



SпилLETS INNHold

Tapple-enhet: En elektronisk enhet med bokstavknapper og en timer.

Kategorikort: 36 kort med 72 forskjellige kategorier.

NO HVORDAN MAN SPILLER TAPPLE

Tapple er et underholdende og engasjerende spill som passer for familier og grupper i alle aldre. Det kombinerer hurtighet og kreativitet. Det lyder enkelt, men er betydelig vanskeligere enn du tror.

FORBEREDELSEr

1. Sett inn batteriene som bildet viser.

2. Ta frem kortene som er under luken på spillets underside.

3. Sett knappen på «on».

4. Plassér Tapple-enheten med riktig side opp på midten av bordet og pass på at alle bokstaver er i startposisjon.

5. Bli enige om hvor mange kategorikort dere må samle for å vinne spillet.

VELG EN KATEGORI

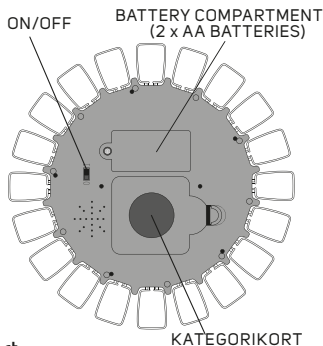
En spiller trekker et kort og leser opp en av kategoriene.

SPILLE

• Spilleren som begynner omgangen trykker først på timeren **(1)** og sier et ord som passer den valgte kategorien. Trykker ned start-bokstaven i ordet på Tappel-hjulet **(2)** og avslutter med å trykke på timeren igjen **(3)**.

• Neste spiller (til venstre) har nå 10 sekunder på seg til å si et annet ord i kategorien med en annen bokstav. Trykk ned bokstaven på Tappel-hjulet og avslutt med å trykke på timeren.

OBS: Bokstaver som trykkes ned kan ikke lenger brukes i omgangen. Spenningen øker når det blir færre bokstaver, som gjør det vanskeligere å komme opp med et svar!



UTESTENGING

En spiller er ute av omgangen om denne:

• Ikke kan komme opp med et ord innen tidsfristen (10 sekunder)

• Gjentar en bokstav som allerede er trykt ned.

• Gir et svar som anses å være en gal match i forhold til kategorien (beslutninger om hvorvidt et svar er akseptabelt eller ikke, avgjøres med en majoritetsavstemning blandt de andre spillerne).

Eksempel: Om kategoriene er **drikker** og en spiller sier **juice**, som er helt korrekt. Da kan man ikke si **appelsin-**, **eple-**, eller **druejuice** med flere. Om kategorien er **nøe grønt**, så kan du ikke si **grønn trøye** eller **grønne bukser**, men det går bra å si **et blad**, **en agurk** med mer.

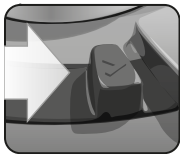
OBS: Om den utslåtte spilleren trykket på en bokstav før han eller hun ble slått ut, forblir bokstaven nedtrykt.

Nå en spiller er ute, fortsetter spilleren til venstre.

VINNER

Runden fortsetter til bare én spiller er igjen. Den spilleren vinner runden og får beholde kategorikortet som et poeng. Spillet fortsetter med nye kategorier til noen vinner det på forhånd bestemt antall kategorikort.

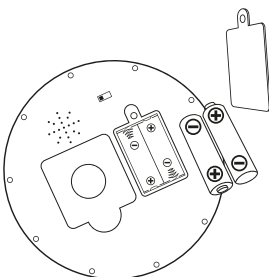
For å starte neste runde, trykk på frigjøringsspaken på Tapple-hjulet for å gjenopprette bokstavene.



Krever 2 x AA- eller R6-batterier. (Ikke inkludert).

VIKTIG!

- Kun voksne bør sette inn og bytte batterier.
- Man må aldri blande ulike batterityper. Bland heller ikke nye batterier med gamle.
- Det må kun benyttes anbefalte batterier av samme eller likeverdig batteritype (1,5 V).
- Sett batteriene inn med polene rett vei.
- Så snart batteriene er oppbrukte, må de tas ut av produktet.
- Ta alltid ut batteriene hvis produktet ikke skal brukes over lengre perioder.
- Utsett ikke leken for fuktighet eller vann.
- Ikke prøv å lade batterier som ikke er oppladbare.
- Oppladbare batterier må tas ut av produktet før lading.
- Oppladbare batterier bør håndteres under tilsyn av en voksen.
- Polene må ikke kortsluttes.
- Brukte batterier og kasserte produkter eller elektronikkprodukter skal leveres på et godkjent innsamlingssted. Disse produktene må ikke kastes i husholdningsavfallet.



