

SPILLESTART!

Still opp apene foran apeberget. Den som er yngst, får starte spillet. Spill ut et valgfritt kort, og la apen ta like mange felt som poengene på kortet viser. Utnytt alltid alle poengene på kortene.

Bytt verdi i hvert trekk!

Nestemann spiller ut et av sine kort. Kortet kan **ikke** ha samme verdi som kortet den forrige spilleren la ut, med mindre det er det siste kortet på hånden. Utspilte kort skal bli liggende på bordet.

Tell bare hopp på tomme klipper

Spillerne kan hoppe over andre aper med sin egen ape. Overhoppet ape telles **ikke** som et felt.

Apen som **først** når toppen, vinner ikke

Selv om en eller flere aper når toppen i løpet av spillet, fortsetter spilleomgangen som tidligere. Først når **alle kortene** er spilt ut, kåres vinneren.

Når samtlige kort er lagt ut

Den apen som sitter høyest på berget når kortene tar slutt, vinner spilleomgangen. Poengene deles ut i form av bananer (1 poeng = 1 bananmerke)

To spillere: vinneren får 1 banan

Tre eller fire spillere: vinneren får 2 bananer og nummer to får 1 banan.

Fortsett å spille!

Nå begynner en ny spilleomgang: Den spilles på samme måte som den forrige. Hver spiller får sine fem kort, og den som vant forrige omgang begynner å spille ut i neste.

Hvem blir Top Banana?

Spillet fortsetter til en av spillerene har samlet det riktige antallet merker og kåres til Top Banana. Med to spillere vinner den som har samlet tre bananmerker. Med tre eller fire spillere vinner den som samler fem bananmerker. Dere kan også selv bestemme hvor mange omganger dere vil spille.

Mye moro!



Innhold

- spillebrett
- apeberg
- 4 aper: en rød, en gul, en blå og en grønn
- 1 kortstokk med 20 kort
- 1 ark med bananmerker
- spilleregler



© BRIO AB, 2000

TOP BANANA™

SF Haastava strategiapeli 2–4 pelaajalle 6-vuotiaasta alkaen.

Peli-idea

Ohjaat apinaasi kädessäsi olevilla viidellä kortilla (1 piste kortissa = 1 askel vuorella). Pelaa yksi kortti kerrallaan ja siirrä apinaasi niin monta askelta kuin kortti osoittaa. Pelaajan viimeisellä kortilla apinan on kiivettävä mahdollisimman korkealle. Kuulostaa yksinkertaiselta, mutta ei ole kovinkaan helppoa!

Pelin valmistelut

Aseta apinavuori pelilaudan keskellä olevaan reikään. Irrota banaanimerkit ja aseta ne pelilaudan viereen.

Jokainen pelaaja valitsee apinan ja hänelle jaetaan viisi apinan väristä korttia. Pelaajat pitävät kortteja kädessään.

Apinoiden siirtäminen

Ensimmäisellä siirrolla apina saa kiivetä vain ylöspäin. Seuraavalla siirrollaan pelaaja voi siirtää apinaansa joko ylös- tai alaspäin, eli ei sekä ylös että alas samalla siirrollä. (Poikkeus säännöstä: ks. alla oleva esimerkki.)



Käytä hyväksesi kaikki kortin pisteet: apina hyppää viiden pisteen kortilla ensin kolme askelta ylös ja sen jälkeen kaksi alas.

Pelaajien on käytettävä hyväkseen pelatun kortin **kaikki** pisteet samalla siirrolla. Jos apinasi pääsee huipulle pienemmällä askelmäärällä kuin kortin osoittama luku, se ei saa jäädä huipulle, vaan sen on laskeuduttava **alaspäin**, kunnes kaikki pisteet on käytetty.

PELIN ALOITUS!

Aseta apinat apinavuoren eteen. Nuorin pelaaja saa aloittaa. Siirto tehdään vapaasti valitun kortin pisteluvun mukaan ja apinaa siirretään niin monta askelta kuin kortissa on pisteitä. Kaikki kortin pisteet on käytettävä kerralla.

Väri vaihtuu jokaisella siirrolla!

