



### Genväg

När du landar på den här rutan får du välja om du vill ta genvägen eller fortsätta rakt fram. Om du väljer genvägen så hoppar du till den tass som stigen leder till.

### Lägg lästa kort utanför spelplanen

Lägg gärna de lästa fråge- och händelsekortet utanför spelplanen, så riskerar ni inte att välta hundarna när ni stoppar tillbaka korten underst i högarna.

### Pokerfejs

Försök att inte visa att du blir glad när du fångar en hund som är värd många poäng. Under spelets gång tar ni hundar från varandra och du vill inte att någon annan spelare ska förstå vilken av dina hundar som har högst poäng!

### Blanda plastfötterna mellan varje spel

Varje gång ni ska spela tar ni av plastfötterna, blandar dem och sätter på dem på nytt. Ingen ska veta vilken hund som har vilken poäng.

### Ändra speltiden

Spelet tar ca en halvtimme om man använder alla hundarna. Vill ni spela snabbare kan ni välja att sätta färre hundar på spelplanen, till exempel 15 hundar. Eller spela tills en spelare har exempelvis 5 hundar i sin hundgård.

**INNEHÅLL:** Spelplan, tärning, spelpjäser, hundar, plastfötter, frågekort, händelsekort, hundkort, klistermärken, hundgårdar, parkbänkar och regler

### Vem vinner?

När alla hundarna på spelplanen är slut vänder ni på hundarna och räknar ihop era poäng. Det är inte säkert att bästa hundfångaren tar hem spelet. Det är den som har flest poäng som vinner. Grattis!



*Det här är Hero! Som liten valp hittades han i skogen, uttorkad och sjuk. Om inte Hundstallet hade tagit hand om honom – och snälla människor skänkt pengar till hans vård – hade han dött. Men han blev hur pigg, frisk och glad som helst. Via en varm och omtänksam jourfamilj i Täby har han fått en ny familj som älskar honom. De otäcka upplevelserna har han förhoppningsvis glömt helt.*

[www.hundstallet.se](http://www.hundstallet.se)

# vilket HUNDKAOS



*"Jag älskar att spela spel, jag älskar hundar och jag älskar att vinna. Det tror jag att du också gör! Därför har jag gjort det här spelet som är roligt, spännande och lärorikt på samma gång. Och som dessutom innehåller massor av busiga, härliga hundar!"*  
KRAM ANDERS BAGGE

**De busiga hundarna har rymt! Hjälper du till med att fånga in dem? Den som har flest poäng när alla hundar på spelplanen är infångade vinner.**

Anders försov sig och for i väg hemifrån utan att stänga grindarna. Och nu har alla hundarna smitit ut! Alla måste hjälpas åt för att få in hundarna. Är du med?

### Anders tips för komma i rätt stämning

Alla ska samtidigt säga "Labradoren Roland" så många gånger ni kan utan att snubbla på orden och utan att skratta. Den som klarar flest gånger får börja slå med tärningen!



Alla spelar Alga

© BRIO AB/Alga 2018  
© Anders Bagge™

[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)

## Förberedelser

- Vik upp locket och lägg spelplanen på bordet.
- Bygg ihop hundgårdarna. Var noga med att inte vika bitarna åt fel håll, för då kan de gå sönder.
- Lägg parkbänkarna på plats längs spelplanens långsidor.
- Sätt fast ett klistermärke med poäng på undersidan av 25 plastfötter. Sätt en plastfot på varje hund.
- Ställ alla hundarna på spelplanen.
- Sätt en plastfot (utan poäng) på varje Anders-pjäs.



- Blanda händelsekortet noga och lägg dem på rätt ruta på spelplanen
- Lägg frågekortet på rätt ruta på spelplanen.

- Välj din spelpjäs. Vem vill du vara i dag?



1. Anders som är på gång. Här spanar vi efter hundar minsann!
2. Anders som är på jättegott humör. För att solen skiner och hundarna är glada.
3. Anders som är lite ängslig. Han råkade släppa ut alla hundarna och är rädd att få skäll.
4. Anders som är jätteglad. Han vill fånga supermånga hundar!

