

VATTENFALL!!

Spelet innehåller

- 1 spelplan
- 1 tygpåse
- 8 spelpjäser (2 spelpjäser/spelare)
- 8 plastfötter
- 60 träpolletter i fem olika färger
- 3 tärningar
- 40 rubiner
- 1 våg
- 2 lockhållare

Innan ni börjar:

1. Öppna lådan och låt "locket" tippa bakåt. För att hålla locket (och Vattenfallet) i bra position under tiden ni spelar – placera de två lockhållarna på varsin sida av spelplanen, se bild ①.
2. Varje spelare väljer en färg och tar de två spelpjäserna i samma färg och ställer dem på höger sida av spelplanen.
3. Fyll spelplanens mitt (floden) med träpolletter, resterande läggs i påsen.
4. Efter att all yta är fylld, ta tag i vågens handtag och skjut vågen försiktigt framåt för att trycka träpolletterna fram till den "säkra" linjen på spelplanen. OBS! Var försiktig när du använder vågen så att inte spelpjäserna ramlar (håll gärna i spelet samtidigt). De träpolletter som faller över kanten läggs i påsen.
5. Placera rubinerna i närheten så att alla når dem.

②



Säkra linjen



①



④

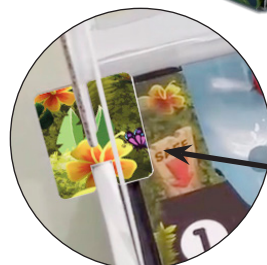
Vågen

②

③

⑤

Rubiner



①



Så här spelar ni

Ni spelar medurs, och den yngsta spelaren börjar.

När det är din tur:

A. Kasta de tre tärningarna och välj att flytta en eller båda av dina spelpjäser om möjligt. Du startar på höger sida av spelplanen för att ta dig över floden till den andra sidan av spelplanen. Du kan bara flytta till en träpollett som matchar färgen från dina slagna tärningar, **och varje tärningsfärg kan bara användas en gång.** **OBS! Du kan börja på vilken träpollett som helst, bara den har rätt färg och vidrör startsidan.**



Tärningens mångfärgade sida är en JOKER och du får välja vilken färg som helst.



För att kunna flytta vidare till en annan träpollett, måste den **ligga så den rör vid den träpollett du redan står på**, det räcker inte att vara nära.



B. Efter att du har flyttat dina spelpjäser, plocka upp tre träpolletter från påsen och släpp ner dem för vattenfallet så de trillar ner på spelplanen.



C. Ta sedan tag i handtaget i vågen och tryck den framåt till den "säkra" linjen. Om några träpolletter ramlar ner över kanten blir du belönad. Ta **en rubin för varje träpollett som ramlat ner, och lägg sedan tillbaka träpolletterna i påsen.**



Om en av **dina** spelpjäser ramlar över kanten så **förlorar du fem av dina intjänade rubiner** (om du har så många). Två av dessa går till spelaren som höll i vågen och därmed sköt dig över kanten (inte till dig om det råkar vara dig själv du sköt över kanten), resterande tre läggs tillbaka i högen med de övriga rubinerna. Råkar du själv putta dig över kanten bötar du fem rubiner.

Har du färre än fem rubiner går de två första till den som knuffade ner dig, resten läggs i högen med rubiner. Den spelpjäs som ramlar över kanten får börja om och ställs tillbaka i startpositionen på höger sida av spelplanen.

För att kunna gå iland på den vänstra sidan, behöver du slå en tärningsfärg som matchar den färgen där du vill gå iland (svart, blå, gul, lila eller röd). När du går iland, plockar du upp det antal rubiner som siffran visar där du steg i land:



Nu är denna spelpjäs säker i land.

Vem vinner?

Spelet är slut när en spelare **fått över alla sina spelpjäser till den andra sidan och avslutat sin runda med att släppa ner träpolletter och tryckt fram vågen ELLER** när alla rubiner är slut.

Spelaren med flest rubiner vinner!

Tips och förklaringar

Du kan inte gå till eller via en träpollett där det redan står någon på.

Om en träpollett/träpolletter ställer sig på högkant på spelplanen plockar du upp den/dem och släpper ner för vattenfallet igen!

Fler roliga och lärorika spel för hela familjen!



Årets barnspel 2015



Samarbete för att vinna!



Roligt! Lätt att ta med på resan



Utvecklar ditt ordförråd



Årets barnspel 2018



Mycket nöje!

Plasto World of Entertainment AB, Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

För fler kul spel: www.wowentertainment.se/spel

2023-05-29