



KISSA NAAPURISSA

SISÄLTÖ

- 16 kaksipuolista neliskanttista ikkunalaattaa
- 16 pyöreää kissamerkkiä
- säännöt
- talon kivijalka ja katto



ENNEN PELIN ALKUA

Ikkunalaatat sekoitetaan keskenään ja asetetaan pöydälle sattumanvaraisesti neljä kertaa neljän laatan ruudukoksi (ks. esimerkkip kuva) niin, että osassa laatoista on väripuoli, osassa kissapuoli ylöspäin. Ikkunalaattojen yläpuolelle asetetaan kaksiosainen kattopala, ja alapuolelle kivijalkapalat. Pyöreät kissamerkit sekoitetaan, ja asetetaan pinoksi kuvapuoli alaspäin ikkunalaattojen viereen. Pinon päällimmäinen kissamerkki käännetään kuvapuoli ylöspäin pinon viereen.

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa pelin, pelivuorot kulkevat myötapäivään. Vuorollaan pelaaja kääntää ympäri **yhden** ikkunalaatan ruudukosta, yrittäen löytää täsmälleen saman kissan ja värin yhdistelmän, joka on paljastetussa kissamerkissä. Oikeassa ikkunalaatassa on toisella puolella sama kissa ja toisella puolella sama väri kuin kissamerkissä.

Jos käännetty ikkunalaatta **ei vastaa** kissamerkkiä, eli joko kissa tai väri (tai molemmat) on väärin, ikkunalaatta ja kissamerkki jätetään paikoilleen ja on seuraavan pelaajan vuoro yrittää löytää kissamerkkiä vastaava ikkunalaatta.

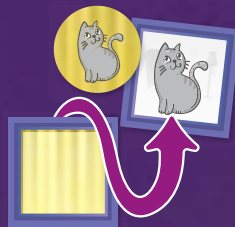
Jos ikkunalaatan toisella puolella on oikea kissa, ja kääntöpuolella oikea väri, on pelaaja **arvannut oikein**, ja hän saa pyöreän kissamerkin itselleen pisteen merkiksi. Ikkunalaatta jätetään ruudukkoon paikoilleen sellaisenaan. Ikkunalaattaa ei siis koskaan käännetä takaisin ympäri vuoron lopuksi.

Kun pelaaja on löytänyt oikean ikkunalaatan ja ottanut kissamerkin palkinnoksi, seuraava pelaaja myötapäivään kääntää esiin uuden kissamerkin ja yrittää löytää vastaavan ikkunalaatan, kuten edellä.

Ikkunalaattojen ruudukkokuvio pysyy pöydällä koko ajan mutta muuttuu jatkuvasti, kun laattoja käännetään ja jätetään paikoilleen. Laatat säilyttävät koko ajan paikkansa, eli peliä tarkkaavaisesti seuraamalla pelaaja voi oppia muistamaan ruudukon, ja löytää oikean laatan helposti.

PELIN LOPPU

Peli päättyy, kun kaikki kissamerkit on pelattu läpi ja vastaavat laatat on löydetty ikkunaruudukosta. Pelaaja, joka onnistuu keräämään eniten kissamerkkejä, voittaa pelin! Mikäli kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä paljon kissamerkkejä, ovat kaikki tasoissa olevat voittajia!





KATTEN PÅ TAKET

INNEHÅLL

- 16 dubbelsidiga fyrkantiga fönsterbrickor
- 16 runda kattmärken
- regler
- bottenvåning och hustak



FÖRBEREDELSE

Blanda fönsterbrickorna och lägg dem slumpmässigt på bordet i ett rutnät om fyra gånger fyra brickor (se bilden), så att vissa brickor har färgsidan uppåt och andra kattsidan uppåt. Placera hustaket ovanför rutnätet och bottenvåningen nedtill. Blanda de runda kattmärkena och lägg dem med bildsidan nedåt i en hög bredvid rutnätet. Vänd upp det översta kattmärket och lägg det med bildsidan uppåt bredvid högen.

SÅ SPELAR MAN

Den yngsta spelaren börjar och därefter fortsätter spelturen medsols. Under sin speltur vänder spelaren en fönsterbricka i rutnätet, för att försöka hitta precis den kombination av katt och färg, som visas på det uppvända kattmärket. Den rätta fönsterbrickan visar kattmärkets katt på ena sidan och dess färg på den andra sidan.

Om den vända fönsterbrickan **inte matchar** kattmärket, det vill säga antingen katten eller färgen (eller båda) är fel, så lämnas fönsterbrickan och kattmärket på sina platser och följande spelare försöker hitta den rätta fönsterbrickan.

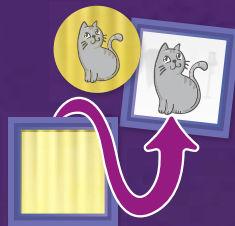
Om den vända fönsterbrickan visar rätt katt på den ena sidan och rätt färg på den andra, så har spelaren **gissat rätt** och får det runda kattmärket som belöning. Fönsterbrickan lämnas kvar på sin plats i rutnätet. Man vänder aldrig tillbaka en fönsterbricka i slutet av spelturen.

Efter att en spelare hittat rätt fönsterbricka och tagit kattmärket som belöning, vänder nästa spelare medsols upp ett nytt kattmärke och försöker hitta den matchande fönsterbrickan enligt ovan.

