

DEN GALNA Kapplöpningen



Antal deltagare:

2-4

Lämplig ålder:

5 år och uppåt

Innehåll

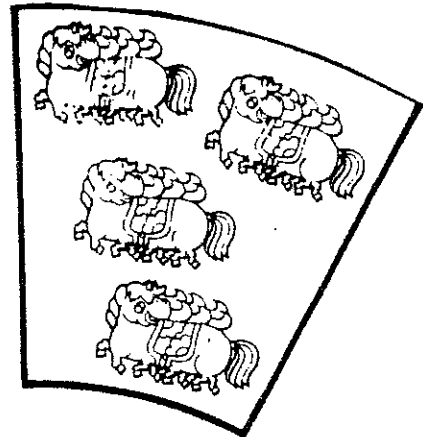
Spelplan

Roulett med plastpil

4 plastfötter

4 kapplöpningshästar i papp

Tärning



Vad går spelet ut på?

Det gäller att få sin häst över mållinjen. Men var finns mållinjen? Ja, målet kan antingen vara start- eller slutfältet. Vilket fält som gäller som mål kan skifta under spelets gång. Rätt som det är skall hästarna i den galna kapplöpningen ändra riktning, springa åt andra hållet. Det innebär att en spelare som i ena stunden är i ledning kan vara sist i nästa. Verkar det galet? Ja, det är det som är meningen. Överraskande galet roligt!

Spelförberedelse

Innan Den galna kapplöpningen spelas för första gången trycks den danska, den finska, den norska och den svenska hästen ut ur papparket. Hästarna viks till och sätts i plastfötterna.

Så här spelas Den galna kapplöpningen

1. Deltagarna väljer varsin häst. Hästen ställs framför en av de fyra kapplöpningarna.
2. Alla deltagare kastar tärningen en gång. Den spelare som då får flest ögon, prickar, får börja. Vid lika antal ögon får spelarna kasta om.
3. Den spelare som skall börja kastar tärningen på nytt. Därefter flyttar han sin häst lika många spelrutor på kapplöpningssbanan som antal ögon, prickar, på tärningen.
4. Hamnar hästen på en ruta med en symbol skall symbolens betydelse följas. Symbolernas betydelse visas på spelregelns andra sida.
5. Kommer hästen till en ruta med symbol för extraslag eller snurr på rouletten skall spelaren genast utföra detta. Hästen kan därefter komma att flyttas på nytt.
6. Instruktioner som symbolerna på spelplanen talar om skall utföras av den deltagare som hamnar på spelfält med symbol.
7. Om en spelare snurrar på rouletten så att roulettens pil pekar på symbolen för "Alla spelar åt andra hållet" har startfältet blivit mål.
8. Spelets riktning skiftar varje gång en spelare får roulettens pil att peka på symbolen för "Alla spelar åt andra hållet".
9. **Vinnare** blir den spelare som först kommer över mållinjen. För att gå i mål måste spelaren få exakt rätt antal ögon, prickar, på sin tärning i sista slaget. Får han inte det måste han stå kvar till dess att antal ögon blir det rätta.



DEN GÅLNA Kapplöpningen

Symboler på spelplanen



Slå ett extraslag med tärningen.



Snurra en gång på rouletten.



Flytta din häst ett steg, ett spelfält, tillbaka.



Flytta din häst två steg, två spelfält, tillbaka. Osv.



Blå Pil. Flytta din häst i pilens riktning till närmaste spelfält med blå cirkel.



Röd Pil. Flytta din häst i pilens riktning till närmaste spelfält med röd cirkel.



Gul Pil. Flytta din häst i pilens riktning till närmaste spelfält med gul cirkel.

Symboler i rouletten



Alla spelar åt andra hållet.



Gå ett steg, spelfält, framåt.



Gå ett steg tillbaka.



Gå tre steg fram. Snurra en gång till på rouletten.



Gå fram till den häst som ligger närmast före din. Leder du tvingas du stå kvar där du står.



Gå tre steg, spelfält, framåt.



Gå tre steg tillbaka.



De andra spelarna flyttar sina hästar tre steg tillbaka. Du snurrar en gång till på rouletten.



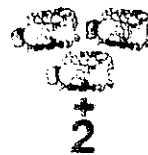
Byt spelfält med en annan spelare.



Gå fem steg, spelfält, framåt.



Gå fem steg tillbaka.



De andra spelarna flyttar sina hästar två steg fram.