



Doel van het spel: Aan het einde van het spel de meeste vliegen op je waterlelie hebben.

Vorbereiding van het spel:

- Haal alle onderdelen uit de doos en leg het speelbord in de doos.
- Steek de rietstengels in de gaten op het bord, door de grootste in het midden te plaatsen.
- Hang de vliegen en muggen willekeurig aan de rietstengels.
- Elke speler pakt een waterlelieblad en legt het voor zich neer.
- De eerste speler pakt de kikker.



Spelverloop:

De spelers spelen om de beurt met de klok mee. Tijdens zijn beurt pakt de actieve speler de kikker en laat hem springen:

- of in de richting van de rietstengels om zoveel mogelijk vliegen/muggen te laten vallen,
 - of in de richting van het waterlelieblad van een tegenstander om diens vliegen/muggen te laten vallen.
- In beide gevallen pakt de speler de vliegen/muggen die hij heeft laten vallen en legt ze op zijn waterlelieblad.

1 of 2 kikkersprong(en)?

Tijdens zijn beurt mag de actieve speler de kikker één of twee keer laten springen, afhankelijk van het aantal vliegen op zijn waterlelieblad:

- 1 sprong, als het aantal vliegen gelijk is aan of groter dan dat van de andere spelers
- 2 sprongen, als het aantal vliegen kleiner is dan dat van de andere spelers



Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer drie rietstengels helemaal vrij zijn van vliegen en muggen.

Punten tellen

Voor elke mug moet je een vlieg van dezelfde grootte weghalen.

De speler met de meeste vliegen op zijn waterlelieblad wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste kleine vliegen.