

SMASK!

SÄÄNNÖT
REGLER





SISÄLTÖ

- Säännöt
- noppamato
- 16 omenaviipaletta

Pelissä pelaajat heittelevät neljästä nopastakoostuvaa matoa, ja koettavat napata madon osoittaman omenaviipaleen muita pelaajia nopeammin.



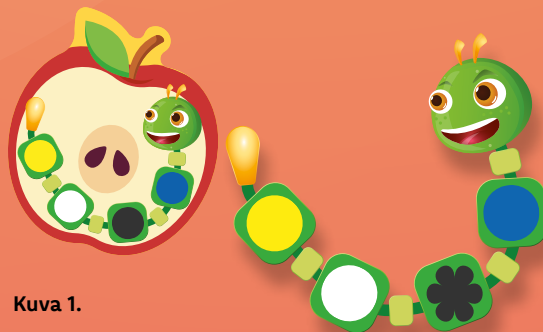
VALMISTELU

Omenaviipaleet levitetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Varmistakaa, että viipaleet eivät ole toistensa päällä. Nuorin pelaaja aloittaa.

PELIN KULKU

Vuorollaan pelaaja heittää noppamadon pöydälle, jolloin madon nopat pyörähtävät sattumanvaraisesti asentoihin. Kaikki pelaajat yrittävät nyt mahdollisimman nopeasti löytää pöydältä sen omenaviipaleen, jonka kuvassa madon nopat ovat **täysin samassa asennossa ja järjestyksessä**, kuin juuri heitetyssä madossa (**ks. kuva 1**). Kun pelaaja löytää oikean omenaviipaleen, hän laittaa äkkiä kätensä tai sormensa kyseisen viipaleen päälle.

Jos pelaajan osoittama viipale on **oikea**, hän voittaa tämän vuoron ja nostaa viipaleen eteensä pöydälle, kuvapuoli ylöspäin. Jos viipale on **väärä**, pelaaja ei saa enää osallistua viipaleen etsintään tällä vuorolla. Kun oikea viipale on löydetty, on edellisen pelaajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan vuoro heittää noppamatoa.



Kuva 1.

OMENASIEPPARI

Jos noppamato ei ole yhdessäkään pelialueen keskellä olevassa viipaleessa samassa asennossa kuin oikea noppamato, löytyy kyseinen viipale jonkun **pelaajan edestä**. Tällöin pelaajien tulee ensimmäisenä sanoa ääneen **sen pelaajan nimi, jonka edessä oikea viipale on (kuva 2)**. Jos pelaajalla itsellään on oikea viipale, hän sanoo oman nimensä. Nopeimmin oikean nimen sanonut pelaaja saa siepata viipaleen itselleen, ja asettaa sen pöydälle eteensä. Jos kaksi tai useampi pelaaja sanoo oikean nimen samanaikaisesti, nuorin voittaa viipaleen itselleen.

Kuva 2.



KUKKANOPPA

Jos noppamadon nopissa on näkyvillä **kaksi tai useampi värillistä kukkasymbolia (kuva 3)**, pelaajien on huudettava **jonkun toisen pelaajan** nimi mahdollisimman nopeasti. Noppamadon noppien väreillä ei ole väliä, kun kaksi tai useampi kukka on näkyvissä. Ensimmäisenä toisen pelaajan nimen huutanut saa siepata tältä pelaajalta omenaviipaleen. Jos useampi pelaaja huutaa samanaikaisesti, nuorin voittaa. Jos pelaajilla ei ole yhtään viipaletta siepattavaksi, jatketaan seuraavan pelaajaan vuoro.

Jos noppamadossa on näkyvillä **vain yksi kukka**, otetaan sen väri huomioon **tavallisen väriympyrän tapaan (ks. kuva 1)**.



Kuva 3.

VOITTO

Kahden pelaajan pelissä ensimmäinen **8 viipaletta** kerännyt pelaaja voittaa.

Kolmen pelaajan pelissä ensimmäisenä **6 viipaletta** kerännyt pelaaja voittaa.

Neljän tai useamman pelaajan pelissä ensimmäisenä **4 viipaletta** kerännyt pelaaja voittaa.



