

# MUUMIPEIKON KALARETKI

2–4 pelaajaa

ikä 3+

pelinkesto 15 min.

Sisältö

- 1 Muumipeikko ja magneettinen jalusta
- 30 kaksipuolista kiekkoja, joista 17 on magneettisia
- säätöt

## Pelivalmistelut

Kaikki 30 kiekkoja sekoitetaan pelialueen keskelle tummempi "meri"-puoli ylöspäin. Muumipeikko laitetaan käden ulottuville.

## Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa pelin, jonka jälkeen peli etenee myötäpäivään. Vuorollaan kukaan pelaaja ottaa Muumipeikon käteensä, asettaa sen yhden kiekon päälle ja nostamalla Muumipeikko ylös kokeilee onko Muumipeikolla kalaonnea. Jos kiekko kiinnittyy Muumipeikkoon, on pelaaja saanut saalista. Kiekko irrotetaan ja tarkistetaan saalis. Yleensä saaliiksi saa kalaa, mutta joskus koukkuun voi tarttua jotain muutakin, katso Saaliit. Kukaan pelaaja kerää saamansa kalat eteen-sä kuivapuoli ylöspäin. Jos kiekko ei kiinnity Muumipeikkoon, ei kala napannut. Ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

## Saaliit

- 1 kala
- 2 kalaa
- Kahvipannu kerätään pelaajan kalansaaliiden joukkoon, mutta sitä ei lasketa kalaksi.
- Nuuskamuikun ja kala -kiekko lasketaan yhdeksi kalaksi. Lisäksi Nuuska-muikun opastaa pelaajaa antamalla heti uuden vuoron.
- Haisuli ja kala -kiekko lasketaan yhdeksi kalaksi. Lisäksi muut pelaajat joutuvat palauttamaan yhden kalastamistaan kiekoista takaisin peliin. Palautuksen jälkeen kiekot sekoitetaan. Huom. Palautettava kiekko ei voi olla Haisuli-kiekko. Jos pelaajalla ei ole muita kiekkoja tai pelaajalla ei ole ainuttakaan kiekko, pelaaja ei palauta mitään keskelle.



## Pelin voittaminen

Pelin voittaa se pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut riittävän runsaan saaliin: 2 pelaajaa – 10 kalaa, 3 pelaajaa – 7 kalaa, 4 pelaajaa – 6 kalaa. Jos kalat loppuvat, eikä kukaan voi enää saada vaadittua kalamäärää kerättyä, pelin voittaa se pelaaja, jolla on kahvipannu.

# MUMINTROLLETS FISKETUR

2–4 spelare

3+

15 min.

## Innehåll

- 1 Mumintroll med magnetiskt underlag
- 30 dubbelsidiga brickor varav 17 är magnetiska
- regler

## Förberedelser

Blanda alla 30 brickor och lägg dem med den mörkare "sjösidan" uppåt i mitten av spelområdet.

Lägg Mumintrollet inom räckhåll för spelarna.

## Så här spelar man

Den yngsta spelaren börjar och spelet fortsätter medsols. Varje spelare i sin tur tar Mumintrollet, ställer den på en av brickorna och lyfter Mumintrollet för att prova fiskelyckan. Om brickan fastnar på Mumintrollet har spelaren fått upp fångst. Spelaren tar brickan från Mumintrollet och kollar om fisken har nappat. Den vanliga fångsten är fiskar men det kan också vara något annat (se Fångster). Varje spelare samlar sina fiskfångster framför sig med bilden uppåt. Om brickan inte fastnar på Mumintrollet, får spelaren ingen fångst. Och det är nästa spelares tur.

## Fångster

- 1 fisk
- 2 fiskar
- Kaffepannan läggs bland spelarens fiskfångster men räknas inte som fisk.
- Snusmumriken och fisk-brickan räknas som en fisk. Dessutom handleder Snusmumriken spelaren och ger omedelbart en ny speltur.
- Stinky och fisk-brickan räknas som en fisk. Dessutom måste alla andra spelare återlämna en av sina brickor till "sjön". Efter att brickorna har återlämnats blandas brickorna. Obs. Brickan som återlämnas får inte vara en Stinky-bricka. Om spelaren inte har andra brickor eller spelaren har inga brickor alls, återlämnar spelaren ingenting till spelområdet i mitten.



## Vem vinner?

Vinner gör den som först lyckas samla en tillräckligt rik fiskfångst: 2 spelare – 10 fiskar, 3 spelare – 7 fiskar, 4 spelare – 6 fiskar. Om fiskarna tar slut innan någon av spelarna lyckats fånga det rätta antalet fiskar, vinner den som har kaffepannan.

# MOOMINTROLLS FISHING TRIP

2-4 players

3+

15 mins.

## Contents:

- 1 Moomintroll with a magnetic base
- 30 double sided tiles of which 17 are with magnet
- rules

## Preparation

Place all the tiles on the playing area so that the darker "seaside" is up. Shuffle the tiles carefully.

Place Moomintroll in the reach of all players.

## Playing the game

The youngest player begins and the turn progresses clockwise. On your turn take the Moomintroll, place it onto one of the tiles in the middle and then lift him up to see, if he was lucky enough to catch some fish. If the tile sticks to the Moomintroll, the player has made a catch. Take the tile and see if you have caught some fish. The normal catch would be fish, but it can also be something else (see Catches). All players collects their fish in front of them. If the tile does not stick, Moomintroll did not have any luck in catching fish this time. In all cases, then the turn goes to the next player.



## Catches

- 1 fish
- 2 fish
- Old coffee pot is collected with the players catch but it is not counted as a fish.
- Snufkin with a fish – tile is counted as a fish. Snufkin helps the player by getting him/her a new turn right away.
- Stinky with a fish – tile is counted as a fish. Each player must select one of his/her tiles and return it to the middle with the "seaside" up. Then all the tiles in the middle should be carefully shuffled and then it is the next players turn to try to catch some fish with Moomin. Note: you may not select and return a tile with Stinky to the middle. If you only have tiles with Stinky or no tiles at all, you don't need to return a tile to the middle.

## And the winner is....

The game ends when a player has managed to catch enough fish at the end of his/her turn. 2 players – 10 fish, 3 players – 7 fish, 4 players – 6 fish. If you run out of fish before any player has caught the required number, the winner is the player who has got the coffee pot.