

Innehåll:

1 startspelplan | 8 gånger | 1 tärning | 8 djurfigurer i trä | 1 lada | 1 kortlek | Spelregler

Spelregler:

Ett samarbetspel för 2 – 4 spelare från 4 år. Tid: 5 – 15 minuter.

De unga djuren på bonden Fridolins gård smet i väg på upptäckfärd. Nyfikna som de är inser de inte hur långt från gården de har kommit. Lyckligtvis vet bonden Fridolin hur han ska locka tillbaka dem men han behöver hjälp av sin fårhund Lili och er. Med tärningens hjälp ska ni locka djuren tillbaka i ladan. Målet med spelet är samarbete för att förhindra att de busiga djuren smiter ännu längre bort.

Så här spelar ni:

Tryck ut alla kartongbitar. Lägg startspelplanen i mitten och placera gångarna slumpvis runt den. Se till att den första rutan på gången har en annan färg än den ruta den ligger mot på startspelplanen. Montera ihop ladan och ställ den i mitten av spelplanen. Ställ de åtta djurfigurerna på var sin startruta på spelplanen i mitten. Blanda kortleken och lägg den med bilderna neråt i närheten tillsammans med tärningen.

OBS! Se bilder i regelbroschyren som följer med i spelet.

Turen går moturs. Den spelare som senast besökt en bondgård får börja.
(Varje omgång består av två delar.)

Del 1: Kasta tärningen.

En färg: Varje djur som står på en ruta med den färg tärningen visar får flytta ett steg framåt bort från ladan.

Bonden Fridolin: Tillsammans väljer ni det djur som ska ta ett steg bakåt mot ladan.

Hunden Lili: Välj ut ett djur som omelbart måste gå tillbaka till ladan, d.v.s. till sin startruta. Välj gärna ett djur som är långt borta och som nästan lyckats smita redan.

Del 2: Dra ett kort ur kortleken.

Djurkort: Djuret på bilden får flytta ett steg framåt.

Lockkort: Varje djur har en sak som det gillar så mycket att man försiktigt kan locka tillbaks det till ladan. I hörnet på kortet kan ni se vilket djur som måste ta ett steg tillbaka mot ladan. Om det visade djuret på kortet står på sin startruta så händer inget alls.

Bonden Fridolin: Välj tillsammans ett djur som måste ta ett steg tillbaka.

Hunden Lili: Välj ut ett djur som omelbart måste gå tillbaka till ladan, d.v.s. till sin startruta. Välj gärna ett djur som är långt borta och som nästan lyckats smita redan.

OBS! Ett djur som har lockats tillbaka till ladan kan faktiskt rymma igen om färgen på dess startruta visas på tärningen eller dess kort dras ur kortleken. När spelaren gjort det kortet visar så läggs det åt sidan. Nu är det nästa spelarens tur.

Spelets slut

Spelet slutar när korten tagit slut. Om inget av djuren lyckats smita utanför gångarna har ni tillsammans tagit väl hand om dem och vunnit tillsammans.

Spelet tar även slut om något av djuren lyckas smita utanför gången och därmed lyckas rymma. Det betyder att ni förlorat. Fånga in den busiga rymlingen och börja om.