

# Croassimo



5-10 5-10 years

- FR
- GB
- D
- NL
- E
- I
- F
- S
- DK
- RUS



# Croassimo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto  
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X4



X4



X30



X8

X10



Fra 5 til 10 år



Fra 2 til 4 spillere



15 minutter

### Spilletets formål:

At spise så mange myg som muligt.

### Indhold:

1 spilleplade, 4 frøbrikker, 1 springfrø, 48 kort (30 myg, 8 fisk og 10 handlingskort), 4 åkandekort

### Forberedelse af spillet:

Sæt æsken midt på bordet.

Bland kortene og læg dem i en bunke med forsiden nedad.

Hver spiller vælger en farve og tager den tilsvarende brik og det tilsvarende åkandekort.

Alle brikkerne sættes på åkande-startfeltet på spillepladen, og hver spiller lægger sit trampolinkort foran sig, i en afstand, som samtlige spillere synes er passende.



### Spilletets forløb:

Den yngste spiller begynder. Der spilles i urets retning.

Efter tur, sætter spillerne springfrøen på trampolinkortet og forsøger at få den til at springe op i spillet.

**Hvis frøen lander i et af de 4 rum:** tallet i bunden af rummet angiver, hvor mange felter frøbrikken skal bevæge sig frem på spillepladen. Således rykkes brikken 3 åkandefelter frem, hvis frøen lander på tallet 3. Brikkerne bevæger sig i urets retning.

**NB:** Der må kun stå 1 brik på hver åkande. Et optaget åkandefelt tælles ikke med. Frøen springer bare feltet over uden at tælle det med.

**Hvis åkanden, som frøen lander på, har 1, 2 eller 3 blomster,** tager spilleren det tilsvarende antal kort i bunken (1, 2 eller 3).

- Hvis han/hun trækker kort med myg eller fisk på, lægges disse med forsiden nedad foran ham/hende.

- Hvis han/hun trækker et eller flere handlingskort, kan han/hun beslutte at bruge et af dem næste gang, det er hans/hendes tur eller gemme det med forsiden nedad og bruge det senere (bemærk at en spiller kun må bruge ét handlingskort pr. tur).

### Handlingskortenes betydning:



Spilleren må stjæle et kort fra en af sine modspillere



Spilleren må lade sin brik bytte plads med en anden brik



Spilleren må flytte sin brik 3 felter tilbage



Spilleren må spille igen



Spilleren må smide et fiskekort væk, hvis han/hun har et liggende foran sig

**Hvis frøen lander udenfor de 4 rum,** er turen slut og går videre til den næste spiller, som skal få frøen til at springe.

**NB:** frøen anses for at være landet i et af rummene, så snart blot en del af frøen rører rummets bund.

### Spilletets afslutning:

Spillet slutter, når en af brikkerne har været hele spillepladen rundt og er kommet tilbage til åkande-startfeltet. De andre deltagere spiller så én tur mere, hvorefter man hver især tæller sine points.

Den spiller, som har flest points, vinder spillet

(**NB:** når en brik er nået i mål, kan de andre spillere ikke længere bruge handlingskort mod ham/hende).

### Optælling af points:

- Eftersom fisk spiser myg, mister man et myggekort for hvert fiskekort.
- De resterende myggekort er 1 point værd.
- Den spiller, som først kommer i mål, tildes 2 ekstra points.

**NB:** Spillerne kan i fællesskab blive enige om at øve sig på at få frøen til at springe inden spilletets begyndelse.