Seuraava pelaaja tekee siirron valitsemansa kortin mukaan. Kortti ei saa olla saman suuruinen kuin edellisen pelaajan kortti, ellei se ole käden viimeinen kortti. Pelatut kortit jätetään näkyviin pöydälle.

Vain tyhjät askelmat lasketaan

Apinalla voidaan hyppiä muiden apinoiden yli. Hyppäyksestä ei mene tällöin pistettä.

Ensimmäisenä huipulle päässyt apina ei ole voittaja

Vaikka yksi tai useampi apinoista pääsee huipulle pelin aikana, peli jatkuu tavalliseen tapaan. Voittaja ratkeaa vasta, kun kaikki kortit on pelattu.

Kun kaikki kortit on pelattu

Apina, joka on kaikkein korkeimmalla korttien loppuessa, voittaa pelin. Pisteet jaetaan banaaneina (1 piste = 1 banaanimerkki)

Kaksi pelaajaa: voittaja saa 1 banaanin

Kolme tai neljä pelaajaa: voittaja saa 2 banaania ja toiselle sijalle selvinnyt 1 banaanin.

Jatka peliä!

Uusi kierros alkaa, ja se pelataan samalla tavalla kuin ensimmäinen. Jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia ja edellisen kierroksen voittanut aloittaa.

Keneistä Top Banana?

Peli jatkuu, kunnes joku pelaajista on kerännyt tarpeeksi merkkejä ja valitaan Top Bananaksi. Jos pelaajia on kaksi, voittajaksi selviytyy se, jolla on ensimmäisenä kolme banaanimerkkiä. Jos pelaajia on kolme tai neljä, voittaja on se, jolla on viisi banaanimerkkiä. Peliä voidaan pelata miten monta kertaa tahansa.

Hauskoja pelihetkiä!



Sisältö

- pelilauta
- apinavuori
- 1 apinaa; punainen, keltainen, sininen ja vihreä
- 20 pelikorttia
- 1 banaanimerkkiarkki
- pelisaunat



© BRIO AB, 2000

TOP BANANA™

DK

Et strategisk spil for 2 til 4 spillere fra 6 år.

Spillet i korthed

Du styrer din abe med fem kort, som du har på hånden (1 point på kortet = et trin på bjerget). Spil et kort ud ad gangen og flyt din abe så mange trin, som kortet angiver. Når det sidste kort er spillet ud, gælder det om at have sin abe placeret så højt oppe på abebjerget som muligt. Lyder det enkelt? Tja, det er faktisk ikke så let, som man skulle tro.

Forberedelser

- Placer abebjerget i hullet midt på spillepladen. Tag bananmærkerne af arket og læg dem ved siden af spillepladen.
- Hver spiller vælger sin abe. Del de fem kort ud i samme farve som aben. Spillerne holder kortene på hånden.

Sådan flyttes aberne

I det første træk må aben kun klatre **opad**. I de efterfølgende træk kan spilleren vælge, om han vil flytte sin abe **opad eller nedad**, men ikke op og ned i samme træk. (Undtagelse fra denne regel: se eksemplet nedenfor.)



Alle pointene på det spillede kort skal bruges: Her tager aben først tre spring op til bjergets top, derefter to spring ned igen med 5-pointskortet.

Spillerne skal bruge **alle** pointene på det spillede kort i ét træk. Hvis din abe når bjergets top i færre trin, end kortet angiver, må den **ikke** blive på toppen, men skal tage de resterende trin **nedad** for at fuldføre trækket.

SPILLET'S START

Stil aberne foran abebjerget. Den yngste spiller begynner. Spil et valgfritt kort ud og lad aben tage det antal trin, som pointene på kortet angiver. Du skal altid bruge alle pointene på dine kort.

Skift værdi ved hvert nyt træk!

Nu er det næste spillers tur til at spille et af sine kort ud. Kortet må **ikke** have samme værdi som det, den forrige spiller lagde ud, med mindre det er det sidste kort på handen. De spillede kort skal blive liggende på bordet.

Tæl kun spring på tomme klipper

Spillerne må hoppe over andre aber med deres egen abe. De aber, man har hoppet over, tæller **ikke** med som trin.

