



## DK: Regler

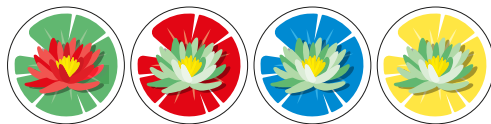
### Spillets formål

Spring langs med åkanderne for at nå målet, hvor du får et hemmeligt præmiekort med 1-3 lækre fluer på bagsiden. Når en spiller som den første får sin 5. præmie, tæller spillerne, hvor mange fluer de hver især har fanget for at se, hvem der har vundet.

### Brikkerne og kortene

Hver brik viser en åkande med et stort **farvet blad** og en **farvet blomst**.

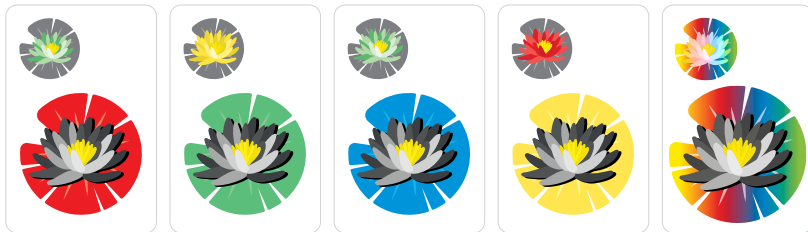
16 af åkanderne har forskellige kombinationer af de fire farver i spillet (*illustreret til højre*).



Der er en **mål-åkande**  
og 4 åkander med blad  
og blomst i samme farve  
(illustreret til højre).

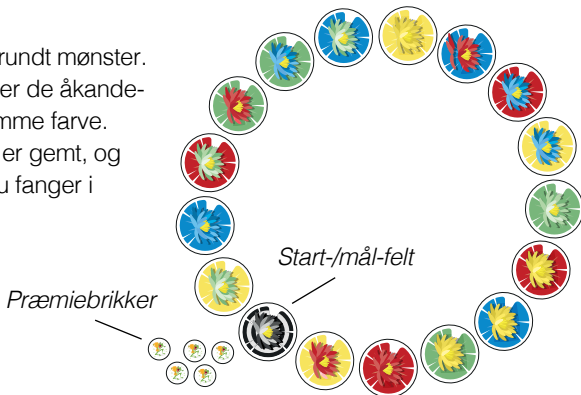


Åkandekortene viser to åkander: en stor åkande med et farvet blad og en grå blomst, og en lille åkande med et gråt blad og en farvet blomst. (illustreret nedenfor).



## Forberedelse

Læg åkandebrikkerne tilfældigt i et rundt mønster.  
Spillet går hurtigere, hvis du udelader de åkandebrikker, hvor blad og blomst har samme farve.  
Vend **præmiebrikkerne**, så fluerne er gemt, og bland dem.  
Disse er fluerne, som du fanger i løbet af spillet.



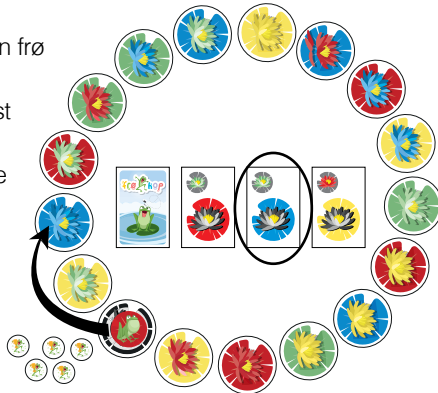
Hver spiller vælger en frø. Den spiller, som kan hoppe højest, tager en af frøerne uden at kigge for at vælge, hvem der skal starte spillet. Spillerunden går med uret.

Den sidste spiller lægger sin **frø** på mål-åkanden. Derefter lægger den næstsidste spiller sin frø oven på den sidste spillers frø, og sådan fortsætter man, til den første spillers frø er øverst i stakken af frøer. **Nu er frøerne klar til at starte.**

## Spillet, simpel version

I den simple version af spillet **fokuserer spillerne kun på de store blades farver.** Det betyder, at de ser bort fra blomsternes farver.

1. Den første spiller lægger 3 åkandekort fra bunken med billedsiden opad inden for cirklen af åkandebrikker.
2. Spilleren vælger ét af åkandekortene og flytter sin frø med uret hen over åkandebrikkerne til den første åkandebrik, der har samme bladfarve, som er vist på det åkandekort, som spilleren har valgt. (I dette eksempel har "rød frø" valgt det midterste kort og hopper over på det nærmeste blå blad)
3. Herefter lægger spilleren åkandekortet væk og trækker et nyt fra bunken, så den næste spiller også har 3 åkandekort at vælge mellem, og sådan fortsætter spillet.



Hvis du lander oven på en anden frø, vil denne frø bære dig med sig, når den næste gang flytter sig, og dermed kan du rykke fremad i spillet, selv om det slet ikke er din tur.

Når du lander på eller passerer mål-åkan den, må du tage et præmiebrik. Den har 1, 2 eller 3 fluer gemt på bagsiden (jo flere fluer, jo bedre). Vis ikke de andre spillere, hvor mange fluer du har fanget, før til allersidst i spillet.

4. Fortsæt spillet, indtil en spiller får sin 5. præmiebrik. De resterende spillere får et sidste træk, medmindre de allerede har trukket et åkandekort i denne runde (på den måde får alle spillere det samme antal træk). Spillerne vender deres præmiekort og tæller, hvor mange fluer de hver især har fanget i løbet af spillet. **Spilleren med flest fluer vinder.**

## Spillet, udvidet version

De grundlæggende regler er de samme som i den simple version, men nu kan spillerne vælge at bruge **enten bladfarven eller blomsterfarven**, når de flytter deres frøer til nærmeste matchende blad eller blomst. Da dette gør spillet hurtigere, **skal** du bruge alle åkandebrikkerne.

**En anden variation** er at starte spillet med 1 åkandekort pr. spiller plus ét ekstra (dvs. 4 åkandekort ved 3 spillere). Den næste spiller trækker ikke et nyt åkandekort, men må nøjes med de åkandekort, der videregives.

Først når det sidste åkandekort er brugt (af den spiller, som startede runden), får den næste spiller lov til at starte med det oprindelige antal åkandekort (1 pr. spiller plus ét ekstra).

(Eks. ved 3 spillere: "Rød frø" starter med at trække 4 åkandekort fra kort bunken, og vælger derefter hvilket kort han/hun vil bruge. Når "rød frø" har rykket, sender han/hun de resterende 3 kort videre til "blå frø", som vælger hvilket kort han/hun vil bruge. Når "blå frø" har rykket, sender han/hun de resterende 2 kort videre til "grøn frø". Når "grøn frø" har rykket, sender han/hun til sidst det sidste kort videre til "rød frø", som skal rykke med det sidste kort. Derefter starter "blå frø", nu næste runde med 4 kort, og spillet fortsætter på samme måde.