

# NIISKUNEIDIN KORUPAJA

## Hahmota, poimi ja pujota helmiä Niiskuneidin korupajassa

### SISÄLTÖ

132 helmeä, 4 kaulanauhaa, noppa ja tarrat, säännöt, taitettava semi, laatikko on korurasia

### PELIN TAVOITE

Niiskuneiti pitää kaikenlaisista kauniista esineistä ja hienoista koruista. Nyt hän on saanut haltuunsa paljon erivärisiä helmiä, joista innostuneena Niiskuneiti päättää opetella itse tekemään hauskoja helmikaulanauhoja. Koruista tuleekin niin hienoja, että Niiskuneiti haluaa opettaa uuden taidon myös ystävilleen. Helmikoruja yhdessä punoessa syntyy ystäväysten kesken myös pientä kisailua. Kuka saakaan korunsa nopeimmin valmiiksi?

Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen, joka saa pujottaa itse tekemänsä valmiin helminauhan kaulaansa. Koru on valmis, kun siinä on niin paljon helmiä, että nauhan helmirivi ulottuu peliohjeiden reunasta löytyvän mitta-asteikon päästä päähän. Peli kehittää sorminäppäryyttä ja loogista päättelykykyä.

### PELIVALMISTELUT

Ensimmäisellä pelikerralla noppaan liimataan tarrat niin, että kaksi Niiskuneiti-tarraa tulevat nopan vastakkaisille puolille. Pahvinen semi taitellaan pelilaatikon sisään kuvien mukaisesti ja pelilaatikon kansi asetetaan laatikon pohjan taakse pystyyn niin, että pelilaatikosta muodostuu korurasia (A).

Jokainen pelaaja ottaa itselleen yhden kaulanauhan.

Helmiä kaadetaan sermin taakse niin, että kourut täyttyvät ja sermin taakse piiloon jää vielä hieman helmiä. Pelin edetessä helmiä lisätään sermin taakse tarpeen mukaan niiden huetessa kouruista.

### PELAAMINEN

Pelaaja, jolla on pisimmät hiukset aloittaa pelin. Pelivuorot kulkevat myötäpäivään. Vuorollaan pelaaja heittää noppaa ja ottaa sitten korurasista nopan värisen helmen, jonka pujottaa kaulanauhaansa. Jos korurasiasa ei näy yhtään nopan väristä helmeä, pelaaja saa heittää noppaa uudestaan. Jos noppa näyttää Niiskuneitiä (B), pelaaja saa valita, minkä värisen helmen ottaa korurasista.

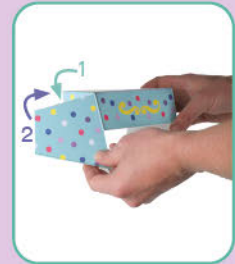
Jos tämän yhden helmen poistaminen saa aikaan uuden väriryppään, pelaaja saa ottaa myös ryppään helmet korurasista ja pujottaa ne kaulakoruunsa. Väriryppäällä tarkoitetaan tilannetta, jossa nopan osoittaman helmen poistamisen jälkeen kaksi tai useampi keskenään samanväristä, mutta poistetusta helmestä poikkeavan väristä helmeä päätyy vierekkäin korurasiasa (ks. kuvat). Pelaajan vuoro päättyy, kun hän on lisännyt myös mahdollisen väriryppään helmet kaulanauhaansa. Vain yksi värirypäs huomioidaan vuoroa kohti. Jos siis ensimmäisen väriryppään helmien poistaminen saa aikaan toisen väriryppään, nämä toisen ryppään helmet jätetään aloilleen korurasiaan.

Jos ensimmäisen helmen poistaminen ei aiheuttanut värirypästä, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

### PELIN LOPPU

Kun joku pelaajista saa helminauhansa valmiiksi eli mitta-asteikon pituisen helmirivin nauhaansa, hän on voittanut pelin! Voittaja saa ripustaa tekemänsä korun kaulaansa. Koru lukitaan sujauttamalla narun päässä oleva lenkki toisessa päässä olevan valkoisen lukkohelmen yli.

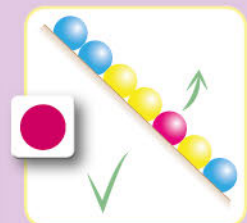
Muut pelaajat voivat halutessaan jatkaa peliä niin kauan, kunnes kaikilla pelaajilla on valmis koru kaulaansa.



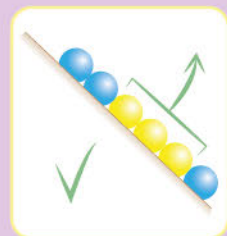
A



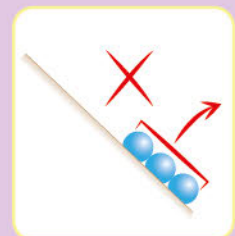
B



Noppa näyttää punaista ja pelaaja poistaa korurasista punaisen helmen.



Kolme keltaista helmeä päätyy vierekkäin muodostaen väriryppään ja pelaaja lisää keltaiset helmet kaulanauhaansa.