INNEHÅLL

- regler
- tärningsmask
- 16 äppelskivor

I detta spel kastar spelarna en kul mask som består av fyra tärningar i olika färger. Alla spelare försöker så snabbt som möjligt hitta och lägga beslag på den äppelskiva som tärningsmasken visar.



FÖRBEREDELSE

Äppelskivorna sprids ut på bordet med bildsidan uppåt. Se till att de inte ligger ovanpå varandra. Den yngsta spelaren börjar.

SPELETS GÅNG

Spelaren kastar tärningsmasken på bordet, varpå de fyra tärningarna landar i slumpmässig ordning. Alla spelare försöker nu, så snabbt som möjligt, hitta den äppelskiva där färgen på tärningarna är **i exakt samma ordning** som på masken (**se bild 1**). När en spelare får syn på rätt äpple, lägger hen snabbt handen eller ett finger ovanpå det.

Om äpplet som spelaren valde är **rätt**, vinner hen denna runda och tar äpplet framför sig på bordet, med bildsidan uppåt. Om äpplet är **fel**, är spelaren ute ur rundan medan de övriga spelarna fortsätter leta. När det rätta äpplet hittats, är rundan slut och följande spelare kastar tärningsmasken.

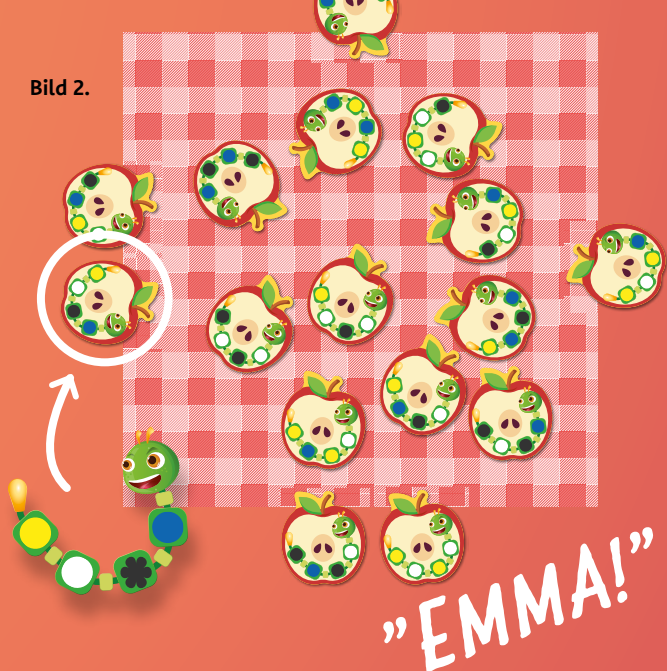


Bild 1.

ÄPPELTJUVEN

Om inget av äpplena i mitten av bordet matchar tärningsmasken, finns det rätta äpplet **framför någon av spelarna (se bild 2)**. Då måste spelarna snabbt **säga namnet på den spelare som har det rätta äpplet** framför sig. Om en spelare själv har det rätta äpplet, säger hen sitt eget namn. Den spelare som snabbast säger rätt namn får ta äpplet och lägga det framför sig på bordet. Om två eller fler spelare säger rätt namn samtidigt, får den yngsta spelaren ta äpplet.

Bild 2.



BLOMTÄRNING

Om tärningarna på masken visar **två eller fler blommor (se bild 3)**, måste spelarna så snabbt som möjligt ropa **en annan spelares namn**. Färgerna på tärningarna spelar ingen roll när två eller fler blommor är synliga. Den spelare som först ropar en annan spelares namn får ta ett äpple från den spelaren. Om flera spelare ropar samtidigt, vinner den yngsta. Om det inte finns något äpple att ta av spelaren, fortsätter spelet som vanligt genom att följande spelare i tur kastar masken.

Om tärningsmasken visar **endast en blomma**, räknas den som **en vanlig färgcirkel (se bild 1)**.



Bild 3.

VINST

I ett spel med **två spelare** vinner den första spelaren som lyckas samla **8 äppelskivor**.

I ett spel med **tre spelare** vinner den första spelaren som samlar **6 äppelskivor**.

I ett spel med **fyra eller fler** spelare vinner den första spelaren som samlar **4 äppelskivor**.



FORBEREDELSE

Spre eplebitene på bordet med bildesiden opp, midt mellom spillerne. Pass på at bitene ikke ligger oppå hverandre. Den yngste spilleren starter spillet.

