

# FAMILJEN ANKA™

De små ankungarna längtar efter att få simma i dammen.  
Men de är lite rädda för att hoppa i.  
Därför måste du hjälpa dem.

Ett spel för 2 - 4 deltagare från 4 år

## Innehåll

Regelhäfte  
Låda med insats  
Hus av kartong  
12 träankor  
Tärning  
Etikettark med 4 olika färger

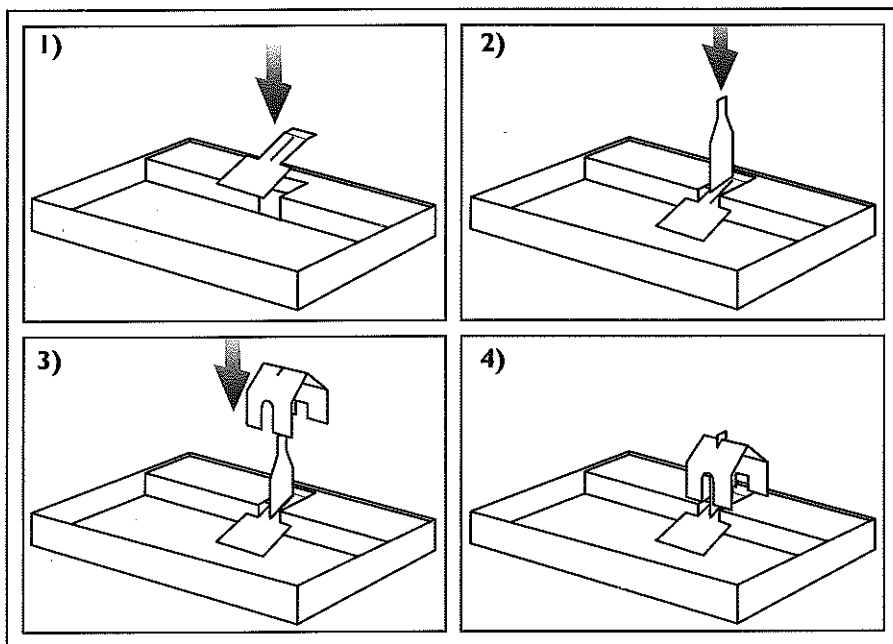
Sätt fast etiketterna så att ankungarna får en färgprick på undersidan. Det finns fyra olika färger - grön, röd, rosa och svart - och det skall finnas tre ankungar per färg.

**OBS!** Var noga med att trycka till alla vikningar ordentligt.

## Spelförberedelser

Sätt bryggan på plats och vik ihop ankhuset som bilderna visar.

Var och en väljer vilken färg man ska samla på.



Är man två spelare väljer man två färger var. Är man tre som spelar väljer man en färg var och låter den fjärde färgen ändå vara med i spelet.

Blanda ankungarna så att ingen vet var de olika färgerna finns. Ställ 6 ankungar på varje sida om huset. De skall stå tätt och så nära kanten inne i huset som möjligt, utan att de börjar glida ner. (Se bilden nedan.)

Bestäm vem som skall börja.

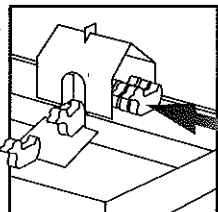
### Vad spelet går ut på

En efter en ska ni putta ankungarna i dammen. Vinner gör den som först har fått en familj på 3 ankungar med samma färg på undersidan.

### Spelet kan börja

Varje gång det är din tur skall du slå med tärningen.

Putta ner lika många ankungar som tärningen visar genom att föra ankorna åt sidan. **Tryck lätt - inte för hårt.**



Du får putta på vilken sida du vill. Visar tärningen 3 skall du putta ner 3 ankungar.

T.ex. 2 på ena sidan och 1 på andra sidan. (Peta lite på bryggan om ankorna fastnar.)

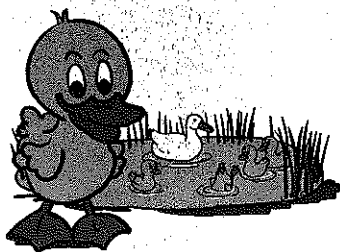
Titta på ankungarnas undersida och tala om högt för alla vilka färger de har. Har någon din färg ställer du den ankungen i ditt hörn av dammen. De ankungar som har din färg ställer du i ditt hörn av dammen.

Har de inte din färg, ställer du tillbaka ankungen på bryggan. Du får själv välja vilken sida du vill ställa dem på. Försök komma ihåg på vilken sida du och de andra spelarna ställer ankungarna på.

Sedan är det näste spelares tur.

### Vem vinner?

Den som först lyckats samla på sig 3 ankungar i sin färg, har vunnit.



© 1995 Atelier Stefanie Rohner, Christian Wolf

© 1996 BRIO AB

Illustration och design: Bildgården AB