



PiPPI[™]
LÄNGSTRUMP

LOTTO

Sisältö

- 4 pelilautaa
- 36 kuvalaattaa

**Täydennä kuvat Peppi-lotossa!
Kaksi jännittävää tapaa pelata: lotto ja muistipeli.**

Lotto

Jokainen pelaaja valitsee itselleen yhden neljästä pelilaudasta ja asettaa sen eteensä. Kuvalaatat levitetään pelaajien keskelle kuvapuoli alaspäin.

Pelaajat nostavat vuorollaan yhden kuvalaatan pöydältä ja etsivät pelilaudan, johon se kuuluu. Nuorin pelaaja aloittaa, ja vuorot etenevät myötäpäivään. Ensimmäisenä yhdeksän laattaa pelilaudalleen saanut pelaaja voittaa!

Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, ylimääräiset pelilaudat voidaan ottaa mukaan peliin. Voittaja selviää kuitenkin vasta, kun yhden pelaajan pelilauta on täysi.

Vaihtoehtoisesti ylimääräiset pelilaudat voidaan jättää pelilaatikkoon. Tällöin niille kuuluvat kuvalaatat palautetaan myös laatikkoon, kun ne nostetaan pelin aikana.

Muistipeli

Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelilaudan. Kuvalaatat asetetaan pelialueen keskelle kuvapuoli alaspäin.

Nuorin pelaaja aloittaa kääntämällä yhden kuvalaatan pöydällä. Mikäli se sopii hänen pelilaudalleen, hän saa asettaa sen paikoilleen. Mikäli kuvalaatta on väärä, se käännetään takaisin kuvapuoli alaspäin. Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Ensimmäisenä yhdeksän laattaa pelilaudalleen kerännyt pelaaja voittaa!

Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, ylimääräiset pelilaudat jätetään pelilaatikkoon. Niille kuuluvat kuvalaatat voidaan myös jättää laatikkoon tai ottaa peliin mukaan lisähaasteeksi.



m • Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi
martinex® © 2025 Martinex, All Rights Reserved



**ASTRID
LINDGREN
COMPANY**

©The Astrid Lindgren Company™
Illustrated by Ingrid Vang Nyman



- 4 spelplaner
- 36 bildbrickor

Fyll i bilderna i Pippi Långstrump-lottot!
Två spännande sätt att spela: lotto eller memo.

Lotto

Varje spelare väljer en av de fyra spelplanerna och placerar den framför sig. Bildbrickorna blandas och läggs i mitten av spelområdet med bildsidan nedåt. Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan medsols. Spelarna turas om att vända en bildbricka, hitta den spelplan som bilden hör till och placera den på rätt plats. Den spelare som först fyller sin spelplan med nio brickor vinner!

Om ni är färre än fyra spelare, kan alla spelplaner ändå vara med i spelet. Vinnaren utses först när en spelares spelplan har fyllts. Alternativt kan de kvarstående spelplanerna läggas tillbaka i spelkartongen. Bildbrickor som hör till dessa spelplaner läggs då också i spelkartongen om de vänds upp under spelets gång.

Memoryspel

Varje spelare väljer en av de fyra spelplanerna och placerar den framför sig. Bildbrickorna blandas och läggs i mitten av spelområdet med bildsidan nedåt. Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan medsols. Spelaren vänder en bildbricka. Om bilden hör till hans spelplan, får hen placera den på rätt plats. Om bilden inte passar, vänds brickan tillbaka på sin plats, med bildsidan nedåt. Därefter går turen vidare till nästa spelare. Med ett gott minne och lite tur, fyller en spelare sin spelplan först och vinner spelet!

Om ni är färre än fyra spelare kan de extra spelplanerna och deras bildbrickor lämnas i spelkartongen. Alternativt kan bildbrickorna användas i spelet som en extra utmaning.