Rutnätet av fönsterbrickor ligger hela tiden kvar på bordet, men det förändras ständigt eftersom brickor vänds upp och lämnas så. Brickorna behåller sina platser, vilket hjälper den som noggrant följer med i spelet att memorera rutnätet och lättare hitta rätt bricka.

SPELETS SLUT

Spelet avslutas när högen med kattmärken är slut. Den spelare som lyckats samla flest kattmärken vinner! Om flera spelare har lika många kattmärken, delar de på segern.





KATTEN PÅ TAKET

INDHOLD

- 16 dobbeltsidede, firkantede vinduesbrikker
- 16 runde kattebrikker
- regler
- tag og fundament til et hus



FORBEREDELSE

Bland vinduesbrikkerne, og placér dem tilfældigt på bordet i et 4 gange 4 mønster. Nogle af brikkerne viser en kat, og nogle viser kun en farve (se billedet). Placér de to tagdele oven over gitteret og de to fundamentdele under. Bland de runde kattebrikker, og placér dem i en bunke med bagsiden opad ved siden af gitteret. Vend den øverste brik om, og placér den ved siden af bunken med billedsiden opad.

SÅDAN SPILLER I

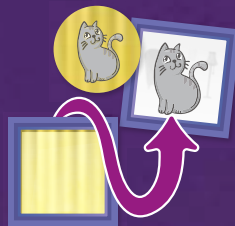
Den yngste spiller begynder spillet, og turene går med uret rundt om bordet. Når det er en spillers tur, vender vedkommende en vinduesbrik i gitteret om i forsøget på at finde den samme kombination af kat og farve, som der er vist på kattebrikken. Den rigtige vinduesbrik har den samme kat på den ene side og den samme farve som på kattebrikken på den anden side.

Hvis den vendte vinduesbrik **ikke matcher** kattebrikken, dvs. hvis enten katten eller farven (eller begge) er forkerte, bliver vinduesbrikken og kattebrikken liggende, som de er, og den næste spiller må prøve at finde den rigtige vinduesbrik, der matcher kattebrikken.

Hvis den rigtige kat er på den ene side af vinduesbrikken, og den rigtige farve er på den anden side, har spilleren **fundet den rigtige brik**, og de må tage den runde kattebrik som belønning. Vinduesbrikken bliver på sin plads i gitteret, som den er. Så vinduesbrikken bliver aldrig vendt tilbage i slutningen af en tur.

Når en spiller har fundet den rigtige vinduesbrik og taget kattebrikken, går turen videre til spilleren til venstre. Denne spiller vender den næste kattebrik fra bunken og leder efter den tilhørende vinduesbrik som beskrevet ovenfor.

Vinduesbrikkernes mønster forbliver på bordet under hele spillet, men det ændres hele tiden, da brikkerne vendes om og bliver på deres nye side efter hver tur. Brikkerne beholder deres placering, så følg nøje med i løbet af spillet, og prøv at huske, hvor de ligger, så det bliver nemmere at finde den rigtige brik.



SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når alle kattebrikkerne er blevet vendt, og de matchende brikker er fundet i vinduesgitteret. Spilleren, der har flest kattebrikker, vinder spillet! Hvis to eller flere spillere har lige mange kattebrikker, deler de sejren!





KATTEN PÅ TAKET

INNHold

- 16 dobbeltside firkantede brikker
- 16 runde katteskiver
- Disse reglene
- Tak- og grunnmursbiter til et hus



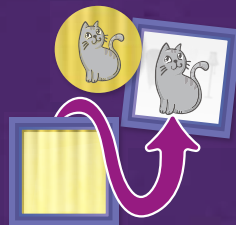
Katteskiven blir liggende dersom du ikke klarte å finne den riktige brikken.

Turen din er nå over, enten du lykkes eller ei. Den firkantede brikken blir uansett liggende slik du la den. Hvis du lykkes, må det også vendes opp en ny katteskive før spilleren til venstre for deg får forsøke seg. Hvis du ikke lykkes, skal neste spiller forsøke seg på samme skive som den du hadde.

Rutenettmønsteret av brikker blir liggende på bordet hele tiden, men endres konstant etter hvert som brikkene snus og blir liggende. Ved å følge spillet nøye kan spilleren lære seg å huske rutenettet og lettere finne den riktige brikken.

SLUTTEN AV SPILLET

Spillet ender når alle katteskivene er tatt. Du vinner ved å være den som har flest skiver. Ved uavgjort blir seieren delt!



FØR DERE BEGYNNER

Bland de firkantede brikkene og plasser dem tilfeldig på bordet i et 4x4 rutenett. Noen av brikkene viser en katt, og noen bare en farge (se bildet). Plasser de to takbitene øverst i rutenettet og de to grunnmursbitene nederst. Bland de runde katteskivene og legg dem i en bunke med baksiden opp ved siden av rutenettet.

SLIK SPILLER DERE

Den yngste spilleren starter spillet, og turen går til venstre rundt bordet. Når det er din tur, skal du først vende opp en katteskive (hvis det ikke allerede ligger en skive klar) og deretter snu en av av brikkene i rutenettet. Du får forsyne deg med katteskiven hvis brikken du valgte matcher katteskiven, men både farge og katt må stemme.

m
martinex®

Peliko / Martinex
Kuninkaankylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All Rights Reserved
© Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.