BRIO AB/Alga, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
© 2025 BRIO AB/Alga



SPELETS KOMPONENTER

Tapple-enhet: En elektronisk enhet med bokstavknapper og en timer.

Kategorikort: 36 kort med 72 ulike kategorier.

SE HUR MAN SPELAR TAPPLE

Tapple är ett underhållande och engagerande spel som passar för familjer och grupper i alla åldrar. Det kombinerar snabbhet och kreativitet. Det låter enkelt men är betydligt svårare än vad man kan tro.

FÖRBEREDELSEr

1. Sätt i batterier som bilden visar.

2. Ta fram korten som finns under luckan på spelets undersida.

3. Sätt knappen på on.

4. Placera Tapple-enheten med rätt sida upp i mitten av bordet och se till att alla bokstäver är i startläge.

5. Kom överens om hur många kategorikort ni behöver samla för att vinna spelet.

VÄLJ EN KATEGORI

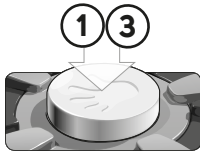
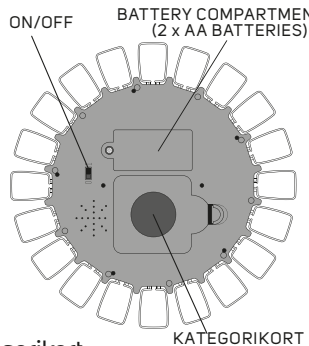
En spelare drar ett kategorikort och läser upp en av kategorierna.

SPELA

• Den spelaren som startar omgången trycker först på timern **(1)** och säger ett ord som passar den valda kategorien. Trycker ner begynnelse-bokstaven i ordet på Tapplehjulet **(2)** och avslutar med att trycka på timern igen **(3)**.

• Nästa spelare (till vänster) har nu 10 sekunder på sig att säga ett annat ord i kategorien på annan bokstav. Tryck ner bokstaven på Tapplehjulet och avsluta med att trycka på timern.

OBS: Bokstäver som trycks ner kan inte längre användas i omgången. Spänningen ökar när bokstäverna blir färre, vilket gör det svårare att komma på ett svar!



UTESLUTNING

En spelare är ute ur omgången om en denne:

• Inte kan komma på ett ord inom tidsgränsen (10 sekunder)

• Upprepar en bokstav som redan tryckts ned.

• Ger ett svar som anses vara en felaktig matchning till kategorin (beslutet om huruvida ett svar är acceptabelt eller inte avgörs genom majoritetsomröstning bland de andra spelarna).

Exempel: Om kategorin är **drycker** och en spelare säger **juice**, som är helt korrekt. Då kan man inte säga **apelsin-**, **äpple-**, **mango-** eller **vindruvsjuice** med flera. Om kategorin är **något grönt**, då kan du inte säga **grön tröja** eller **gröna byxor** med det går bra att säga **ett blad**, **en gurka** med flera.

OBS: Om den eliminerade spelaren tryckte på en bokstav innan han eller hon blev eliminerad, förblir bokstaven nertryckt.

När en spelare är ute fortsätter spelaren till vänster.

VINNARE

Rundan fortsätter tills bara en spelare är kvar. Den spelaren vinner rundan och får behålla kategorikortet som en poäng. Spelet fortsätter med nya kategorier tills någon vinner ett förutbestämt antal kategorikort.

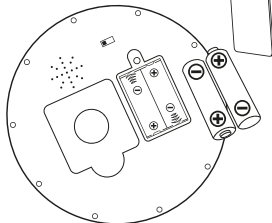
För att starta nästa runda tryck på frigjørings-spaken på TAPPLE-hjulet för att återställa bokstäverna.



Kräver 2 x AA- eller R6-batterier. (Ingår ej).

VIKTIGT!

- Endast vuxna bör installera och byta batterier.
- Blanda aldrig olika batterityper. Blanda inte heller nya batterier med gamla.
- Endast rekommenderade batterier av samma eller likvärdig batterityp (1.5V) får användas.
- Installera batterierna med korrekt polaritet.
- När batterierna är förbrukade, ska de genast tas ur produkten.
- Tag alltid ur batterierna om produkten inte används under en längre tid.
- Undvik att utsätta produkten för fukt eller väta.
- Försök aldrig ladda batterier som inte är avsedda för detta.
- Laddningsbara batterier ska plockas ur produkten före laddning.
- Laddningsbara batterier bör hanteras under en vuxens övervakning.
- Polerna får inte kortslutas.
- Förbrukade batterier och kasserade el- och elektronikkprodukter ska lämnas på godkänt insamlingsställe. Dessa produkter får inte läggas som hushållsavfall.



