

Eftir Bernhard Weber
Þýðandi Sigursteinn J. Gunnarsson



Fjöldi leikmanna: 2-5
Aldur: Frá 6 ára
Lengd: U.þ.b. 10 mín.

Gestagangur í skóginum

Refurinn Robbi er frægur fyrir veislurnar sínar og nú er hann að halda þá stærstu til þessa. Hann er búinn að hengja ljósker um allan skóg og undirbúningurinn er að lokum kominn. Loksins getur veislan byrjað. En hverjir koma fyrstir í veisluna? Verður það Magga maur eða Boggi broddgöltur? Hvenær kemur svo froskurinn Friðrik? Verður Baldur björn kominn á undan Sillu snigli? Hvað heldur þú?

Íhlutir

61 spil með sjö mismunandi myndum.

Uppsetning

Stokkurinn er stokkaður mjög vel og hver leikmaður fær 12 spil sem hann lætur á grúfu fyrir framan sig án þess að skoða þau. Þetta eru bunkarnir ykkar. Afgangurinn af spilunum er settur á mitt borðið þannig að stokkurinn snýr upp. Dýrið sem sést á bunkanum er fyrsta "viðmiðunardýrið."

Markmið leiksins

Leikmaðurinn sem er fyrstur að losna við öll spil sín vinnur.

Hvernig á að spila

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Hann giskar á hvort að efsta dýrið í sínum bunka sé stærra, minna eða jafn stórt og viðmiðunardýrið. Síðan flettir hann við efsta spilinu og leggur það fyrir framan sig.

RÉTT

Ef að hann giskar **RÉTT** fær leikmaðurinn að ákveða hvort hann vilji **HALDA ÁFRAM** eða **ENDA UMFERÐINA SÍNA**.

HALDA ÁFRAM:

Áður en að leikmaðurinn flettir við næsta spili þarf hann að giska á hvort að dýrið á því sé stærra, minna eða jafn stórt og dýrið á myndinni sem hann fletti við síðast.

ENDA UMFERÐINA SÍNA:

Leikmaðurinn setur öll dýrin sem hann er búinn að fletta við á bunkann í miðunni. Efsta dýrið á bunkanum er núna nýja viðmiðunardýrið fyrir næsta leikmann, sem að má núna gera.

Mikilvægt:

Öllum spilum sem búið er að fletta við **fara ofan á hvort annað, þannig að þau snúi upp, fyrir framan leikmanninn** þannig að bara síðasta spil sem var flett við sé sýnilegt. Allar nýjar ágiskanir (stærra, minna eða jafn stórt) vísa til síðasta dýrs sem sett var út með rétttri ágiskun.

RANGT

Ef að leikmaðurinn giskar **RANGT** þá þarf hann að taka upp öll spilinn sem hann var búinn að fletta við. Spilin fara á hvolfi undir bunkann hans án þess að breyta röðinni á þeim. Síðan má næsti leikmaður gera.

TILLAGA:

Þegar þú snýrð við spilum, reyndu þá að leggja á minnið í hvaða röð dýrin koma. Ef þú þarft að setja þau undir bunkann þinn þá veistu í hvaða röð dýrin birtast þegar þú kemur að þeim næst. Hvert spil sýnir öll sjö dýrin í rétttri stærðarröð svo þú getir séð hvort að ágiskunin þín var rétt eða ekki.

Að klára spilið og vinna leikinn

Fyrsti leikmaðurinn til að losna við öll spil sín vinnur!