Den abe, som først når toppen, vinder ikke

Selv om en eller flere aber når toppen i løbet af spillet, fortsætter spilleomgangen som før. Først når **samtlige** kort er spillet ud, udpeges vinderen.

Når samtlige kort er lagt ud

Den abe, som sidder højest oppe, når kortene er brugt op, vinder spilleomgangen. Pointene deles ud i form af bananer (1 point = 1 bananmærke)

To spillere: Vinderen får 1 banan

Tre eller fire spillere: Vinderen får 2 bananer. Andenpræmien er 1 banan.

Spillet fortsætter!

Nu begynner der en ny spilleomgang: Den spilles på samme måde som den forrige. Hver spiller får sine fem kort, og den, der vandt sidste omgang, begynner at spille i den næste.

Hvem bliver Top Banana?

Spillet fortsætter, indtil en af spillerne har samlet det rigtige antal mærker og udpeges til Top Banana. Er der to spillere, vinder den, der først har tre bananmærker. Er der tre eller fire spillere, vinder den, der har fem bananmærker. Eller man kan selv bestemme, hvor mange omgange man vil spille.

God fornøjelse!



Indhold

- spilleplade
- abebjerg
- 4 aber: 1 rød, 1 gul, 1 blå og 1 grøn
- 1 sæt spillekort med 20 kort
- 1 ark med bananmærker
- spilleregler



© BRIO AB, 2000

TOP BANANA™

S Det klurige strategispelet for 2 till 4 spillere från 6 år.

Spelet i korthet

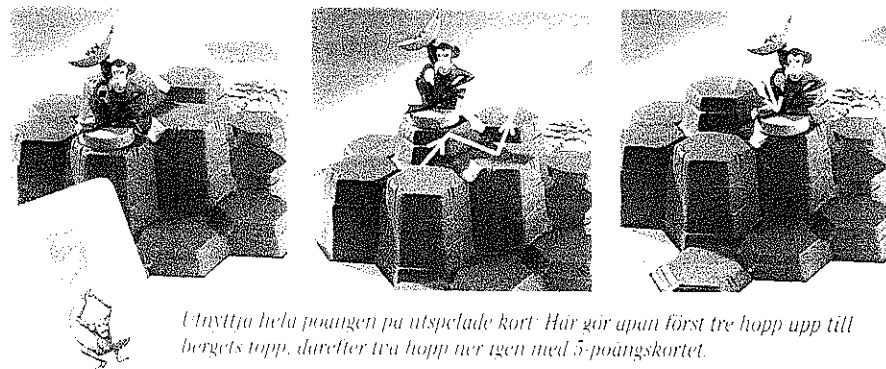
Du styr din apa med hjälp av fem kort på hand (1 poäng på kortet=ett steg på berget). Spela ut ett kort åt gången, och flytta din apa lika många steg som kortet anger. När sista kortet spelas ut, gäller det att placera sin apa så högt som möjligt på apberget. Låter det enkelt? Nja, det är faktiskt klurigare än man tror.

Spelförberedelser

- Placera apberget i hålet mitt på spelplanen. Lossa bananmarkerna och lägg dem vid sidan av spelplanen.
- Varje spelare väljer sin apa. Dela ut de fem korten i samma färg som apan har. Kortet håller spelarna på hand.

Så flyttas aporna

I det inledande draget får en apa endast klättra **uppåt**. I följande drag kan spelaren välja att flytta sin apa **antingen uppåt eller nedåt** dvs inte upp och ned i samma drag. (Undantag från regeln: se exemplet nedan.)



Spelarna måste utnyttja **hela** poängen på sina utspelade kort i ett drag. Om din apa når bergets topp på färre steg än kortet anger, får den **inte** stanna kvar på toppen, utan måste ta resterande steg **nedåt** för att slutföra draget.

SPELSTART!

Ställ aporna framför apberget. Den som är yngst får börja spelet. Spela ut ett valfritt kort, och låt apan ta samma antal steg som poängen på kortet anger. Utnyttja alltid hela poängen på dina kort.

Byt valör i varje drag!

