



DA POP-UP™ SPIL

INDHOLD: 1 spillebræt, 16 farvede brikker, 1 instruktionsark

FORMÅL: Vær den første til at flytte alle dine 4 brikker hele vejen rundt om brættet og ind på Mållinjen.

OPSÆTNING:

- Få hver spiller til at vælge en farve, og placer alle 4 af de brikker på det matchende farvefelt under ikonfeltet.
- Spillerne flytter deres brikker med uret rundt på brættet – aldrig mod uret.

LAD OS SPILLE: Hver spiller ruller terningen ved at trykke på "Popperen" og slippe den igen. Den som får det højeste antal øjne starter. Spillet fortsætter derefter mod venstre.

1. For at komme ud af hjemmefeltet, skal du slå en 6'er.
2. Hvis du ikke kan slå en 6'er, går turen til den næste spiller.
3. Når du slår en 6'er, må du placere din brik på ikonfeltet, kaste igen, og flytte dig efter antallet.
4. Hver gang du slår 6, får du et ekstra kast.
- Du må flytte en brik fra hjemmefeltet til ikonfeltet.
- Eller flytte en anden brik 6 felter.
5. Hvis du lander på et felt, der er optaget af en anden spillers brik, flytter du denne brik tilbage til dens hjemmefelt.
6. Når alle dine brikker er nået helt rundt om brættet skal de over "Mållinjen" – de 4 felter, der fører op til midten.
7. Du kan kun flytte dine brikker ind på de felter når du slår præcis det antal, du har brug for, for at komme hele vejen ind:
 - Kast en 4'er, og du kan flytte din brik ind på det felt, der er tættest på midten (hvor terningen er), kast en 3'er for at flytte din brik til tredje felt, osv.
8. Når en brik er placeret på et "Mållinje" felt, er den beskyttet mod dine modspillere.

FOR AT VINDE: Vær den første til at flytte alle dine 4 brikker hele vejen rundt om brættet, og ind på Mållinjen.

NO POP-UP™ SPILL

INDHOLD: 1 spillebrett, 16 fargede brikker, 1 instruksjonsark

FORMÅLET: Bli den første spilleren til å flytte alle de 4 spillebrikkene dine rundt spillebrettet og i mål.

OPSETT:

- Alle spillerne velger hver sin farge og plasserer alle de 4 brikkene sine på det matchende fargefeltet under ikonfeltet.
- Brikkene skal alltid flyttes med klokken på spillebrettet – aldri mot klokken.

LA OSS SPILLE: Hver spiller ruller terningen ved å trykke ned "Popperen" og slippe den igjen. Den som får det høyeste antallet øyne starter. Spillet fortsetter deretter mot venstre.

1. For å komme deg ut av hjemmebasen må du slå 6.
2. Hvis du ikke får 6, går turen videre til neste spiller.
3. Når du får 6, kan du flytte brikken til ikonfeltet, kaste på nytt og flytte brikken det antallet felt som terningen viser.
4. Når du får 6 på terningen, får du et ekstra kast:
 - Du må flytte ut en brikke fra hjemmebasen til ikonfeltet.
 - Eller flytte en annen brikke 6 felter.
5. Hvis du lander på et felt hvor det står en annen spillers brikke, flyttes denne brikken til motspillerens hjemmebase.
6. Når alle brikkene dine er flyttet rundt hele brettet, må de komme seg inn i målområdet – de fire feltene som fører inn til midten.
7. Man kan bare flytte brikkene inn i disse feltene ved å få det nøyaktige antallet øyne på terningen som trengs for å flytte brikken inn i feltene:
 - Slår du 4 så kan du flytte brikken til feltet nærmest midten (der terningen er), slår du 3 flytter du til felt 3 osv.
8. Når en brikke er plassert i målområdet er den sikret og kan ikke tas av motspillere.

SLIK VINNER MAN: Bli den første spilleren til å flytte alle de 4 spillebrikkene dine rundt spillebrettet og i mål.

INNEHÅLL: 1 spelbräde, 16 färgade pjäser, 1 instruktionsblad

MÅL: Första spelaren som går runt spelplanen och över mållinjen med alla sina 4 spelpjäser vinner spelet.

SPELETS BÖRJAN:

- Varje spelare väljer en färg och ställer alla sina 4 spelpjäser i hemmabasen med samma färg, under ikonrutan.
- Spelarna flyttar sina spelpjäser medurs runt spelplanen – aldrig moturs.

DÅ SPELAR VI: Varje spelare slår tärningen genom att trycka en gång på "popup-knappen" och släppa den. Den som slår högst börjar. Spelet fortsätter sedan åt vänster.

1. För att komma ut ur hemmabasen måste du slå en sexa.
2. Om du inte får en sexa går turen över till nästa spelare.
3. När du slår en sexa får du ställa din spelpjäs i ikonrutan, slå igen och flytta så många steg som tärningen visar.
4. När du slår en sexa får du slå en gång till:
 - Du får flytta en spelpjäs från hemmabasen till ikonrutan.
 - Eller flytta en annan spelpjäs 6 steg.
5. Om du hamnar på samma ruta som en annan spelares spelpjäs flyttar du den pjäsen tillbaka till dess hemmabas.
6. Var och en av dina spelpjäser flyttas hela vägen runt spelplanen och måste sedan gå in på "upploppet" – de fyra rutor som leder till mitten.
7. Du får bara flytta dina spelpjäser till dessa rutor om du slår exakt det antal steg du behöver för att gå in i någon av rutor:
 - Om du slår 4 får du flytta din spelpjäs till rutan närmast mitten (där tärningen är), slår du 3 flyttar du din spelpjäs till tredje rutan och så vidare.
8. När en spelpjäs står på en ruta i "upploppet" är den trygg för motståndarna.

SÅ HÄR VINNER DU: Bli första spelare som flyttar alla sina spelpjäser hela vägen runt spelplanen och in på upploppet.

DA Gem disse oplysninger, adresser og telefonnumre til senere brug.

ADVARSEL! Ikke for børn under 3 år pga små dele. Kvælningsrisiko.

NO Ta vare på informasjonen, adresser og telefonnumre for fremtidig referanse.

ADVARSEL! Ikke for barn under 3 år pga smådeler. Fare for kvelning.

SV Spara denna information, adresser och telefonnummer för framtida behov.

WARNING! Inte lämplig för barn under 3 år på grund av små delar. Kvävningrisk.

FI Säilytä nämä tiedot, osoitteet ja puhelinnumerot mahdollista myöhempää tarvetta varten. **VAROITUS!** Ei sovelly alle 3-vuotiaalle lapsille, sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara.

Distributor:

Maki A/S · Haarupvej 22 D · DK-8600 Silkeborg · Denmark
Tel: +45 4447 6603 · E-mail: sales@maki.dk
Web: www.maki.dk



DreamWorks Gabby's Dollhouse
© DreamWorks Animation LLC.
All rights reserved.

TM & © 2022 Spin Master Ltd.
All rights reserved.

Imported into EU by:
Spin Master International B.V.,
Kingsfordweg 151,
1043 GR Amsterdam, NL
www.spinmastergames.com

MADE IN CHINA

