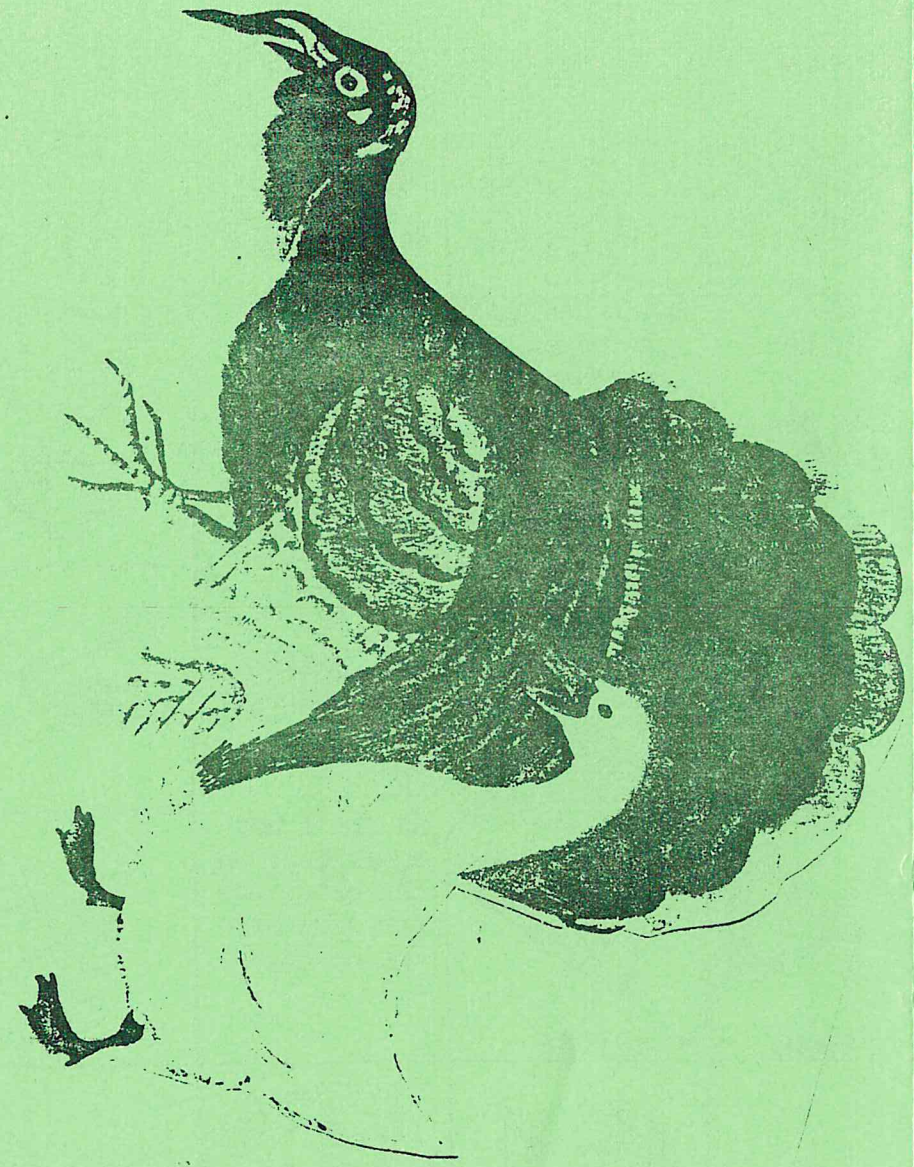
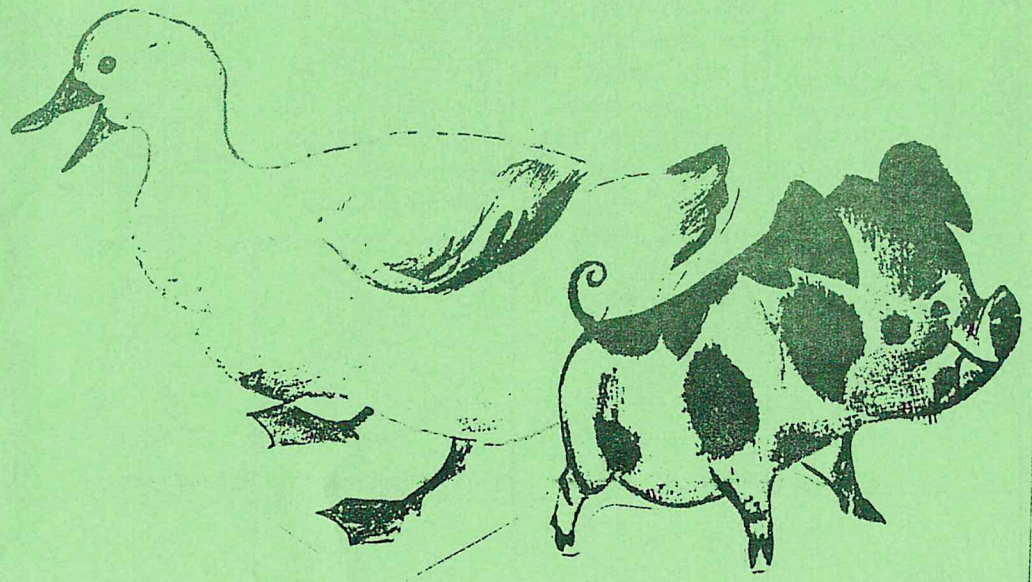
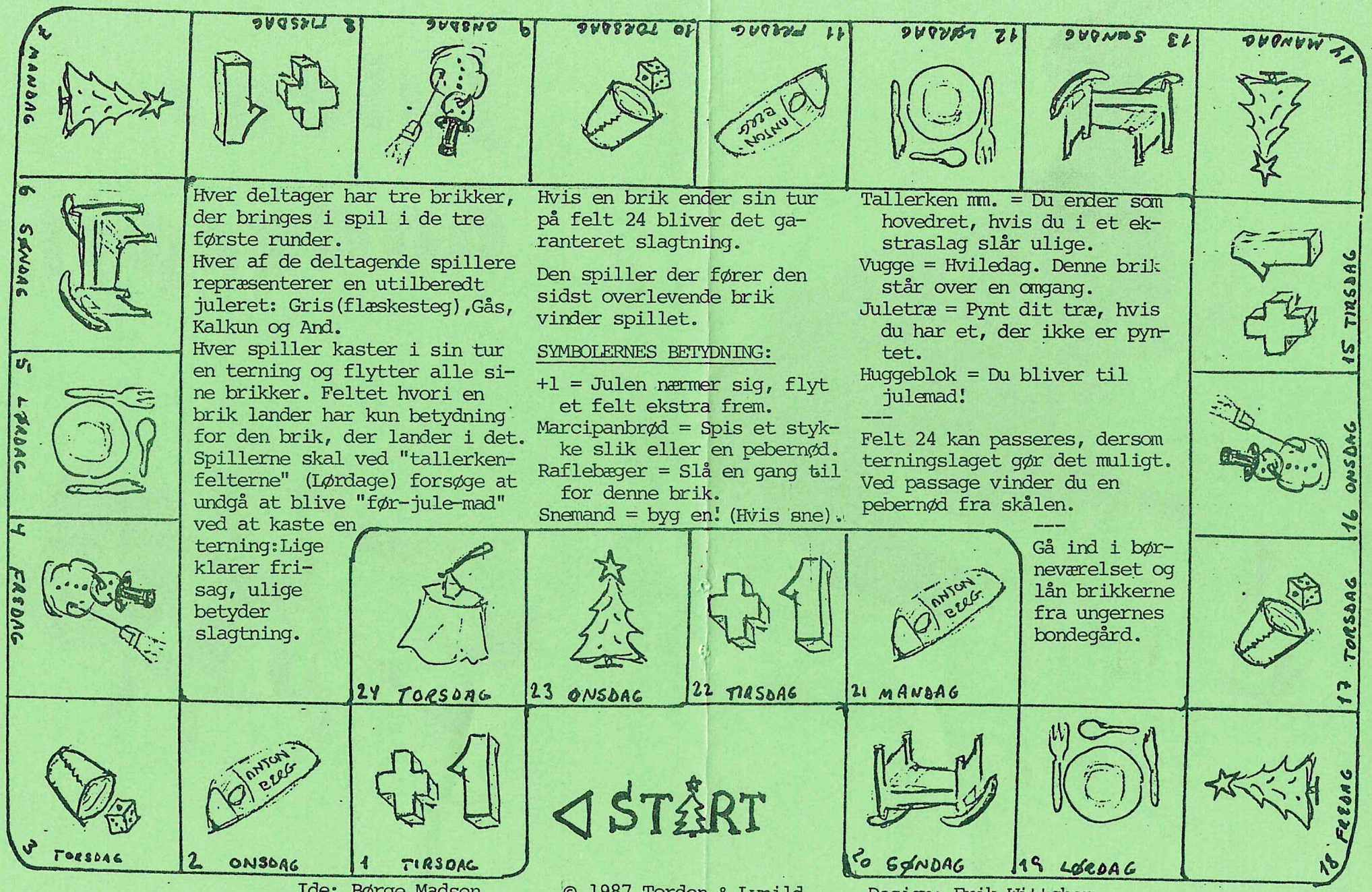


