt umiddelbart 7 felt framover.

**±1**

Flytt umiddelbart ett felt framover samtidig som alle andre må flytte ett felt bakover.



Ta igjen nærmeste spiller foran deg. Flytt din figur forbi nærmeste figur, til første ledige felt.



Trekk ett kort fra en spiller foran deg på brettet. Be en spiller holde fram Flyttkortene sine uten at du ser hva det står på dem. Trekk ett kort. Kortet kan brukes neste gang det er din tur.



De andre spillerne må flytte bakover i én runde. Legg kortet foran deg som en huskelapp, og legg det sammen med de brukte kortene når det er din tur igjen.



Svarer du riktig på alle 3 oppgavene på neste Spørsmålskort, får du flytte figuren din forbi figuren som leder, til første ledige felt". Du vil gå direkte i ledelsen hvis du svarer riktig på alle oppgavene på Spørsmålskortet!