

Spelvariant 1

Blanda korten väl och lägg dem i rader på bordet med baksidan upp.

Spelet går ut på att rädda så många kråkor från diket som möjligt. Detta gör man genom att samla på korten med kråkor på färd och lägga dem i sin egen hög. Under en spelomgång gäller det att först hitta ett kort med kråkan hos mormor och därefter ett eller flera kort med kråkan på färd. Men se upp för korten med kråkan i diket!

Första spelaren vänder ett kort. Om det är ett kort med kråkan hos mormor, får spelaren fortsätta att vända ännu ett. Det andra kortet måste då vara

med kråkan på färd, annars läggs båda korten tillbaka. Om det andra kortet har bilden med kråkan på färd, kan spelaren välja att behålla de båda korten genom att lägga dem båda i sin hög och på detta sätt rädda kråkan. Turen går då över till nästa spelare.

Spelaren kan också välja att försöka rädda fler kråkor genom att i stället vända ännu ett kort. Är det då ytterligare en kråka på färd står spelaren återigen inför ett val. Man kan antingen ta risken och fortsätta vända ett kort och på detta sätt försöka rädda ytterligare en kråka. Så länge man får upp kort med kråkan på färd går det bra att fortsätta vända kort.

Skulle man råka få upp ett kort med kråkan i diket läggs detta kort genast tillbaka. Alla de kort som man just plockat upp tas då ur spel och ingen kråka blir räddad under denna spelomgång. Det samma gäller om man råkar vända ytterligare ett kort med kråkan hos mormor, som då tas ur spel tillsammans med de övriga korten. Turen går sedan över till nästa spelare.

När som helst under en spelomgång kan spelaren välja att sluta vända upp kort och därmed rädda de kråkor som

redan plockats upp genom att lägga korten i den egna högen. Spelaren måste alltså bestämma sig för hur mycket han eller hon vågar chansa. Om man är lite äldre kan man även försöka bedöma hur stor risken är att fel kort vänds upp.

Spelet är slut när kråkan på färd-korten eller kråkan hos mormor-korten är slut. Den som då räddat flest kråkor, det vill säga samlat flest kråkan på färdkort, vinner spelet.

Spelvariant 2

Blanda korten väl och lägg dem i rader på bordet med baksidan upp.

Spelet går ut på att samla så många kråkor på färd som möjligt. Under varje spelomgång försöker spelaren få med sig först ett kråkan hos mormor-kort och sedan tre stycken kråkan på färd-kort.

Första spelaren vänder ett kort. Om det är ett kort med kråkan hos mormor, får spelaren fortsätta att vända kort. Nu gäller det att få upp tre kort i rad med kråkan på färd. Om detta lyckas lägger

spelaren samtliga kort framför sig i en egen hög. Turen går sedan över till nästa spelare.

Om spelaren i stället får upp ett annat kort under en spelomgång, vänder spelaren på kortet eller korten igen och lägger tillbaka dem på samma plats. Det är mycket viktigt att alla spelare har haft chans att se korten. Turen går sedan över till nästa spelare.

Spelet fortsätter på detta sätt tills enbart 6 stycken kråkan i diket-kort återstår. Den som då lyckats samla flest kråkan på färd-kort i sin hög vinner spelet.

Mormors lilla kråka

Från 3 år,
2-5 spelare,
speltid ca 15 min.



Lycka till!

Mormors lilla kråka

Mormors lilla kråka skulle ut och åka,
ingen hade hon som körde.

Mormors lilla kråka skulle ut och åka,
ingen hade hon som körde.

Än slank hon hit,
än slank hon dit,
än slank hon ner i diket.



Fler kul spel och leksaker hittar ni på www.fahrmans.se

**FAHR
MANS**

Idébolaget
to&go