julens andespil





Hver deltager har tre brikker, der bringes i spil i de tre første runder.
Hver af de deltagende spillere repræsenterer en utilberedt juleret: Gris(flæskesteg),Gås, Kalkun og And.
Hver spiller kaster i sin tur en terning og flytter alle sine brikker. Feltet hvori en brik lander har kun betydning for den brik, der lander i det. Spillerne skal ved "tallerken-felterne" (Lørdage) forsøge at undgå at blive "før-jule-mad" ved at kaste en terning:Lige klarer frisag, ulige betyder slagtning.

Hvis en brik ender sin tur på felt 24 bliver det garanteret slagtning.

Den spiller der fører den sidst overlevende brik vinder spillet.

SYMBOLERNES BETYDNING:

+1 = Julen nærmer sig, flyt et felt ekstra frem.
Marcipanbrød = Spis et stykke slik eller en pebernød.
Raflebæger = Slå en gang til for denne brik.
Snemand = byg en! (Hvis sne).
Tallerken mm. = Du ender som hovedret, hvis du i et ekstraslag slår ulige.
Vugge = Hviledag. Denne brik står over en omgang.
Juletræ = Pynt dit træ, hvis du har et, der ikke er pyntet.
Huggeblok = Du bliver til julemad!

Felt 24 kan passeres, dersom terningslaget gør det muligt. Ved passage vinder du en pebernød fra skålen.

Gå ind i børneværelset og lån brikkerne fra ungernes bondegård.

Ide: Børge Madsen © 1987 Torden & Lynild Design: Erik Wittchen