BRIO AB/Alga, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
© 2025 BRIO AB/Alga



SPILDELE

TAPPLE-maskine: En elektronisk maskine med bogstavknapper og en timer.
Kategoriort: 36 kort med 72 forskellige kategorier.

DK SÅDAN SPILLER DU TAPPLE

Tapple er et underholdende og engagerende spil, der passer til familier og grupper i alle aldre. Det kombinerer hastighed og kreativitet. Det virker simpelt, men det er meget sværere, end man lige tror.

FORBEREDELSE

1. Sæt batterierne i, som vist på billedet.
2. Tag kortene, der ligger under lågen på spillets underside, frem.
3. Sæt knappen til "On".
4. Placér Tapple-maskinen med den rigtige side op på midten af bordet og sørg for, at alle bogstaver er i startposition.
5. Aftal hvor mange kategoriort, man skal samle, for at vinde spillet.

VÆLG EN KATEGORI

En spiller trækker et kategoriort og læser en af kategorierne op.

SPILLET

• Spilleren, der starter runden, trykker først på timeren (1) og siger et ord, der passer til den valgte kategori. Tryk på det første bogstav i ordet på Tapple-hjulet (2) og afslut turen ved at trykke på timeren igen (3).

• Den næste spiller (til venstre) har nu 10 sekunder til at sige et andet ord i kategorien med et andet bogstav. Tryk på bogstavet på Tapple-hjulet og afslut med at trykke på timeren.

Bemærk: Bogstaver, der trykkes ned, kan ikke bruges igen i denne runde. Spændingen stiger, når der bliver færre bogstaver tilbage, hvilket gør det sværere at finde et svar!

UDELUKKELSE

En spiller er ude af runden, hvis vedkommende:

- Ikke kan komme på et ord indenfor tidsgrænsen (10 sekunder).
- Trykker på et bogstav, der allerede er trykket ned.
- Giver et svar, som anses for at være forkert i forhold til kategorien (i tvivlstilfælde afgøres dette ved flertalsafstemning blandt de andre spillere).

Eksempel: Kategorien er **drikkevarer**, og en spiller siger **juice**, hvilket er helt korrekt. Så må man ikke i samme runde sige **appelsinjuice**, **æblejuice**, **mangojuice** eller **vindruerjuice** m.fl. Hvis kategorien er noget **grønt**, kan man ikke sige **grøn trøje** eller **grønne bukser**, men man kan sige et blad, en agurk m.m.

Bemærk: Hvis den udelukkede spiller trykkede på et bogstav før udelukkelsen, forbliver bogstavet nede.

Når en spiller er ude, fortsætter spilleren til venstre.

VINDER

Runden fortsætter, indtil kun én spiller er tilbage. Denne spiller vinder runden og beholder kategoriortet som point. Spillet fortsætter med nye kategorier, indtil en spiller har vundet et antal kategoriort som aftalt før spillet gik i gang.

For at starte næste runde skubbes frigivelsesknappen på TAPPLE-hjulet, så bogstaverne nulstilles.

Kræver 2 x AA- eller R6-batterier. (Ikke inkluderet).

VIKTIGT

- Batterier bør kun isættes og udskiftes af voksne.
- Bland aldrig forskellige batterityper. Bland heller ikke nye og gamle batterier.
- Der må kun anvendes anbefalede batterier af samme eller lignende batteritype (1,5V).
- Isæt batterierne med korrekt polaritet.
- Når batterierne er opbrugt, skal de straks tages ud af produktet.
- Tag altid batterierne ud, hvis produktet ikke er i brug i længere tid.
- Undgå at udsætte legetøjet for fugt eller væske.
- Forsøg aldrig at genoplade batterier, som ikke er beregnet til det.
- Genopladelige batterier skal tages ud af produktet før opladning.
- Genopladelige batterier bør håndteres under opsyn af en voksen.
- Polerne må ikke kortsluttes.
- Brugte batterier og kasserede el- og elektronikprodukter skal afleveres på godkendt indsamlings- sted. Disse produkter må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.



BRIO AB/Alga, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
© 2025 BRIO AB/Alga



PELIN OSAT

Tapple-laitte: Paristokäyttöinen laite, jossa on kirjainpainikkeita ja ajastin.
Kategoriakortit: 36 korttia, 72 eri kategoriaa.

FI TAPPLE – NÄIN SITÄ PELATAAN

Tapple on viihdyttävä ja koukuttava peli, joka sopii perheille ja kaiken ikäisille ryhmille. Se yhdistää nopeuden ja luovuuden. Peli vaikuttaa helpolta, mutta onkin paljon vaikeampi kuin uskoisi.

