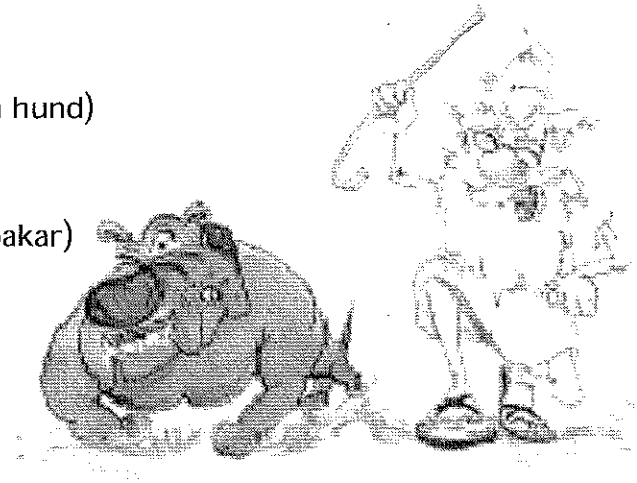
Busungar...™

Ett härligt spel för 2-5 busiga deltagare från 6 år!

Här är ett härligt, busigt spel för dig och dina vänner! Det gäller att smyga sig in i elaka gubbens trädgård och palla så många äpplen som möjligt. Men se upp så att inte elaka gubben upptäcker dig! Skulle du dessutom ha oturen att väcka gubbens hund, kommer den att jaga dig i trädgården. Den som lyckats palla flest äpplen har vunnit!

Innehåll:

1 spelplan
1 tärning (1-3)
6 spelpjäser (5 busungar och en hund)
6 plastfötter
60 runda marker
(med äpplen resp. upprivna byxbakar)
39 kort (med elaka gubben,
hans hund, köttben och månen)



Spelförberedelser

Lägg spelplanen mitt på bordet.
Blanda korten noga och lägg dem i en hög, med baksidan uppåt, bredvid spelplanen.
Tryck försiktigt ut alla de runda äpplemarkerna. Lägg alla markerna i kronan på spelplanens äppelträd. Lägg alla byxbaksmarkerna bredvid spelplanen så länge.
Stick ner spelpjäserna i var sin plastfot. Hunden ställer du på hundkojan i mitten av spelplanen.
Yngste deltagaren börjar genom att välja en av spelpjäserna. Han eller hon ställer pjäsen på gångbanan utanför staketet, starta alltid från den sten som gatlyktan lyser på. Övriga deltagare gör likadant – flera pjäser får alltså stå på samma sten.

S

Spelets gång

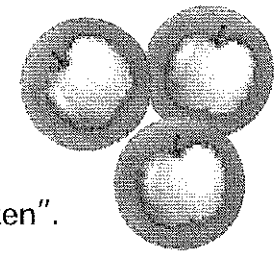
Gångbanan

Yngsta deltagaren börjar spelet. Varje gång det är din tur, slår du med tärningen och flyttar din pjäs lika många steg längs gångbanan (1 sten = 1 steg). Du får gå både framåt och bakåt. Det gäller att försöka komma exakt på någon av stenarna framför de tre ingångarna (gluggen mellan buskarna och staketet, hålet med de avbrutna staketplankorna eller den öppna grinden). Så snart du går jämt upp med tärningen utanför en ingång, får du i nästa drag smyga in i trädgården.

Trädgården

Slå med tärningen när du ska smyga in i trädgården. Flytta din pjäs lika många steg (1 punkt = 1 steg). Du får själv välja väg. Du får om du vill gå framåt i ena draget och backa i nästa drag.
Däremot får du inte både backa och gå framåt i samma drag.
Varje gång du stannar på eller passerar över en röd punkt, måste du ta upp ett kort och följa det – se under "Korten".

Äppelträdet



När du kommit fram till cirkeln vid äppelträdet (du behöver inte gå jämt upp), slår du ett extra slag med tärningen i samma drag. Plocka lika många äppelmarker som tärningen visar.
Lägg äppelmarkerna framför dig **med bildsidan uppåt**.
Dra sedan översta kortet i högen och följ det - se under "Korten".

Du får stå kvar på cirkeln vid äppelträdet så länge du vill och vågar. I varje drag slår du med tärningen och tar lika många äppelmarker. Avsluta varje drag med att ta ett nytt kort. Du får avbryta samlandet när som helst och aldrig samla fler än max 12 marker åt gången. Har du 10 äppelmarker och slår en 3:a, får du alltså bara ta upp 2 marker (= 12 äpplen). Sen måste du ge dig iväg i nästa drag.

