



KEKRI

Kotilon syntymäpäivä osuu perinteisen syysjuhlan kekrin aikaan, joten metsän eläimet kokoontuvat yhdessä juhlimaan ja herkuttelemaan syksyiselle eväsretkelle!

Pelissä pelaaja kääntää ympäri pelimerkkejä, yrittäen löytää pelimerkin, jossa on sama muoto tai samaa väriä kuin edellisellä vuorolla. Oikeilla merkeillä pääsee etenemään polkua pitkin kohti kekkereitä. Ensimmäisenä yhdeksän merkin polun täyttänyt pelaaja voittaa pelin, ja saa ensimmäisen kakupalan.

SISÄLTÖ:

Pelilauta
4 pelinappulaa ja muoviset jalat
30 pelimerkkiä
säännöt

PELIVALMISTELUT

Pelaajat valitsevat oman pelihahmons, ja asettavat sen yhdelle aloituskannoista pelilaudan kulmissa. Kaikki pelimerkit käännetään kuvapuoli alaspäin ja sekoitetaan pöydälle. Varmistakaa, etteivät merkit ole toistensa päällä. Peli voi alkaa.

PELIN KULKU

Viimeksi synttäreillä käynyt pelaaja aloittaa. Jos samoilla synttäreillä oli useampia pelaajia, nuorin aloittaa. Jos peliä pelataan synttäreillä, synttärisankari aloittaa!

Ensimmäisellä vuorollaan pelaaja nostaa yhden pelimerkin pöydältä, ja laittaa sen pelihahmonsa eteen ensimmäiselle polun askelmalle. Mikäli pelaaja nostaa ensimmäisellä vuorollaan myrskytuulimerkin, saa hän nostaa uudelleen, kunnes saa tavallisen pelimerkin. Myrskytuulimerkki sekoitetaan takaisin pelimerkkien joukkoon.

Aloituserkin jälkeen pelaaja saa kääntää toisen merkin pöydältä. Jos pelimerkissä on **samaa väriä** tai **sama muoto** kuin edellisessä merkissä, pelaaja asettaa pelimerkin pelilaudan seuraavalle askelmalle, ensimmäisen merkin perään. Pelaajan pelihahmo liikkuu polkua pitkin askel askeleelta eteenpäin, aina kun uusia merkkejä ilmestyy polulle. Jos käännetyt pelimerkin kuvio ei sovi edellisen kanssa yhteen,



merkki käännetään takaisin ympäri samaan kohtaan pöydälle. Merkin kääntämisen jälkeen vuoro siirtyy myötävään seuraavalle pelaajalle.



Jos pelaaja kääntää pöydältä **myrskytuulimerkin**, se kutsuu paikalle tuulenpuuskan, joka sekoittaa pelimerkit! Myrskytuulimerkki asetetaan sivuun ja kaikki muut pöydällä olevat pelimerkit sekoitetaan. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Peli jatkuu näin vuorotellen, kunnes joku pelaajista on löytänyt sopivan pelimerkin jokaiselle yhdeksälle polun askelmalle, ja pääsee näin pelin voittajana liittymään kotilon syntymäpäiväkekkereille.

Muut pelaajat voivat halutessaan jatkaa pelaamista, kunnes kaikki pääsevät liittymään juhliin.





KEKRI

Snäckans födelsedag sammanfaller med den traditionella finska skördefesten kekri, så skogens djur samlas tillsammans för att fira och njuta av en höstplocknick!

I spelet vänder spelarna på spelbrickor för att hitta brickor i samma färg eller form som på de föregående stegen. Med de rätta brickorna tar man sig framåt längs stigen mot festen mitt på spelplanen. Den spelare som först lyckas placera nio brickor på stigen vinner spelet och får den första tårtbiten.

INNEHÅLL:

spelplan
4 spelpjäser inklusive plastfötter
30 spelbrickor
regler

SPELFÖRBEREDELSE

Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den på en av de fyra stubbarna i hörnen av spelplanen. Alla spelbrickor läggs med bildsidan nedåt på bordet och blandas, se till att de inte ligger ovanpå varandra. Spelet kan börja.

SPELETS GÅNG

Den spelare som senast varit på kalas börjar. Om flera av spelarna var på samma kalas börjar den yngsta. Om man spelar på någons kalas, börjar födelsedagsbarnet!

Under sin första speltur tar spelaren en bricka från bordet och placerar den, med bildsidan uppåt, framför sin spelpjäs på det första steget på stigen. Om spelaren under sin första tur råkar ta en stormbricka, får hen ta en ny bricka, tills hen får en vanlig bricka. Stormbrickan läggs sedan tillbaka och blandas med brickorna på bordet.

Efter startbrickan får spelaren vända upp en annan bricka på bordet. Om brickan har **samma färg** eller **samma form** som den föregående brickan, tar spelaren den och placerar den på nästa steg på spelplanen, efter den första brickan på stigen. Spelarens spelpjäs förflyttar sig framåt steg för steg, varje gång en ny bricka placeras på stigen. Efter att en bricka vänts går turen medurs till nästa spelare.



Om en vänd bricka inte matchar den föregående brickan, vänds den tillbaka med bildsidan nedåt på samma plats på bordet. Efter att brickan vänts går spelturen medurs till nästa spelare.



Om en spelare råkar vända upp en **stormbricka**, leder det till en vindpust som ruskar om bland brickorna! Stormbrickan läggs åt sidan och övriga brickor blandas. Spelturen går vidare till nästa spelare.

Spelet fortsätter i turordning på detta sätt, tills någon av spelarna lyckats fylla alla de nio stegen på sin stig och anländer till kalaset, som spelets vinnare.

