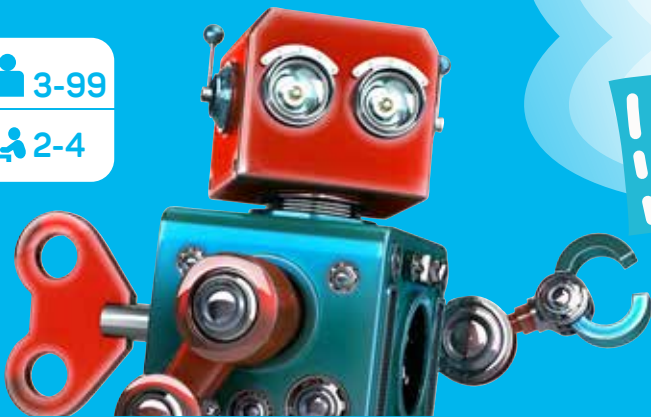


3-99

2-4



FLIP-FLOP



## ⊕ Vad finns under locket?

Innehåll: 5 lock, 24 bildmarker, färgtärning och regler

Lägg de färglada locken över de fina bilderna och tala om vad det är som täcks över. Nästa spelare slår med färgtärningen och lyfter på locket med samma färg. Men tala först om vad du tror ligger där under. Gissar du rätt får du behålla kortet. Flest kort när spelet är slut vinner!

### Förberedelser

Ta försiktigt loss de runda bildkorten och lägg dem med bilsidan uppåt mitt på bordet. Prata gärna igenom vad bilderna föreställer med de yngsta barnen.

### Börja spela

Du som har mest färgglada kläder lägger de fem färgglada locken över valfria bilder. Tala om vilket lock du lägger över vilken bild: Jag lägger det blå locket över klockan, det gula locket över skorna ... och så vidare.

Nu ska du som är yngst slå med tärningen. Visar den rött? Då ska du lyfta på det röda locket. Men stopp! Först ska du säga vad som finns under det röda locket. Gissar du på bollen?

Rätt!

Då får du behålla bilden med bollen och lägga det röda locket över en ny bild, vilken du vill. Tala om vad det är på den bild som du lägger locket över. Till exempel "Jag lägger locket över paketet". Turen går nu medsols till nästa spelare.

Fel!

Då lägger du tillbaka locket över bilden och turen går medsols till nästa spelare. Var noga med att låta alla spelare se bilden innan locket läggs på igen.



När tärningen visar jokern får du lyfta på vilket lock du vill. Med ett undantag: Inte det lock som lyftes senast av spelaren före. Innan du lyfter på locket ska du säga vad som finns där under.

### Vem vinner?

När det bara är fyra bilder kvar på bordet finns det ingen bild att lägga det femte locket över. Och då är spelet slut. Den som har lyckats samla flest bilder vinner!

## 🇳🇴 Hva er under lokket?

Innhold: 5 lokk, 24 bildekort, fargeterning og regler

Legg de fargerike lokkene over de fine bildene og fortell hva som tildekkes. Neste spiller kaster fargeterningen og løfter lokket med samme farge. Men fortell først hva du tror ligger under lokket. Gjetter du riktig, får du beholde kortet. Den med flest kort når spillet er slutt vinner!

### Forberedelser

Løsne de runde bildekortene forsiktig og legg dem med bilsiden opp midt på bordet. Snakk gjerne med de yngste barna om hva bildene forestiller.

### Start spillet

Du med mest fargerike klær legger de fargerike lokkene over valgfrie kort. Fortell hvilket lokk du legger over hvilket bilde: Jeg legger det blå lokket over klokken, det gule lokket over skoene ... og så videre.

Nå skal du som er yngst kaste terningen. Viser den rødt? Da skal du løfte det røde lokket. Men stopp! Først skal du fortelle hva som befinner seg under det røde lokket. Gjetter du på ballen?



Riktig!

Da kan du beholde bildet av ballen og legge det røde lokket over et nytt bilde; bildet velger du selv. Fortell hva som er på bildet du legger lokket over. For eksempel «Jeg legger lokket over pakken». Nå går turen med klokke til neste spiller.

Feil!

Da legger du lokket tilbake over bildet, og så går turen videre med klokke til neste spiller. Vær nøye med å la alle spillere se bildet før lokket legges på igjen.



Når terningen viser jokeren kan du løfte hvilket lokk du vil. Med ett unntak: Ikke det lokket som ble løftet sist av forrige spiller. Før du løfter lokket skal du si hva som er under det.

### Hvem vinner?

Når det bare er fire bilder igjen på bordet, er det ikke noe bilde å legge det femte lokket over. Og da er spillet ferdig. Den som har greid å samle flest bilder vinner!