Ställ era spelpjäser i hörnet med samma färg som spelpjäsen.



- Ge varje spelare 6 hundkort i samma färg som den spelpjäs hen har valt. Blanda korten och lägg ut dem med bilden uppåt i den ordning korten hamnade när du blandade. Memorera vilken hund som är var och vänd sedan korten så att tassan hamnar uppåt.  
**Läs mer under Hundkortet.**

## Börja spela

Ni börjar med en hund var. Välj varsin hund och sätt i er hundgård. Ni får inte titta på poängen förrän ni har valt hund.

Du som lyckades säga "Labradoren Roland" flest gånger (**Se Anders tips ovan.**) får börja och slår med tärningen. Hur många tassar fick du? Flytta så många steg medsols. Banan går runt, runt utan mållinje.

Om du kommer ifatt en medspelare så att du står på samma ruta som han eller hon så måste hen flytta fram till närmaste parkbänk och stå över ett kast.

## OBS! När du tar en hund

- Varje gång du ska ta en hund från spelplanen eller från en annan spelare måste du först säga **VOV!** Om du glömmet säga **VOV** får du inte hunden – oturl!
- Varje gång du har tagit en hund från spelplanen eller från en annan spelare får du vända den och se efter vad den har för poäng. Försök memorera poängen för sedan får du inte vända på den igen och kika på poängen.

## RUTORNA PÅ SPELPLANEN

### Hörnrutorna

Varje gång du kommer till **din** startruta stannar du på den, även om du har steg kvar. Nu får du ta en hund från spelplanen och sätta i din hundgård. Glöm inte att säga **VOV!** Du får också svara på en fråga. (**Se Frågekortet.**) Så du har chans att få 2 hundar!

Du får svara på en fråga även när du hamnar på en annan hörnruta än din egen. (Men en extrahund får du bara på din egen startruta.)

### Plusrutorna

Ta en hund av en valfri spelare. Glöm inte säga **VOV!**

### Utgångsrutorna

Anders är trött och behöver pausa. Sätt dig på bänken och stå över ett kast! Om en annan spelare får upp ett händelsekort som involverar alla spelare får du vara med fast du sitter på bänken.

### Händelsekortet

När du kommer på en sådan ruta tar du det översta kortet i högen och läser högt vad som står på det.



- Det kan hända att du får tassa framåt, ta en hund från en annan spelare eller ge en hund till en annan spelare. **Om du hamnar på en ny händelse när du tassar framåt efter att ha tagit ett händelsekort så händer ingenting och det är nästa spelares tur att slå med tärningen.**

- Ni kommer också att tävla i att t.ex. nosa, skälla och vifta på svansen som en hund. Den som vinner en sådan tävling får ett extra slag med tärningen nästa gång det är hans eller hennes tur. Om du hamnar på en parkbänk men har ett sådant extralag så får du fortsätta slå – du slipper alltså ifrån parkbänken den här gången.

## Hundkortet

Nu ska du komma ihåg var du har dina 6 hundkort. När det står till exempel **Hitta Balettina!** på händelsekortet ska varje spelare komma ihåg var just han eller hon har Balettina i sin hundsamling och vända upp det kortet. Grattis till er som vände upp rätt hund, ni får ta en hund från spelplanen. Vänd sedan kortet igen så det hamnar med tassan uppåt.



## Frågekortet

När du hamnar på den här rutan tar spelaren till vänster om dig det översta frågekortet. Du säger en siffra mellan 1 och 6. Den frågan läser din granne. Svarar du rätt får du ta en hund från spelplanen och sätta i din hundgård. Glöm inte säga **VOV** först!

Om det är små barn med och spelar och frågorna känns svåra kan den som läser frågan välja ut den fråga på kortet som passar barnet bäst.

## Frågekort och händelsekort

På en del rutor finns det både ! och ?. Du får välja om du vill svara på en fråga eller ta ett händelsekort.

