



KANINER!

Innehåll

60 kort

Ringklocka

Spelets mål

Att vinna de andras kort genom att vara den som först ringer på klockan.

Förberedelser

Placera klockan mitt på bordet. Dela ut alla korten. Man ser inte på sina kort, utan alla lägger sina kort framför sig i en hög med baksidan upp. Allas högar ska ligga ungefär lika långt från klockan.



En spelrunda

Spelaren till vänster om den som gav börjar, sedan går spelet vidare medurs.

När det är ens tur, vänder man upp det översta kortet i sin hög. Kortet läggs framför de upp-och-ner-vända korten. Har man redan uppåtvända kort lägger man det nya kortet ovanpå, så att bara det sist vända kortet syns.



Man ska vända kortet **från** sig, inte mot sig.

Ring på klockan!

Man ska skynda sig att ringa på klockan när:

(a) det sammanlagt finns lika många kaniner som morötter på de kort som syns (det översta kortet i varje hög)

- eller -

(b) någon vänder upp ett Super-kanin-kort



Den som först ringer på klockan vinner alla uppåtvända kort. Han eller hon samlar in alla kort i de uppåtvända högarna, vänder på dem så att baksidan kommer upp och lägger dem underst i sin hög.

Sedan börjar man på en ny spelrunda. Den som vann förra rundan lägger ut det första kortet.

Tänk på att ...

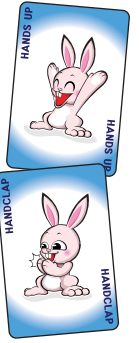
- Även kaninerna på händelsekortet (de blå korten) räknas.
- De uppåtna morötter som finns på några av korten räknas **inte!**
- Alla måste ha vänt upp minst ett kort var innan man börjar räkna kaniner och morötter. Men man ska alltid ringa på klockan direkt om det kommer upp en Super-kanin.
- Man får inte sträcka fram handen så att man får närmre till klockan - alla ska ha sina händer ungefär där de har sina kort.
- Spelet ska gå ganska snabbt ...



Händelsekort

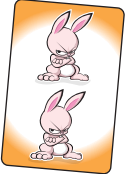
Om det finns ett blått händelsekort synligt (överst i någons hög) när någon ringer på klockan, ska man göra det som står på kortet.

Om ett "Upp med händerna"-kort (HANDS UP) är synligt ska alla sträcka upp båda händerna i luften. Är ett "Klappa händerna"-kort (HANDCLAP) synligt ska alla klappa i händerna. Finns båda korten synliga ska man göra båda sakerna samtidigt!



Böta kort till de andra

Vill man göra spelet lite mer spännande, kan man spela så att man får böta kort till de andra när man gör fel. Man bötar om man ringer på klockan fast man inte skulle (antalet kaniner och morötter var inte lika), eller om man missar att sträcka upp händerna eller klappa. Den som gör fel måste ge alla de andra spelarna vars ett av sina upp-och-ner-vända kort. Sedan fortsätter spelet.



Spelar man med yngre barn är det nog bäst att spela utan att man behöver böta kort. Bestäm hur ni vill göra innan ni börjar spela!



Vänd upp korten så här!



Avsluta spelet

När man inte har några kort kvar är man utslagen. Den som får slut på sina kort mitt i en spelrunda, är fortfarande med i den rundan och kan vinna de kort man spelar om. Vinner spelaren inte spelrundan är han/hon utslagen.

Om man vill kan man spela tills en spelare har vunnit alla korten. Tycker man att det tar för lång tid kan man istället bryta när en eller två spelare fått slut på kort. Då är det den som har flest kort i sin hög som har vunnit.



Lycka till!

Om KANINER!

Räkna kaniner och morötter och var snabbast på ringklockan! Och missa inte att göra vad som står på de blå korten ... Det blir alltid fart och skratt runt bordet när vi plockar fram **Kaniner!**-spelet.

Har du synpunkter på spelet så hör gärna av dig till oss - på synpunkter@forlago.com
Mycket nöje med ditt spel!