SLIK SPILLER DERE

Når det er din tur, skal du kaste larven bortover bordet. Deretter er det opp til alle spillere å finne den eplebiten på bordet som viser larven slik den ser ut nå, **med bitene i riktig rekkefølge** (se **bilde 1**). Du holder av en eplebit ved å legge hånden over den, eller pekefingeren.

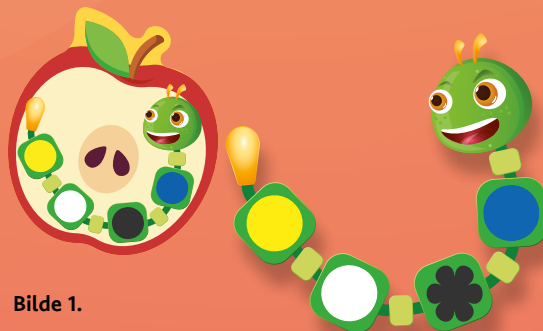
Den som **valgte riktig eplebit**, får ta eplebiten som poeng. Hvis **ingen valgte riktig eplebit**, går alle som tok feil ut av denne runden. Larven kastes på nytt, og alle spillere som fortsatt er med i runden kan forsøke å finne riktig bit på nytt.

Straks en spiller har lykket med å finne riktig eplebit, går turen til å laste larven til neste spiller rundt bordet.

INNHOOLD

- Disse reglene
- Terninglarve
- 16 eplebiter

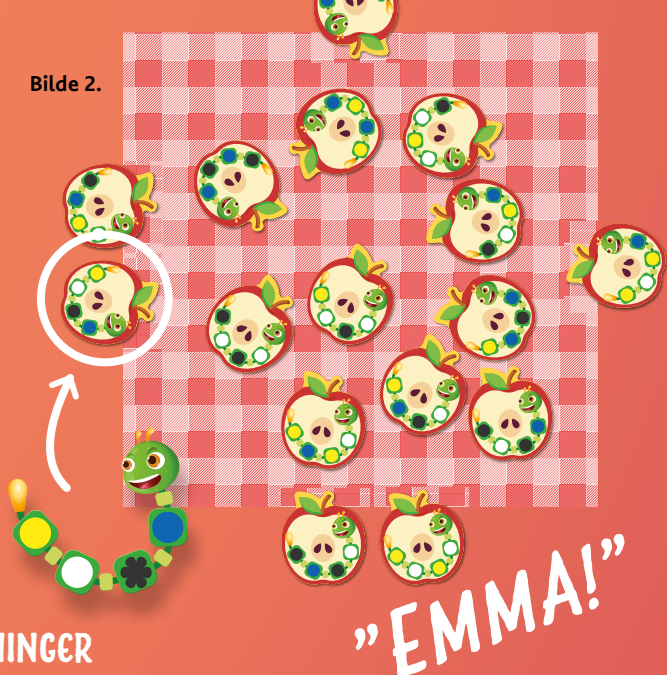
I dette spillet kaster spillerne en larve bestående av fire terninger og prøver å gripe eplebiten med riktig larve raskere enn de andre spillerne.



EPLETYVEN

Utover i spillet vil det oftere og oftere skje at riktig eplebit ikke lenger befinner seg midt på bordet, i stedet ligger den **foran en av spillerne**. Da gjelder det ikke lenger å legge hånden på eplebiten, **men å si den riktige spillerens navn** (se bilde 2). Du kan selvfølgelig også si ditt eget, hvis det er du som sitter med eplebiten. Den spilleren som kjappest sier riktig navn, mottar biten og legger den foran seg. Dersom to eller flere spillere sier rett navn samtidig, er det den yngste blant disse som vinner kampen om biten.

Bilde 2.



BLOMSTERTERNINGER

Dersom **to eller flere** terninger på larven **viser en blomst** (se bilde 3), skal dere ikke finne eplebiter på bordet. I stedet vinner den spilleren som først **sier navnet til en hvilken som helst av spillerne** rundt bordet. Vinneren kan forsyne seg med en eplebit fra spilleren hen ropte navnet til. Dersom to eller flere spillere sier et navn samtidig, er det den yngste blant disse som vinner duellen.