De övriga spelarna kan välja att fortsätta spela tills alla kommit fram till kalaset!





KEKRI

Snegls fødselsdag falder på samme tid som den traditionelle finske festival Kekri, så skovens dyr samles for at holde fest på en efterårsskovtur!

Spillet spilles som et vendespil, hvor spillerne vender brikker for at finde en med samme farve eller form som brikken fra forrige tur. Ved at finde de rigtige brikker rykker spilleren frem på brættet mod festen i midten. Den første, der når enden af sin sti med ni brikker, vinder spillet og får det første stykke af kagen!

INDHOLD:

Spilleplade
4 spillebrikker og plastikstandere
30 runde brikker
Regler

FORBEREDELSE

Hver spiller vælger en spillerbrik og placerer den på en af træstubbene i hjørnerne af spillepladen. Alle de runde brikker vendes med billedsiden nedad og blandes på bordet. Sørg for, at brikkerne ikke dækker for hinanden. Spillet kan begynde.

SÅDAN SPILLER I

Spilleren, der sidst har været til en fødselsdagsfest, begynder spillet. Hvis flere af spillerne var til samme fest, begynder den yngste. Hvis spillet spilles til en fødselsdagsfest, begynder fødselsdagsbarnet spillet.

På startspillerens første tur vælger vedkommende en brik fra bordet og placerer den på spillepladen på det første felt på stien foran deres spillerbrik. Hvis en spiller tager en blæ-

sejrsbrik på sin første tur, må vedkommende trække om, til de finder en normal brik. Blæsevejrsbrikken bliver blandet sammen med brikkerne på bordet.



Efter den første brik vender spilleren endnu en brik om. Hvis brikken har **samme farve** eller **samme form** som den forudgående brik, placeres den på næste felt på spillepladen efter den første. Spillebrikken bliver flyttet på stien ét skridt frem, hver gang en ny brik bliver placeret på stien. Hvis brikken ikke passer til den forrige, vendes den om og lægges tilbage, hvor den lå. Efter at have vendt en brik går turen videre til spilleren til venstre.



Hvis en spiller vender en **blæsevejrsbrik**, forårsager det et vindstød, der blander alle brikkerne. Blæsevejrsbrikken placeres til siden, og alle de andre brikker bliver blandet. Så går turen videre til den næste spiller.

Spillet fortsætter på denne måde, indtil en af spillerne finder passende brikker til alle ni trin på stien og slutter sig til sneglens fødselsdagsfejring som vinder af spillet.

Resten af spillerne kan vælge at fortsætte med at spille, indtil alle er nået frem til festen i midten af spillepladen.





KEKRI

Sneglens bursdag faller på samme dag som den tradisjonelle innhøstingsfesten Kekri, så dyrene i skogen er på vei for å feire den store dagen med en høstpiknik!

Spillet foregår som i et memory-spill; i hver runde er målet å vende en skive som har samme farge eller mønster som skiven fra forrige runde. Om du klarer det, vil du få flytte fremover på stien og i retning høstfesten i midten. Vinne gjør du ved å være den første som får lagt ut ni skiver og dermed fullfører reisen. Da får du også første bit av bursdagskaken!

INNHOOLD:

Spillebrett
4 spillebrikker med plastføtter
30 runde skiver
Regler

FØR DERE BEGYNNER

Alle velger seg en spillebrikke og setter den på en av de fire trestubbene i hjørnene. Alle de runde skivene legges på bordet ved siden av brettet, med forsiden ned. Bland dem godt, og sørg for at de ikke ligger oppå hverandre. Spillet kan nå begynne.

SLIK SPILLER DERE

Startspiller er den som sist var på en bursdagsfest. Hvis dere var flere på samme fest, starter den yngste av disse. Men det er selvsagt bursdagsbarnet som starter, hvis det er nettopp på en bursdagsfest dere spiller dette spillet!

Som startspiller skal du plukke opp en valgfri skive fra bordet og legge den på stien foran brikken din. Hvis du trekker en vindkast-skive, må du trekke på nytt helt til du får en vanlig skive. Vindkast-skiven legger du ned blant de andre skivene igjen, med forsiden ned. Bland skivene på nytt.

Som startspiller fortsetter du nå turen din ved å trekke en skive nummer to. Hvis denne har **samme farge** eller **mønster** som den første skiven du tok, skal du legge den nye skiven på neste felt etter det forrige, foran deg på stien din.

Hvis skiven IKKE matchet, må du legge den tilbake der du tok den fra på bordet. Vend den ned.



Turen din er nå over, både om du traff eller bommet med den nye brikken. Sett spillebrikken din på den fremste skiven foran deg på stien.

Nå er det neste spillers tur til å forsøke å finne en skive som matcher den forrige som ble lagt på brettet, enten med farge eller mønster. Ved treff får spilleren legge ut skiven på stien sin og flytte brikken sin fremover, ved bom går skiven tilbake på bordet. Slik fortsetter dere rundt og rundt bordet helt til en spiller legger på sin niende skive og dermed ankommer sneglefesten i midten!

Dere kan nå velge om dere vil stoppe her, eller om dere vil fortsette til alle spillere har kommet seg på fest.



En eller annen gang i spillet vil dere komme til å trekke **vindkastskiven**. Da virvles alt løvet opp fra skogbunnen, og følgende skjer: Legg vekk vindkastskiven for resten av spillet og bland alle de gjenværende skivene som ligger på bordet. Deretter går turen til neste spiller. Den som trekker vindkastskiven mister altså turen sin.

