



PELIVALMISTELUT

Ennen peliä valmistellaan pelialue. Numerokortit erotellaan viideksi neljän kortin setiksi. Kussakin setissä on numerot 1, 2, 3, ja 4. Pöydälle asetetaan yksi numerokorttisetti riviin, numerot ylöspäin. Jokaiselle pelaajalle annetaan myös oma numerokorttisetti käteen.

Squishmallows-kortit sekoitetaan keskenään ja nostetaan pinon päältä neljä korttia. Kunkin pelialueen keskellä olevan numerokortin viereen, kuvapuoli ylöspäin, asetetaan yksi Squishmallows-kortti.

Lopuksi Benny asetetaan pelialueen keskelle. Kaikkien pelaajien tulee ylettyä Bennyn helposti.

Kun valmistelut on tehty, pelialueen tulisi näyttää suunnilleen tältä:



Onko valmista? Jes! Peli voi alkaa!

SISÄLTÖ:

1 ainutlaatuinen BENNY SQUISHMALLOWS™ pehmo
64 SQUISHMALLOWS™-korttia
20 numerokorttia

**Take4 on nopeatempoinen,
vikkellä ajattelua vaativa korttipeli.
Tavoitteena on kerätä täysi ryhmä
SQUISHMALLOWS™ -kortteja!**

PELAAMINEN

Pelin tavoitteena on kerätä kokonainen Squishmallows-ryhmä (Squad). **Täysi ryhmä koostuu neljästä erilaisesta, samaan ryhmään kuuluvasta Squishmallows-kortista.** Ensimmäisenä kokonaisen ryhmän kerännyt pelaaja voittaa pelin!

Pelissä on neljä eri Squishmallows-ryhmää:

Klassinen (Classic), **Merellinen** (Sealife), **Fantasia** (Fantasy) ja **Herkku** (Food).

Yksi peli koostuu useasta kierroksesta. Kierros aloitetaan kolmella yksinkertaisella vaiheella:

- 1.** Kaikki pelaajat laskevat ääneen kolmesta alaspäin: "3, 2, 1!"
- 2.** Kun päästään ykköseen, kaikki pelaajat laittavat pöydälle eteensä yhden numerokortin, numero ylöspäin.
- 3.** Pelaajan numerokortin tulee edustaa sitä Squishmallows-korttia, jonka hän haluaa itselleen pelialueen keskeltä.

Kun kaikkien numerokortit ovat pöydällä, voi tapahtua kaksi eri asiaa:

- 1.** Jos tavoittelet Squishmallows-korttia numero 3, olet laittanut pöydälle numerokortin 3. Jos kukaan toinen pelaaja ei laittanut 3-korttia pöydälle, tavoittelemasi Squishmallows-kortti on sinun ja olet yhden askeleen lähempänä täyden ryhmän kokoamista!
- 2.** Jos yksi tai useampi muu pelaaja laittoi myös 3-kortin pöydälle, yritätte kaikki äkkiä napata Benny-pehmon. Se, joka onnistuu nappaamaan Bennyn (tai saa kätensä ensimmäisenä Bennyn päälle), saa kyseisen numeron Squishmallows-kortin itselleen. **Näin tapahtuu aina, kun kaksi tai useampi pelaajaa laittaa pöydälle saman numerokortin.**

Jokaisen kierroksen jälkeen, pelialue alustetaan alkuasetelmaan. Numerokortit jätetään pöydälle. Kaikki jäljellä olevat Squishmallows-kortit poistetaan pelialueelta ja laitetaan pakan pohjalle. Pelaajat nostavat pelaamansa numerokortit takaisin käteensä. Jos Benny on napattu, hänet asetetaan takaisin pelialueelle.

Squishmallows-korttipakasta nostetaan neljä uutta korttia, jotka asetetaan pöydälle numerokorttien viereen. Seuraava kierros voi alkaa!

Peliä jatketaan näin, kunnes joku pelaajista saa kerättyä kokonaisen Squishmallows-ryhmän. Muistakaa, että kokonaiseen ryhmään tarvitaan neljä erilaista Squishmallows-korttia samasta ryhmästä!

VINKKI:

Jos et tarvitse mitään pelialueen korteista omaan ryhmääsi, voit yrittää varastaa kortin, jota toinen pelaajista tarvitsee pelin voittavaan ryhmäänsä.

