



KANINER!

Et hurtigt og spændende spil
med kort og ringeklokke.
2-6 spillere * Fra 5 år

Indhold

60 kort
Ringeklokke

Spillets formål

At vinde de andres kort ved at være den, der først ringer på klokken.

Forberedelser

Placér ringeklokken midt på bordet. Del alle kort ud.
Man må ikke se på sine kort, men alle lægger deres kort
foran sig i en bunke med bagsiden opad. Alles bunker skal
ligge omtrent lige langt fra ringeklokken.



En spillerunde

Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet, og derefter går turen
videre med uret.

Når det er ens tur, vender man det øverste kort i sin
bunke. Kortet lægges foran kortbunken med bagsiden
opad. Hvis man allerede har vendt et eller flere kort, lægger
man det nye kort ovenpå, så det kun er det sidst vendte
kort, der er synligt.



Man skal vende kortet **væk fra** sig selv, ikke ind mod sig.

Ring på klokken!

Man skal skynde sig at ringe på klokken, når:

(a) der sammenlagt er lige så mange kaniner, som der er
gulerødder på de kort, der er synlige (det øverste kort i hver
bunke)

- eller -

(b) nogen vender et Super-kanin-kort

Den, som først ringer på klokken, vinder alle de
opadvendte kort! Han eller hun samler alle kort i de
opadvendte bunker ind og vender dem, så bagsiden kommer opad og
lægger dem nederst i sin egen bunke.

Derefter starter en ny spillerunde. Den, der vandt den sidste
spillerunde, lægger det første kort ud.



Tænk på, at ...

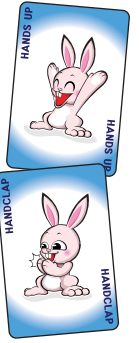
- Også kaninerne på begivenhedskortene (de blå kort) tæller med.
- De spiste gulerødder, der findes på nogle af kortene, tæller **ikke!**
- Alle skal have vendt mindst et kort hver, inden man
begynder at tælle kaniner og gulerødder. Men man skal
altid ringe på klokken straks, hvis der dukker en Super-kanin op.
- Man må ikke strække hånden frem, så man får kortere til
ringeklokken - alle skal have deres hænder omkring det samme
sted, som de har deres kort.
- Spillet skal gå rimelig hurtigt ...



Begivenhedskort

Hvis et blåt begivenhedskort er synligt (øverst i nogen af
bunkerne), når nogen ringer på klokken, skal man gøre
det, der står på kortet.

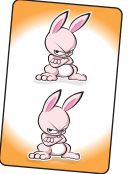
Hvis et "Op med hænderne"-kort (HANDS UP) er
synligt, skal alle række begge hænder i vejret. Hvis et
"Klap i hænderne"-kort (HANDCLAP) er synligt, skal alle
klappe i hænderne. Hvis begge kort er synlige, skal man
gøre begge ting samtidig!



Bødekort til de andre

Hvis man vil gøre spillet lidt mere spændende, kan man spille med, at man skal
af med kort i bøde til de andre, når man laver en fejl. Man får en
bøde, hvis man ringer på klokken, selvom man ikke skulle
(antallet af kaniner og gulerødder var ikke det samme), eller
hvis man glemmer at række hænderne op eller klappe. Den, der
laver en fejl, skal give hver af de andre spillere et af kortene fra
bunken med bagsiden opad. Derefter fortsætter spillet.

Spiller man med yngre børn, er det nok bedst at spille uden, at man skal af
med kort i bøde. Beslut jer for, hvad I gør, inden I begynder spillet!



Vend kortene sådan her!



Afslutning af spillet

Når man ikke har flere kort tilbage, er man ude. Hvis kortene slipper op
midt i en spillerunde, er man stadig med i runden og kan vinde de kort,
man spiller om. Hvis spilleren ikke vinder spillerunden, er
han/hun ude.

Hvis man vil, kan man spille, indtil en spiller har vundet
alle kortene. Hvis man synes, at det tager for lang tid, kan
man i stedet stoppe, når en eller to spillere løber tør for
kort. Så er det den, der har flest kort i sin bunke, der har vundet.



God fornøjelse!

Om KANINER!

Tæl kaniner og gulerødder, og vær
hurtigst på ringeklokken! Og glem
ikke at gøre det, der står på de blå
kort ... Der er altid tempo og latter
rundt om bordet, når vi tager
Kaniner!-spillet frem.

Hvis du har nogen kommentarer til
spillet, så send os dem gerne - på
kommentarer@forlago.com
Vi håber, du får stor glæde af dit nye spil!

