

## Viktigt

Grodor kan dela näckrosblad.

Om det sitter en groda på ett näckrosblad kan detta blad inte flyttas eller vändas.

# SMÅ GRODORNA

**För 2–4 spelare från 5 år och uppåt.**

Spelkonstruktion och illustration: Johann Ruettinger.

### Innehåll:

Spelplan

4 grodor/speljäser i trä

Specialtärning

7 näckrosblad

4 flugor

En dag gav sig fyra hungriga grodor ut på jakt. När de kom till kanten av den vackra dammen, såg de var sin läcker fluga på andra sidan. De flugorna ville de gärna fånga!  
Men hur skulle de ta sig till andra sidan? De trodde att några näckrosblad kunde bilda en väg över vattnet, men tyvärr fanns det inte tillräckligt många blad...

Men du kan lösa problemet med hjälp av tärningen – så låt spelet börja och hjälp dem att fånga flugorna!

### Spelets mål

Grodorna ska hoppa över dammen, fånga sina flugor och ta med dem tillbaka. Eftersom grodorna behöver näckrosblad att hoppa på, måste spelarna först få näckrosbladen att "växa" till en stig från dammens ena sida till den andra.

Men att hoppa på näckrosblad är inte alltid lätt. Dina motspelare kan ta bort de blad du tänkt hoppa på, eller till och med förvandla dem till vatten framför nosen på dig!

### Förberedelser

Lossa näckrosbladen och flugorna från arket. Placera de 7 näckrosbladen med vattensidan upp på de 7 inre cirkelarna på dammen. Spelarna väljer var sin groda och fluga i samma färg. Grodorna startar från de större cirkelarna i motsvarande färg och flugorna placeras på de mindre cirkelarna – mitt emot grodornas startplatser.

### Spelets gång

Den yngste spelaren börjar. Spelet fortsätter medurs. Vid varje tur kastas tärningen som därmed berättar vilket sorts drag som kan göras:



**Flytta ett näckrosblad!** När tärningen visar denna bild får den spelare som kastat flytta vilket näckrosblad som helst till vilken plats som helst på spelplanen. Vid denna flyttning får näckrosbladet vändas så att det antingen får ett näckrosblad att växa, eller förvandlar ett näckrosblad till vatten.



**Gör 1 hopp**



**Gör 2 hopp**

Grodorna kan hoppa åt vilket håll de vill. Hopp kan göras från startcirkeln till ett näckrosblad, från ett näckrosblad till ett annat, från ett blad till en fluga eller tvärtom.

Det måste finnas ett näckrosblad på nästa ruta – en groda kan aldrig hoppa över vatten, i vatten eller på ett näckrosblads vattensida.

Spelare som kastar en 1:a eller 2:a och inte har några näckrosblad att hoppa till får 'passa'.



**En riktig lyckogroda!** Denna bild ger spelaren rätt att göra **två saker** – att låta ett näckrosblad byta plats **och** hoppa **1 steg** (men inte 2).

När du hamnat på samma ruta som din egen fluga, stoppar du flugan i grodans mun och återvänder. Den förste spelaren som återvänder till sin startcirkel med en fluga har vunnit.