Tämän seurauksena kolme sinistä helmeä päätyy vierekkäin. Tätä toista värirypästä ei kuitenkaan enää huomioida ja siniset helmet jäävät paikoilleen.

20kpl

# SNORKFRÖKENS SMYCKESATELJÉ

## Tävla och pärla! Hitta färgen, plocka rätt och trä pärlor på tråd

### INNEHÅLL

132 träpärlor, 4 halsbandssnören, tärning och klisterbilder, vikbar skärm, smyckeskrin (själva spellådan) och regler

### SPELETS MÅL

Snorkfröken gillar allt som är vackert. Fina smycken och halsband är hon speciellt förtjust i! Eftersom hennes smyckeskrin är fullt av pärlor i tjustiga färger, bestämmer hon sig för att skapa festliga pärlhalsband. Halsbanden blir så fina och förtjusande att hon vill göra ännu fler, tillsammans med sina vänner. När vännerna börjar trä pärlor på tråd uppstår det en liten tävling mellan dem. Vem blir först klar med sitt halsband?

Spelets mål är att vara den som först blir klar med sitt halsband och lägger det runt halsen. Halsbandet är färdigt när pärlraden på tråden täcker måttskalan som finns i den högra kanten av detta blad.

Att trä pärlor på tråd är en finmotorisk utmaning, medan smyckeskrinets finurligt föränderliga konstruktion utvecklar slutledningsförmågan.

### SPELFÖRBEREDELSE

Innan ni spelar för första gången fäster ni klisterbilderna på tärningen så att de två Snorkfröken-bilderna kommer på motstående sidor av tärningen. Vik sedan skärmen av papp och placera den i spellådan (bild A). Sedan placerar ni spellådans lock stående bakom spellådans botten för att färdigställa smyckeskrinet (bild A).

Varje spelare tar ett halsbandssnöre.

Häll pärlor bakom skärmen tills raderna är fyllda och mer därtill, så att det finns pärlor gömda bakom skärmen. Under spelets gång fyller ni alltemellanåt på med fler pärlor bakom skärmen så att raderna alltid fylls.

### SÅ SPELAR NI

Spelaren med det längsta håret får börja och spelturen går medsols. Under din tur slår du tärningen, tar en pärla ur smyckeskrinet i den färg som tärningen visar och trär den på ditt halsband. Om det inte finns någon pärla synlig i den färg som tärningen visar, får du slå om tärningen. Om tärningen visar Snorkfröken (bild B), får du ta en pärla i valfri färg ur smyckeskrinet. När du plockat upp en pärla, rullar de övriga pärlorna i smyckeskrinets pärlrad nedåt. Om det leder till en färgklick, får du plocka upp även färgklickens pärlor och trä dem på ditt halsband. En färgklick innebär ett läge, där en spelare avlägsnar en pärla så att två eller flera pärlor i samma färg, men i en annan färg än den avlägsnade pärlan, möts och ligger bredvid varandra i smyckeskrinets pärlrad (se bilderna).

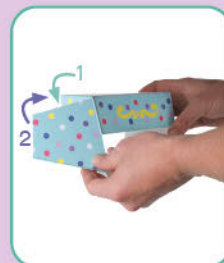
Spelturen tar slut, när du lagt till pärlorna från en eventuell färgklick på ditt halsband. Man får använda en färgklick per speltur. Om avlägsnandet av pärlorna i en färgklick leder till ytterligare en färgklick, lämnas den senare färgklick kvar i smyckeskrinet (se bilderna).

Om en spelare plockar upp en pärla utan att en färgklick uppstår, trär spelaren pärlan på halsbandet och därefter går turen över till följande spelare.

### SPELETS SLUT

När någon av spelarna blir klar med sitt halsband, vinner hen! Ett halsband är färdigt när pärlraden på halsbandet sträcker sig från måttskalans första pärla till den sista. Läs halsbandet genom att trä öglan som finns i den ena änden av halsbandet över den vita läspärlan som finns i den andra änden av halsbandet. Vinnaren får hänga sitt halsband runt halsen och njuta av tjugigheten!

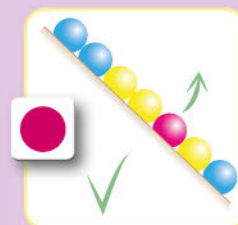
De återstående spelarna kan fortsätta spela, tills alla spelare blivit klara med sina fina halsband och lagt dem runt halsen.



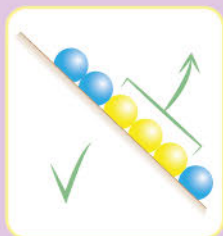
A



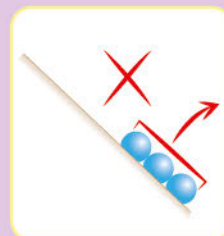
B



1. Tärningen visar rött. Du plockar en röd pärla ur smyckeskrinet och trär den på ditt halsband.



2. Tre gula pärlor möts i en färgklick. Du trär även dem på halsbandet.



3. När de gula pärlorna avlägsnats möts tre blå pärlor. Eftersom du bara får plocka upp en färgklick per speltur lämnas de blå pärlorna kvar.