



Karamellen

Karamellen är ett strategispel för två spelare. *Hur ska jag göra så att inte jag måste ta bort den sista lilla knappen mellan mål och den stora knappen?*

Spelplanerna kan tillverkas på olika sätt. Rita upp på kartong, sy som en remsa, såga i trä och bränn in ...

Material

- Tillverka en spelplan med måtten ca 15 • 65 cm, se nedan och nästa sida
- En stor och sex små knappar, ev karameller

Beskrivning

Reglerna beskrivs på nästa sida. Det som händer är att knapparna kommer att flyttas mot den kortända där det står *Mål*. Eftersom det är två spelare och de kan sitta på var sin sida av spelplanen går det inte att säga "till vänster" vilket är det naturliga när man ser på beskrivningen. En del föredrar att markera aktuell kortända med ett extra tjockt streck istället för att skriva ordet mål.

Alla knappar (de små och den stora) följer samma regler och det är först när det börjar bli trångt bortåt mål som det är viktigt att ta extra hänsyn till den stora knappen.

Utveckling

Undersök vad som händer vid spel med tre eller fler deltagare.

Borttagna knappar återförs inte till spelet.

Kryssen och ringen visar enbart startposition, därefter har de ingen som helst betydelse.

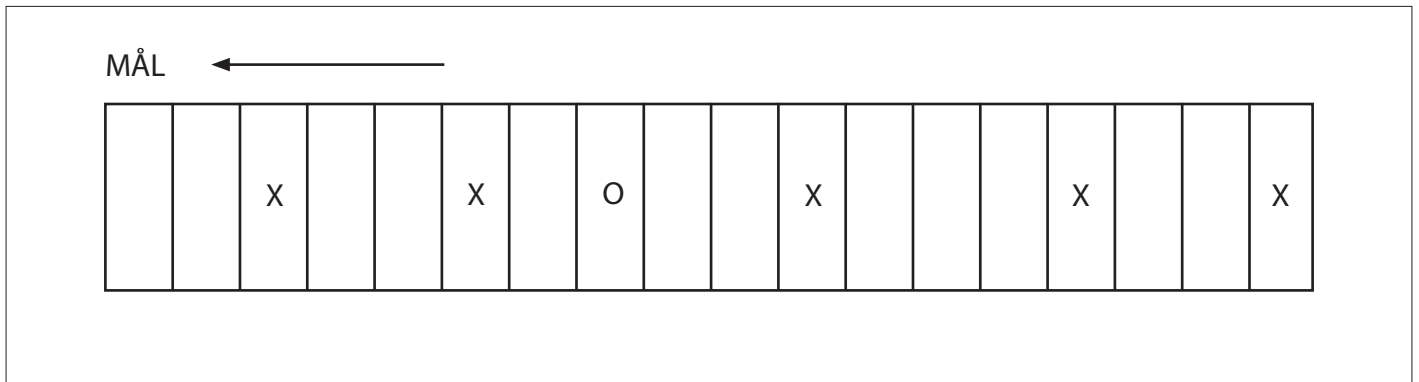
Variation och erfarenhet

Ett utomordentligt sätt att öka engagemang och en önskan om att fortsätta spela är att byta ut den stora knappen mot en karamell, men det är bäst att starta med enbart knappar annars blir det för stort fokus på karamellen.



Karamellen

På vart och ett av spelplanens kryss placeras en liten knapp och på ringen placeras en stor knapp.



Regler för två spelare

Bestäm vem som ska börja och gör sedan ett drag varannan gång.

Spelet vinnas av den som kan ta den stora knappen!

Det finns två olika drag att välja på:

- flytta valfri knapp, valfritt antal steg, i riktning mot mål

eller

- ta bort knappen närmast mål.

Det är inte tillåtet att hoppa över en annan knapp eller att gå utanför spelplanens rutor.