

# QUAKI

spelinstruktioner



# Mäng toetab:



**Fysisk utveckling:** stimulerar reaktionsförmåga och minne, eftersom barnen måste komma ihåg var de magnetiska myggorna är gömda, och stimulerar hand-öga-koordination, motorik och koordination.  
Spelet är lämpligt för barn från 3 år.



**Social utbildning:** följa regler i en grupp, socialt beteende under lek, leka tillsammans i en grupp, kommunikation, socialt beteende



**Konstundervisning:** barnen lär sig olika färger och måste känna igen dem när de leker med kuber.



beleduc

# QUAKI

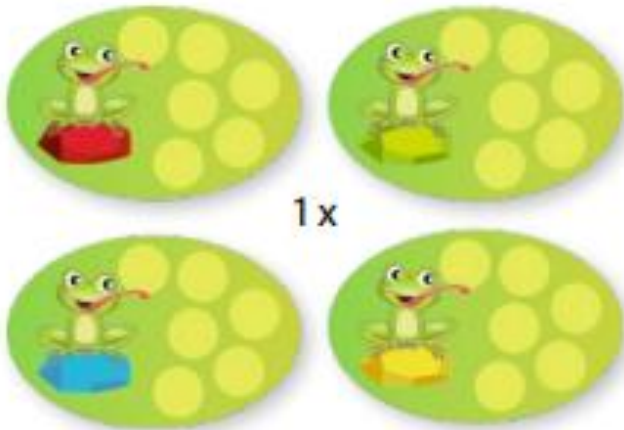
Försök att fånga flugor!



je 6 x magnetisch / each 6 x magnetic



je 3 x / each 3 x



## Information om spelet



# 22619 Quaki

Det händer mycket i blommans spegelsjö! Spelarna försöker fånga trollsländor med sina grodor och vill vara först med att fånga så många trollsländor som möjligt. Detta spännande och färgglada spel kräver snabba reaktioner och ett gott minne. Spelarna måste fånga så många trollsländor som möjligt och samla dem på sitt bord.

Målet med spelet är att vara den första som fyller alla rutor på din spelplan med flugor.

## Spel förberedelse

Sprid ut näckrosorna på bordet. Placera en fluga med framsidan uppåt på varje fält i slumpmässig ordning. Varje näckrosblad kan ha upp till sex flugor. Varje spelare tar ett spelbräde med en groda och motsvarande groda. Denna groda placeras på valfritt näckrosblad. Det kan finnas mer än en groda på ett blad.



## Spelets historia

Den yngsta spelaren börjar spelet, och sedan fortsätter spelet medurs. Spelaren kastar tärningarna och utför den åtgärd som tärningarna anger. Om spelaren misslyckas med att fånga flugan måste hen flytta sin groda till ett annat näckrosblad. Varje spelare får endast använda sin egen groda. Grodan får endast placeras på flugan under sin tur.

### **Cirkeln visar färgen (röd, gul, grön eller blå):**

Du kan placera en fluga i motsvarande färg på grodan. Du kan bara välja flugor som finns på grodans sida. Om flugan dras till grodans magnet fångar grodan den och du kan placera spelpjäsen på flugans plats på spelbrädet. Grodan stannar kvar på sidan. Om flugan inte dras till magneten stannar den kvar på sidan och grodan måste flyttas till en annan sida. Om det inte finns någon fluga i motsvarande färg på sidan måste grodan flyttas till en annan sida och spelarens tur avslutas omedelbart.



### **Kuben visar symbolen konn:**

När grodsymbolen visas på kuberna kan spelaren välja vilken färg som helst och försöka fånga flugan med magneten. De kan bara välja flugor som finns på deras egen grodas sida.



### **Kuben visar symbolen flyga:**

Om det finns en skalbaggsymbol får spelaren ta vilken skalbagge som helst från näckrosbladet och placera den på sitt spelbräde. Spelarens groda behöver inte befinna sig på det näckrosblad där skalbaggen valdes. Spelarens groda flyttas inte under denna åtgärd. De insamlade skalbaggar placeras på spelarens lilla spelbräde.



### **Slut på spelet**

När alla rutor på brädet är upptagna av spelarens färgade pjäser avslutas spelet. Den första spelaren som uppnår detta vinner. Du kan också fortsätta spelet och utse en andra och tredje vinnare.



beleduc Lernspielwaren  
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:  
0049 37360 162 29 Mail:  
info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2025



Spara denna adress om du har några frågor.



SV: Varning! Ej lämplig för barn under 3 år. Små delar. Kvävningsrisk.

