

# Lekolar®

---

16334 | Snabba ryck

För 2–7 barn från 4 till 99 år.  
Tidsåtgång: ca 15 minuter

Mössen sitter tätt ihop och piper glatt till varandra. Men katten kryper sakta upp bakom dem...

## Innehåll

6 trämöss med snören  
1 träkopp  
1 färgtärning  
1 tärning med ögon  
1 papper med spelregler

## Spel 1: Mössens picknick

Spelets mål: Katten ska försöka fånga så många möss som möjligt och mössen ska försöka undgå att bli fångade.

### Förberedelse

Den äldsta spelaren är katt under första rundan. Hon eller han tar träkoppen och färgtärningen.

- Varje spelare väljer en mus.
- Om ni är 7 spelare, väljer inte kattspelaren någon mus.

*Mössen sitter i mitten.*

*Signalfärgen bestäms.*

*Katten slår tärning.*

*Tärningsfärg = signalfärg? Katten försöker fånga mössen.*

*Fångades inga möss? Katten spelar en tur till.*

*Fångades en mus? Ny katt och ny signalfärg bestäms.*

*Tärningsfärg = inte signalfärg? Katten slår igen.*

*Drogs musen undan? Ny katt.*

Alla spelare utom katten sätter sina möss på bordet, så att nosarna rör vid varandra. Spelarna håller sina möss i svanstippen. Tärningen med prickar och resten av mössen får ligga kvar i spellådan.

Nu ska man välja signalfärg som visar när katten får attackera.

- Om ni är högst 6 spelare blir signalfärgen den som kattspelarens mus har.
- Om ni är 7 spelare bestämmer kattspelaren färgen genom att slå tärning.

### Spelets gång

Kattspelaren lägger tärningen i koppen och skakar den, vänder upp koppen på bordet och lyfter sedan upp den så att alla kan se vilken färg tärningen har uppåt.

Om tärningsfärgen är densamma som signalfärgen:

... försöker kattspelaren fånga någon av mössen på bordet med hjälp av den uppochnervända koppen, och

... musspelarna drar undan sina möss så fort de kan.

- Lyckades inte katten fånga några möss? Kattspelaren tar upp koppen och slår tärningen igen. Musspelarna sätter upp mössen på bordet som tidigare.
- Fångade katten en mus? Den musspelare som fångades får tråkoppen och färgtärningen och blir kattspelare i nästa runda. Alla musspelare sätter upp mössen på bordet som tidigare.

Observera: signalfärgen ändras automatiskt! Om ni är 7 spelare ger den nya kattspelaren sin mus till föregående kattspelare. Därefter slår den nya kattspelaren färgtärningen för att bestämma signalfärg.

Fångade katten fler än en mus? Då får kattspelaren bestämma vilken av de fångade musspelarna som ska bli nästa kattspelare.

Om tärningsfärgen inte är densamma som signalfärgen måste mössen sitta tysta i mitten. Kattspelaren slår tärningen igen.

Observera: Om en spelare nu ändå drar i sin mus, blir den spelaren genast ny kattspelare.

Sista rundan: Spelet är slut när katten och mössen är för trötta för att hålla på att jaga varandra. Det viktigaste är att alla har kul!

### Variationer för äldre barn

Spela i omgångar, medsols, och bestäm hur många rundor varje person får spela. Varje spelare får spela katten fem rundor i sträck. För varje fångad mus får kattspelaren en poäng. Vem har flest poäng till slut?

### **Spel 2: Akta dig, musen!**

Katten fångar den mus som har tärningens färg

Ingen jaktlycka? Katten spelar en tur till. Drogs fel mus undan? Ny katt.

### Spelets mål

Kattspelaren måste fånga den mus som har samma färg som tärningen visar.

### Förberedelse

Samma som för Spel 1. Ingen signalfärg behövs.

### Spelets gång

Detta spel börjar på samma sätt som Spel 1. Däremot är uppgifterna (och resultatet) annorlunda.

Visar tärningen samma färg som en av mössen i mitten? Fångade kattspelaren den mus som har samma färg som tärningen? Då tar kattspelaren upp koppen, lägger tärningen i den och slår igen. Drog någon av musspelarna undan sin mus även om den inte hade samma färg som tärningen? Då blir den spelaren genast ny kattspelare. Om fler än en spelare har dragit undan sin mus, väljer kattspelaren vem av dem som blir ny katt.

Gick det bra? Ny katt.

Signalfärg = färgen på en mus som inte är i spel? Mössen sitter stilla.

Drogs musen undan? Ny katt.

- Fångade kattspelaren den mus som har samma färg som tärningen visar? Den musspelare som fångades får träkoppen och färgtärningen. Hon eller han blir ny kattspelare.
- Lyckades kattspelaren fånga flera möss? De råkar inte ut för något, utan kan sitta kvar i mitten nästa runda. Även om någon av musspelarna drar undan sin mus trots att den inte har samma färg som tärningen, har musen tur – inget händer.

Visar tärningen en färg som ingen av mössen i mitten har? Då måste alla möss sitta tysta. Om en spelare drar undan sin mus blir den spelaren genast ny kattspelare. Om flera spelare har dragit undan sina möss får kattspelaren välja vem av dem som blir ny katt.

Sista rundan: Spelet är slut när katten och mössen är för trötta för att hålla på att jaga varandra.

#### Variationer för äldre barn

Använd tärningen med ögon. Signalsiffran för varje runda bestäms av att någon slår tärningen. Varje mus får en siffra. Slå tärningen. Om den visar signalsiffran försöker kattspelaren fånga musen med rätt siffra på bordet med hjälp av den uppochnervända koppen. Musspelaren drar undan sin mus i svansen fort.