

Pelin säännöt



Sisältö: 1 pelilauta, 1 pelinappula-arkki, jossa on 4 kanaemoa, 12 tipua ja 4 siltaa. 16 magneettipidikettä (12 keltaista ja 4 punaista). 1 monivärinen arpakuutio ja 1 pelisäännöt



Peli

Kaikki aloittavat sillat alhaalla, ja niin kauan kuin joku kanaemoista on kanalassa, siltojen nostaminen ylös ei ole sallittua.

Nuorin pelaaja aloittaa. Jokainen pelaaja heittää moniväristä arpakuutiota vuorollaan ja siirtää oman kanaemonsa reitin ensimmäiseen ruutuun, jossa on sama väri kuin arpakuutiossa. Voit päättää itse, mihin suuntaan kanaemo liikkuu. Jos arpakuutiosta tulee sama väri kuin ruudussa, jossa kanaemo on parhaillaan, kanaemo ei tarvitse siirtää.

Jos osut keltaiseen ruutuun, jonka vieressä lukee ”kadonnut tipu”, voit yrittää saada tipun itsellesi. Tipu joko seuraa kanaemoa tai juoksee pois kanaemon luota.



Jos tipu seuraa kanaemoa, se on kanaemon tipu. Pelaaja voi liikuttaa kanaemoa ja tipua kotia kohti seuraavalla kerralla, kun on kyseisen pelaajan vuoro heittää arpakuutiota. Voit saada vain yhden tipun kerrallaan.

Jos tipu juoksee pois kanaemon luota, se ei ole kyseisen kanaemon tipu ja kanaemon on odotettava seuraavalle kierrokselle, jolloin se voi liikkua eteenpäin etsimään tipujaan.

Jos arpakuutiosta tulee keltainen puoli, jossa on sillan kuva, voit valita toisen seuraavista vaihtoehtoista:

1. Voit siirtyä reitin ensimmäiseen keltaiseen ruutuun
2. Voit nostaa yhden sillan ylös tai laskea sen alas



Jos valitset vaihtoehdon 2, voit joko auttaa itseäsi laskemalla sillan alas, jotta pääset kanalaan, tai vaikeuttaa vastapelaajan peliä nostamalla sillan ylös, jotta hän ei pääse kanalaan.

Jotta pääset takaisin kanalaan, sinun on päästävä sillan päälle. Sitä varten arpakuutiosta on tultava keltainen puoli.

Jos silta on alhaalla, voit siirtyä suoraan kanalaan tipun kanssa ja aloittaa sitten uuden tipun hakemisen seuraavalla pelikierroksella.

Jos silta on ylhäällä, sinun on saatava arpakuutiosta keltainen puoli, jotta voit laskea sillan alas ja päästä kanalaan. Jos et saa arpakuutiosta keltaista puolta, sinun on siirryttävä arpakuution osoittaman värin väriseen ruutuun.

Voittaja on kanaemo, joka on hakenut ja tuonut kotiin kaikki kolme tipuaan.

Huom. Samassa ruudussa voi olla yhtä aikaa kaksi kanaemoa.

Spilleregler



Indhold: 1 spilleplade. 1 brikark med 4 høns, 12 kyllinger og 4 brolemme. 16 magnetiske holdere, 12 gule og 4 røde, 4 broer. 1 farveterning og 1 sæt spilleregler.



Spillet

Alle starter med brolemmene nede, og så længe en hønemor er i hønsegården, er det ikke tilladt at sætte brolemmen op.

Yngste spiller starter. Hver spiller kaster farveterningen efter tur og flytter sin høne til det første felt på vejen med samme farve som terningen viser. Man bestemmer selv, i hvilken retning hønen skal flyttes. Hvis terningen viser samme farve, som det felt man står på, behøver man ikke at flytte.

Lander man på et gult felt, og der ved siden af dette felt står en ”forsvundet kylling”, kan hønen prøve at trække kyllingen til sig. Enten følger kyllingen med, eller også løber den væk fra hønen.



Hvis kyllingen følger med hønen, er det kyllingens hønemor. Næste gang det er spillerens tur til at slå, kan denne spiller så begynde at flytte hønen og kyllingen hjem. Man kan kun ha’ én kylling med ad gangen.

Hvis kyllingen løber væk fra hønen, er det ikke dens mor, og hønen må vente til næste omgang med at flytte videre og lede efter sine kyllinger.



Når man kaster gul med bro-tegn, kan man vælge flg.:

1. Om man vil flytte til det første gule felt på vejen
2. Om man vil sætte brolemmen op eller lægge den ned på en af de 4 broer.



Vælger man 2, kan man enten hjælpe sig selv ved at lægge brolemmen ned for at komme ind i hønsegården eller gøre det vanskeligt for modspilleren at komme hjem ved at sætte modstanderens brolem op.

For at komme hjem til hønsegården skal man slå gul for at lande ved broen. Hvis brolemmen er nede, kan man gå direkte ind i hønsegården med sin kylling og starte forfra med at lede efter kyllinger i næste omgang.

Hvis brolemmen er oppe, skal man slå gul i næste omgang for at få brolemmen ned og komme ind i hønsegården. Lykkes det ikke at slå gul, skal man flytte til det felt med farven, som terningen viser.

Den høne, som først får hentet og bragt sine 3 kyllinger hjem, har vundet.

NB! Der kan godt stå 2 høns på samme felt.

Gode tips!

Efter at ha’ spillet spillet nogle gange, vil mange spillere kunne huske, hvilke magneter der tiltrækker hinanden.

Det er derfor sjovere og mere spændende at spille, hvis man indimellem bytter om på kyllingernes magneter og også gør det samme med hønsenes.

Hvis man spiller med børn i 3-4 års alderen, kan man vælge at lade brolemmerne være nede hele tiden og udelade reglerne om brotegnet på den gule side af terningen.