Nästa spelare i tur spelar ut ett av sina kort. Kortet får **inte** ha samma valör som föregående spelare lade ut. Utspelade kort ska ligga kvar på bordet.

Räkna bara hopp på tomma klippor

Spelarna får hoppa över andra apor med egen apa. Överhoppad apa räknas **inte** som steg.

Apan som **först** når toppen, vinner **inte**

Även om en eller flera apor når toppen under spelets gång, fortsätter spelomgången som förut. Först när **samtliga** kort är utspelade, utses vinnaren.

När samtliga kort är utlagda

Den apa som sitter högst upp när korten är slut vinner spelomgången. Poängen, utdelas i form av bananer (1 poäng = 1 bananmarker)

Två spelare: vinnaren får 1 banan

Tre eller fyra spelare: vinnaren får 2 bananer och andrapristagaren 1 banan.

Fortsätt spela!

Nu börjar en ny spelomgång: Den spelas på samma sätt som föregående. Varje spelare får sina fem kort, och den som vann föregående omgång börjar spela ut i nästa.

Vem blir Top Banana?

Spelet fortsätter, tills en av spelarna samlat det rätta antalet marker och utses till Top Banana. Med två spelare vinner den som först har tre bananmarker. Vid tre eller fyra spelare vinner den med fem bananmarker. Eller bestäm själva hur många omgångar ni vill spela.

Mycket nöje!



Innehåll

- spelplan
- apberg
- 4 apor; en röd, en gul, en blå och en grön
- 1 kortlek med 20 kort
- 1 ark med bananmarker
- spelregler



© BRIO AB, 2000

TOP BANANA

N Det finurlige strategispillet for 2 til 4 spillere fra 6 år.

Spillet i korthet

Du flytter apen din ved hjelp av fem kort på handen (1 poeng på kortet = ett felt på berget). Spill ut ett kort om gangen, og flytt apen like mange felt som kortet viser. Når det siste kortet spilles ut, gjelder det å plassere sin ape så høyt som mulig på apeberget. Høres det enkelt ut? Det er faktisk vanskeligere enn man skulle tro.

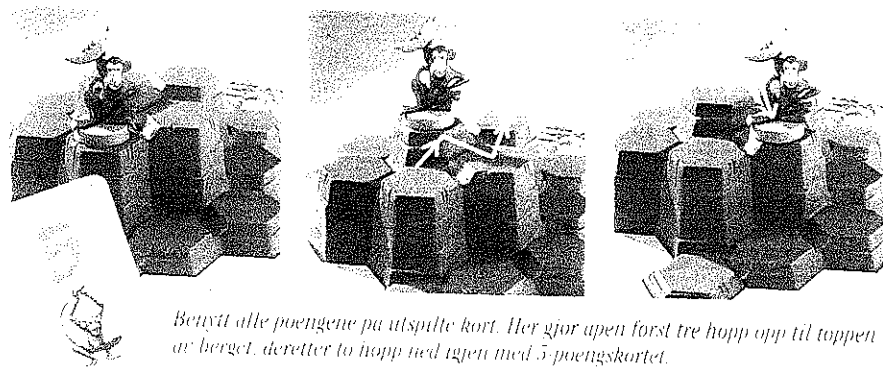
Spilleforberedelser

Plasser apeberget i hullet midt på spillebrettet. Løsne bananmerkene og legg dem ved siden av spillebrettet.

Hver spiller velger sin ape. Del ut de fem kortene i den samme fargen som apen har. Spillerne skal ha kortene på handen.

Slik flyttes apene

I det første trekket kan en ape bare klatre **oppover**. I de følgende trekkene kan spilleren velge å flytte apen **enten oppover eller nedover** (men ikke opp og ned i samme trekk). (Unntak fra regelen: se eksempelet nedenfor.)



Benytt alle poengene på utspilte kort. Her gjør apen først tre hopp opp til toppen av berget, deretter to hopp ned igjen med 3-poengskortet.

Spillerne må benytte alle poengene på sine utspilte kort i ett trekk. Hvis apen din når bergets topp på færre felt enn kortet angir, får den **ikke** stoppe på toppen, men må ta de resterende feltene nedover for å fullføre trekket.