ALKUVALMISTELUT

1. Aseta paristot paikoilleen kuvan osoittamalla tavalla.
2. Ota kortit esiin laitteen alapuolella olevasta kotelosta.
3. Siirrä virtakytkin ON-asentoon.
4. Aseta Tapple-laitte oikein päin pöydän keskelle ja varmista, että kaikki kirjaimet ovat alkuasennossa.
5. Valitkaa, kuinka monta kategoriakorttia pelin voittamiseen tarvitaan.

VALITSE KATEGORIA

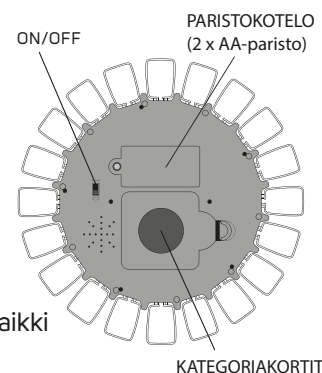
Pelaaja nostaa kategoriakortin ja lukee yhden kategoriosta ääneen.

PELAAMINEN

• Kierroksen aloittava pelaaja painaa ensin ajastinta (1) ja sanoo sanan, joka sopii valittuun kategoriaan. Pelaaja painaa sanan alkukirjainta Tapple-kiekossa (2) ja päättää vuoronsa painamalla ajastinta uudestaan (3).

• Seuraavalla pelaajalla (vasemmalla) on nyt 10 sekuntia aikaa sanoa samasta kategoriasta toinen sana, joka alkaa toisella alkukirjaimella. Pelaaja painaa sanan alkukirjainta Tapple-kiekossa ja päättää vuoronsa painamalla ajastinta.

Huom! Alas painettuja kirjaimia ei voi enää käyttää pelikierroksen aikana. Jännitys kasvaa, kun kirjaimet vähenevät ja vastausten keksiminen vaikeutuu!



PELISTÄ POIS PUTOAMINEN

Pelaaja putoaa pois pelikierrokselta, jos:

- hän ei keksi sanaa ajoissa (10 sekunnin aikaraja).
- hän käyttää uudestaan alas painettua kirjainta.

• hän sanoo sanan, joka ei kuulu kategoriaan (toiset pelaajat päättävät sanan sopivuudesta äänestämällä, enemmistön ääni ratkaisee).

Esimerkki: Juomat-kategoriassa vastaus mehu on oikein.

Vastaukseksi ei enää kelpaa appelsiini-, omena-, mango- eikä rypälemehu jne. Jos kategoria on jotain vihreää, vastaukseksi ei käy vihreä paita eikä vihreät housut, mutta esim. lehti ja kurkku ovat hyviä vastauksia.

Huom! Jos pelaaja ehtii painaa kirjaimen alas ennen kuin hän putoaa pois pelistä, kirjain jää ala-asentoon.

Kun pelaaja putoaa pois pelistä, vasemmalla oleva pelaaja jatkaa.

VOITTAJA

Pelikierros jatkuu, kunnes jäljellä on yksi pelaaja. Pelaaja voittaa pelikierroksen ja saa pitää kategoriakortin itsellään. Peli jatkuu, kunnes yksi pelaajista on kerännyt ennalta sovitun määrän kategoriakortteja itselleen.

Uuden pelikierroksen alussa kirjaimet vapautetaan ala-asennosta painamalla Tapple-kiekon vapautusvipua.

Vaatii 2 x AA- tai R6-paristoa. (Ei sisälly).

TÄRKEÄÄ!

- Ainoastaan aikuiset saavat asentaa tai vaihtaa paristoja.
- Älä koskaan käytä sekaisin erilaisia paristotyyppisiä.
- Älä koskaan käytä sekaisin uusia ja vanhoja paristoja.
- Käytä vain ohjeiden mukaisia paristoja (1,5V) - joko samoja tai vastaavan tyyppisiä.
- Aseta paristojen navat oikein päin.
- Kun paristot ovat tyhjentyneet, niitä ei saa jättää paristokoteloon.
- Poista paristot paristokotelosta, kun tuote on käyttämättä pidemmän aikaa.
- Vältä altistamasta lelua kosteudelle tai vedelle.
- Älä koskaan yritä ladata paristoja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi.
- Ladattavat paristot on poistettava paristokotelosta ennen latausta.
- Ladattavia paristoja saa käsitellä vain aikuisen valvonnassa.
- Napoja ei saa oikosulkea.
- Käytetyt paristot ja käytöstä poistettut sähkö- ja elektroniikkalaitteet on toimitettava kierrätykseen. Niitä ei saa hävittää talousjätteenä.



BRIO AB/Alga, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
© 2025 BRIO AB/Alga