



SE

6 +  
år2  
spelare  
eller lag15 +  
min.

# Rävspelet

## Innehåll

Spelplan, 20 vita spelpjäser och 2 röda spelpjäser.

## Spelidé

Ena spelaren/laget ska få fåren att ta sig tvärs över spelplanen till hagen och den andra spelaren/laget ska fånga så många får som möjligt på vägen.

## Förberedelser

Placera de röda spelpjäserna (rävarna) i hörnen av hagen (rödmarkerat område). Placera de vita spelpjäserna (fåren) på motsatta sidan så att de fyller upp fyra led (rader) (bild 1).

## Spelets gång

En spelare/lag är rävar och den andra spelaren/laget är får. Spelarna/lagen turas om att flytta en spelpjäs i taget. Spelaren/laget som har fåren börjar spelet.

Rävarna får gå ett steg eller hoppa över ett får längs alla markerade linjer på spelplanen, även diagonalt och bakåt.

Fåren får bara gå ett steg framåt eller åt sidan.

Ett får fångas genom att räven hoppar över det. Ett överhoppat får plockas bort från spelplanen. Om räven missar att hoppa över ett får som den kan hoppa över får fåret "blåsa räven", dvs plocka bort räven.

Fåren får inte hoppa över räven, utan ska istället försöka ta sig framåt till hagen utan att bli fångade av räven. Om fåren lyckas tränga in en räv i ett hörn, så att den inte kan hoppa, är räven fångad. Räven får nämligen endast hoppa över och ta ett får om fältet bakom är tomt. Ett taktiskt drag för fåren är därför att inte stå ensamma för att på så sätt förhindra att räven hoppar över dem.

## Vinnaren

Om ingen av rävarna kan flytta vinner fåren eller om de har lyckats fylla hagen (de 9 översta hålen på spelplanen) (bild 2). Om fåren inte lyckas med detta vinner rävarna.



bild 1

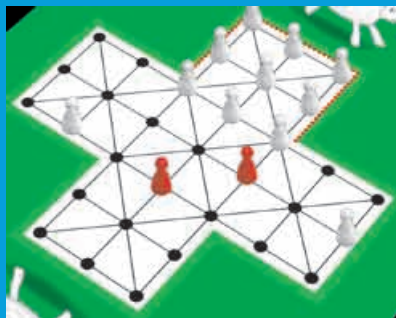


bild 2