På tillbakavägen slår du och flyttar som vanligt. Ta upp ett kort varje gång du passerar eller hamnar på en röd cirkel. Så snart du kommit ut på gångbanan, får du genast vända på dina äppelmarker så att bildsidan kommer neråt. Dessa äpplen kan du inte bli av med igen, de är dina för gott. I ditt nästa drag får du försöka ta dig in i trädgården igen. Men du får inte ta samma ingång som du just kommit ut ifrån.

Vem vinner?

Spelarna fortsätter tills alla äppelmarker tagits från trädet och samtliga deltagare kommit ut ur trädgården. Den som då har flest äppelmarker har vunnit. Övriga kommer tvåa, trea osv beroende på hur många äpplen man lyckats palla.

Korten

Varje gång du passerar över eller stannar på en röd punkt i trädgården, tar du upp översta kortet ur högen. Du måste också ta upp ett kort varje gång du tar äppelmarker framme vid trädet. När du tagit ett kort och följt det, ska kortet läggas för sig i en kasthög. Skulle högen med kort ta slut, vänder man på kasthögen, blandar den och fortsätter dra kort från den.

Så här fungerar korten:

Månen: Ingenting händer. Det är bara månen som ser dig.

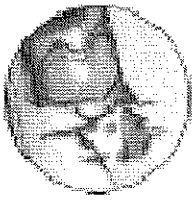
Köttben: Du hittar ett av hundens köttben i trädgården. Bra, spara kortet framför dig tills vidare. Skulle hunden höra dig, kastar du kortet med benet, så blir det ingen jakt. Har du redan ett kort med köttben, får du inte spara flera, utan lägger kortet direkt i kasthögen.

Elaka gubben: Vilken otur! Gubben har upptäckt dig. Har du äppelmarker framför dig med bildsidan uppåt, ska du genast slå med tärningen. Du får behålla lika många som tärningen visar (lägg dessa äppelmarker vid sidan om dig med bildsidan neråt). Övriga äpplen tar gubben hand om och lägger tillbaka vid trädet. Sen blir du utkastad ur trädgården: Spelaren till höger om dig tar din spelpjäs och ställer den på någon av stenarna ute på gångbanan.
I ditt nästa drag får du som vanligt försöka ta dig in i trädgården igen. Men du får inte använda samma ingång som du just kommit ut ifrån.

Hunden: Hjälp! Hunden hör dig och jakten startar direkt! Hunden spelas alltid av spelaren till höger, som slår med tärningen och flyttar hundens spelpjäs (första steget blir från kojan till den bruna punkten). Sedan slår du och flyttar din spelpjäs ut ur trädgården, osv tills hunden hinner ikapp dig eller du lyckas hinna ut på gångbanan. Övriga deltagare får vänta på sin tur, medan jakten pågår. OBS! Har du ett kort med köttben, slipper du jakten. Bara kasta kortet i kasthögen, så stannar hunden kvar vid kojan.

Hinner du ut ur trädgården, går hunden bara tillbaka till kojan och turen övergår till nästa spelare. Hann du plocka äppelmarker, får du behålla dem (vänd markerna). När det åter blir din tur, går du som vanligt för att leta upp en ny ingång in i trädgården.

Hinner hunden ikapp dig, tappar du först alla de äpplen du bär på (alla äppelmarker du har liggande framför dig med bildsidan **uppåt** utgår ur spelet). Lägg undan de förlorade äppelmarkerna. Sedan blir du utkastad ur trädgården: Spelaren till höger om dig tar din spelpjäs och ställer den på någon av stenarna ute på gångbanan. Dessutom måste du ta en **byxbaksmarker**. I ditt nästa drag får du som vanligt försöka ta dig in i trädgården igen. Men du får inte använda samma ingång som du just kommit ut ifrån.



Viktig regel! Du får ha högst två byxbaksmarker - får du en tredje är du ute ur spelet och får linka hem för omplåstring. Övriga spelare får fortsätta spelet tills äppelmarkerna tar slut.

Vill ni spela på kortare tid?

Sortera bort några gubbe- och hund-kort ur högen. Lägg även till dessa extra-regler:

- Begränsa jakten mellan hund och spelare till tio drag. Sedan tröttnar hunden och spelaren får i nästa drag ta sig vidare i trädgården som vanligt.

- Även om hunden hinner i kapp en spelare, får spelaren behålla hälften av de äpplen han eller hon bär på. Är antalet äppelmarker ojämt, får man avrunda uppåt. De borttappade äpplena utgår helt ur spelet.

© 1999 BRIO AB
© Speluppfinning: Anders Jeppsson