## 🇩🇰 Hvad er der under låget?

Innhold: 5 låg, 24 billedbrikker, farveterning og regler

Læg de farveglade låg over de fine billeder og fortæl, hvad det er der bliver tildækket. Næste spiller slår med farveterningen og løfter det låg, som har den samme farve. Men først skal vedkommende sige, hvad han eller hun tror, der er nedenunder. Gætter du rigtigt, må du beholde kortet. Den, der har flest kort, når spillet er slut, vinder!

### Forberedelser

Skil forsigtigt de runde billedkort ad, og læg dem med bilsiden opad midt på bordet. Det er en god idé at diskutere med de yngste børn, hvad billederne forestiller.

### Start spillet

Den, som har det mest farverige tøj på, lægger de fem farveglade låg over billeder efter eget valg. Fortæl hvilket låg, du lægger over hvilket billede: Jeg lægger det blå låg over uret, det gule låg over skoene ... og så videre.

Nu skal den yngste spiller slå med terningen. Viser den rødt? Så skal du løfte det røde låg. Men vent! Først skal du sige, hvad der befinder sig under det røde låg. Gætter du på bolden?



Korrekt!

Så må du beholde billedet med bolden og lægge det røde låg over et nyt billede efter eget valg. Fortæl hvad det er for et billede, du lægger låget over. F.eks. "Jeg lægger låget over pakken". Nu går turen videre med uret til næste spiller.

Forkert!

Så må du lægge låget tilbage over billedet, og turen går derefter videre med uret til næste spiller. Vær omhyggelig med at give alle spillere mulighed for at se billedet, før låget lægges på igen.



Når terningen viser jokeren, kan du løfte et låg efter eget valg. Med én undtagelse: Ikke det låg som blev løftet senest af spilleren før. Før du løfter låget, skal du sige, hvad der er nedenunder.

### Hvem vinder?

Når der kun er fire billeder tilbage på bordet, er der ikke noget billede at lægge det femte låg over. Og så er spillet slut. Den, som har samlet flest billeder, vinder!



# + Mitä on kannen alla?

Sisältö: 5 kantta, 24 kuvamerkkiä, värinoppa ja säännöt

Aseta värikkäät kannet hienojen kuvien päälle ja kerro, mitä on kansien alla. Seuraava pelaaja heittää värinoppaa ja nostaa samanvärisen kannen. Hänen tulee kuitenkin ensin kertoa, mitä hän luulet sen alla olevan. Jos hän arvaa oikein, hän saa pitää kortin. Se voittaa, jolla on eniten kortteja pelin loputtua!

## Valmistelut

Irrota pyöreät kuvakortit varovasti ja aseta ne pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Käy mielellään läpi nuorimpien lasten kanssa, mitä kuvat esittävät.

## Peli alkaa

Se, joka on pukeutunut kaikkein värikkäimpiin vaatteisiin, asettaa viisi värikästä kantta valitsemiensa kuvien päälle. Hän kertoo minkä kannen asettaa minkäkin kuvan päälle: Asetan sinisen kannen kellon päälle, keltaisen kenkien päälle ... ja niin edelleen.

Nyt nuorin pelaaja saa heittää noppaa. Osoittaako se punaista? Tällöin hänen tulee nostaa punainen kansi. Mutta hei, seis! Ensin hänen pitää kertoa, mitä punaisen kannan alla on. Arvaatko, että siellä on pallo?



Oikein!

Nyt saat pitää kuvan, jossa on pallo ja asettaa punaisen kannen minkä tahansa haluamasi uuden kuvan päälle. Kerro minkä kuvan päälle asetat kannen. Esimerkiksi: "Asetan kannen paketin päälle". Vuoro siirtyy nyt myötäpäivään eteenpäin seuraavalle pelaajalle.

Väärin!

Nyt sinun tulee asettaa kansi takaisin kuvan päälle, ja vuoro siirtyy myötäpäivään eteenpäin seuraavalle pelaajalle. Varmistakaa, että kaikki pelaajat saavat nähdä kuvan ennen kuin kansi asetetaan takaisin sen päälle.



Kun noppa osoittaa jokeria, saat nostaa minkä tahansa haluamasi kannen. Tähän sääntöön on kuitenkin yksi poikkeus: et saa nostaa sitä kantta, jonka edellinen pelaaja nosti viimeksi. Ennen kuin nostat kannen, sinun tulee kertoa mitä sen alla on.

## Kuka voittaa?

Kun pöydällä on jäljellä vain neljä kuvaa, viidettä kantta ei voi enää asettaa minkään kuvan päälle. Nyt peli on päättynyt. Se, joka on onnistunut keräämään eniten kuvia voittaa!



[www.algospel.se](http://www.algospel.se)

Inventor: Heinz Meister  
© BRIO AB/Alga 2018