Det er selvfølgelig ikke mulig å ta en eplebit fra en spiller som ikke har det. Da fortsetter dere bare spillet på vanlig vis, med neste spillers tur.

Merk at det er en **vanlig runde** dersom det bare er **en enslig blomst** på larven.

SEIER

I et spill med **to personer** vinner den første som samler **8 eplebiter**.

Med **tre spillere** vinner den første som samler **6 biter**.

Med **fire eller flere spillere** vinner den første som samler **4 biter**.



Bilde 3.



FORBEREDELSE

Omenaviipaleet levitetään pöydälle kuvapuoli ylös-päin. Varmistakaa, että viipaleet eivät ole toistensa päällä. Nuorin pelaaja aloittaa.

SÅDAN SPILLER I

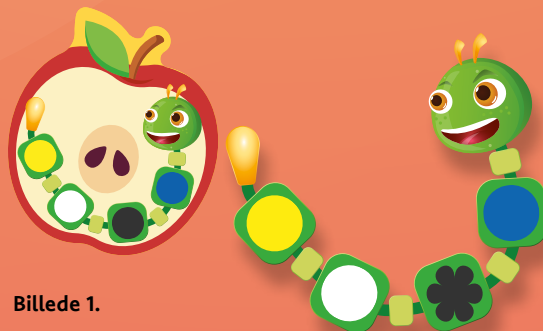
Når det er din tur, slår du med terningeormen, så ormens terninger lander på tilfældige positioner. Så hurtigt som muligt skal alle spillerne nu kigge på æblebådene på bordet og forsøge at finde æblebåden med terningeormen i **præcis samme position og rækkefølge** som i ormen, der blev kastet (**se billede 1**). Når en spiller finder den rigtige æblebåd, placerer de straks en finger eller hånd på båden.

Hvis spilleren har fundet **den korrekte** æblebåd, vinder de turen og placerer båden foran sig på bordet med billedsiden opad. Hvis båden **ikke er korrekt**, kan spilleren ikke længere deltage i turen. Når den rigtige æblebåd bliver fundet, er turen slut. Nu skal den næste spiller kaste med terningeormen.

INDHOLD

- regler
- terningeorm
- 16 æblebåde

I dette spil slår spillerne med en orm bestående af fire terninger og forsøger at snuppe æblebåden med den rigtige orm hurtigere end de andre spillere.



Billede 1.

ÆBLESNUPPER

Hvis terningeormen i den korrekte position ikke kan findes på nogen af æblebådene midt på bordet, ligger den allerede **foran en af spillerne**. I dette tilfælde gælder det om at være den første, der højt siger **navnet på spilleren, der sidder med æblebåden (billede 2)**. Spilleren, der sidder med æblebåden foran sig skal sige sit navn højt før alle andre for at beholde æblebåden. Den hurtigste til at sige det korrekte navn vinder æblebåden og placerer den foran sig. Hvis to eller flere spillere er lige hurtige, vinder den yngste spiller æblebåden.

Billede 2.



Billede 3.

BLOMSTERTERNINGER

Hvis terningeormen har **to eller flere blomstersymboler opad (billede 3)**, skal spillerne hurtigst muligt sige navnet på **en af de andre spillere**. Farven på terningeormens terninger har ingen betydning, når to eller flere blomster er synlige. Den spiller, der først siger en anden spillers navn, må stjæle en æblebåd fra den spiller. Hvis mere end én spiller siger et navn samtidig, vinder den yngste spiller. Hvis spilleren ikke har nogen æblebåde at stjæle, går turen videre til næste spiller.

Hvis terningeormen **kun har ét synligt blomstersymbol**, bliver det regnet som en normal farvet cirkel (se **billede 1**).

SPILLETS VINDER

I et spil med **to spillere** vinder spilleren, der først får **otte æblebåde**.

I et spil med **tre spillere** vinder spilleren, der først får **seks æblebåde**.

I et spil med **fire eller flere spillere** vinder spilleren, der først får **fire æblebåde**.

More games to play and enjoy



Toilet Divers
+     



Dog + Doughnut = ?
+ 



Formworm
+     





Peliko - makes the games





Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com

© 2024 Martinex, All Rights Reserved
Game Inventor: Gil Druckman & Danny Hershkovits