Spilleregler

Innhold: 1 spilleplate. 1 brikkeark med 4 høner, 12 kyllinger og 4 broklaffer. 16 magnetiske holdere (12 gule og 4 røde). 4 broer. 1 fargeterning og 1 ark med spilleregler

Beskrivelse av spillet

Alle starter med broklaffene nede, og så lenge en hønemor er i hønsegården, er det ikke tillatt å sette opp broklaffen.

Den yngste spilleren starter. Hver spiller kaster fargeterningen etter tur og flytter sin høne til det første feltet på veien som har samme farge som terningen viser. Spilleren bestemmer selv hvilken retning hønen skal flyttes i. Hvis terningen viser samme farge som feltet man står på, trenger man ikke å flytte.

Havner man på et gult felt og det står en 'forsvunnet kylling' ved siden av dette feltet, kan hønen prøve å trekke kyllingen til seg. Enten følger kyllingen med, eller så springer den vekk fra hønen.

Hvis kyllingen følger med hønen, er hønen mor til kyllingen.

Neste gang det er spillerens tur å trille terningen, kan denne spilleren begynne å flytte hønen og kyllingen hjemover til hønsegården. Man kan bare ha én kylling med seg om gangen.

Hvis kyllingen springer vekk fra hønen, er hønen ikke mor til kyllingen, og hønen må da vente til neste omgang med å flytte videre og lete etter kyllingene sine.

Når terningen viser gult med brotegn, har man følgende muligheter:

1. Spilleren kan flytte hønen til det første gule feltet på veien
2. Spilleren kan sette opp broklaffen eller legge den ned på en av de fire broene.

Hvis man velger alternativ 2, kan man enten legge ned sin egen broklaff for å komme raskere inn i hønsegården, eller sette opp motstanderens broklaff for å gjøre det vanskeligere for motspilleren å komme hjem til hønsegården.

For å komme hjem til hønsegården må man slå gult for å havne ved broen.

Hvis broklaffen er nede, kan man gå rett inn i hønsegården med kyllingen og starte forfra med å lete etter de andre kyllingene i neste runde.

Hvis broklaffen er oppe, må man slå gult i neste omgang for å senke broklaffen og komme inn i hønsegården. Hvis man ikke slår gult på terningen, må man flytte til det feltet med fargen som terningen viser.

Den hønen som først får hentet og brakt sine 3 kyllinger hjem til hønsegården, har vunnet spillet.

NB! Det går an at 2 høner står på samme felt.



Spelregler

Innehåll: 1 spelplan. 1 ark med 4 hönor, 12 kycklingar och 4 broklaffar. 16 magnetiska hållare (12 gula och 4 röda). 4 broar. 1 färgtärning och 1 exemplar av spelreglerna.

Spelet

Alla börjar med broklaffarna nedfällda. Så länge en hönsmamma är kvar i hönsgården är det inte tillåtet att fälla upp en broklaff.

Den yngsta spelaren börjar. Spelarna slår färgtärningen i tur och ordning och flyttar sin höna till det första fältet på vägen med samma färg som tärningen visar. Du bestämmer själv i vilken riktning hönan ska flyttas. Om tärningen visar samma färg som fältet du står på behöver du inte flytta.

Om du landar på ett gult fält och det står en bortsprungen kyckling bredvid det fältet kan hönan försöka locka till sig kycklingen. Antingen följer kycklingen med eller så springer den bort från hönan.

Om kycklingen följer med är hönan alltså kycklingens hönsmamma.

Nästa gång det är din tur att slå kan du börja flytta hönan och kycklingen hemåt. Du kan bara ha en kyckling åt gången.

Om kycklingen springer bort från hönan är detta inte kycklingens mamma och hönan måste då vänta till nästa omgång innan den kan gå vidare och leta efter sina egna kycklingar.

Om du slår gult med en brosymbol kan du välja mellan följande:

1. Du kan flytta till det första gula fältet på vägen.
2. Du kan fälla upp eller fälla ned broklaffen till någon av de fyra broarna.

Om du väljer alternativ 2 kan du antingen hjälpa dig själv genom att fälla ned broklaffen, så att du kan komma in i hönsgården, eller göra det svårare för en motspelare att komma hem genom att fälla upp motspelarens broklaff.

För att komma hem till hönsgården måste du slå gult för att landa vid bron. Om broklaffen är nedfälld kan du gå direkt in i hönsgården med din kyckling. Sedan kan du fortsätta att leta efter de andra kycklingarna nästa omgång.

Om broklaffen är uppfälld måste du slå gult under nästa omgång för att fälla ned broklaffen och komma in i hönsgården. Om du inte lyckas slå gult flyttar du till det fält som har samma färg som tärningen visar.

Hönan som först lyckas hämta hem sina tre kycklingar vinner.

OBS! Två hönor kan stå på samma fält.



Tips!

Når dere har spilt hønemor noen ganger, vil mange spillere huske hvilke magneter som tiltrekker hverandre.

Derfor blir det morsommere og mer spennende å spille hvis dere av og til bytter om kyllingenes magneter og også gjør det samme med magnetene til hønene.

Hvis man spiller med barn i 3-4 års alderen, kan man velge å la broklaffene være nede hele tiden og hoppe over reglene for brotegnet på den gule siden av terningen.

Tips!

Efter att ha spelat spelet några gånger kommer många spelare ihåg vilka magneter som dras till varandra.

Det blir därför roligare och mer spännande att spela om ni då och då byter både kycklingarnas och hönornas magneter.

Om ni spelar med barn i 3-4-årsåldern kan ni låta broklaffarna vara nedfällda hela tiden och strunta i reglerna om brosymbolen på den gula sidan av tärningen.