



Frogggit



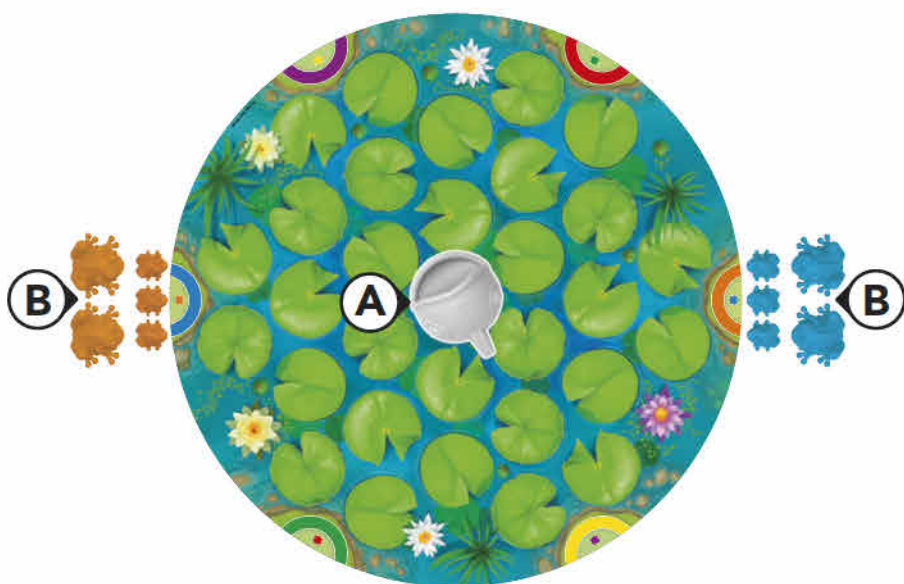
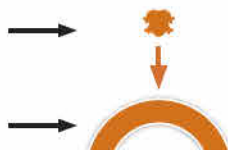
Contents

- 1 pond (gameboard) showing 31 lily pads and highlighting 6 starting and finish points along the outer edge.
- 1 fish
- 6 frog families in different colours, each frog family consists of 2 large frogs and 3 small frogs.

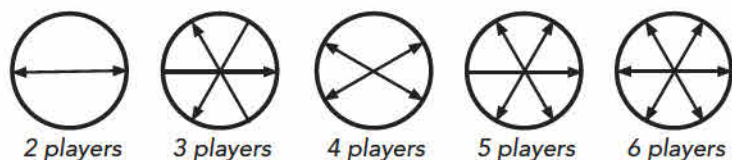
Setup

- Place the pond in the middle of the table;
- Place the fish (A) in the middle of the pond;
- Place the participating frog families (B), one for each player, on the side of the pond next to their starting edges:

- Every Frog Family has a specific **starting edge**, indicated by a frog icon of their own colour.
- This is always directly opposite their **finish edge**, indicated by an edge icon of their own colour.



Note: Depending on the number of players, the start layout will look different:

**Object of the game**

The first player to get their entire frog family across the pond over their finish edge wins the game. But watch out for the fish!

Froggit can be played in 2 different levels of difficulty - **JUNIOR** or **EXPERT** - according to the experience and/or age of the players.

JUNIOR GAME RULES**How to play**

Starting with the youngest player and moving clockwise players take turns moving a single frog of their own colour. They can play with a frog on their starting edge or a frog already in the pond. Once a frog has left its starting edge, it can only leave the pond over its own finish edge, except when it is sent back to its starting edge by the fish (see 'Moving the fish'). Once a frog has left the pond over its finish edge it cannot re-enter.

Moving frogs

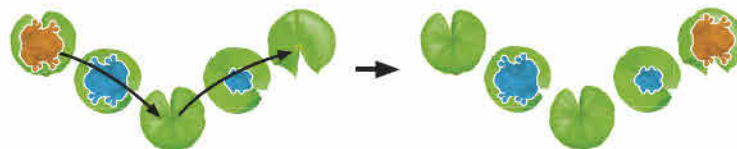
Frogs move by jumping to empty lily pads.

The **number of jumps** a frog can make depends on the size of the frog:

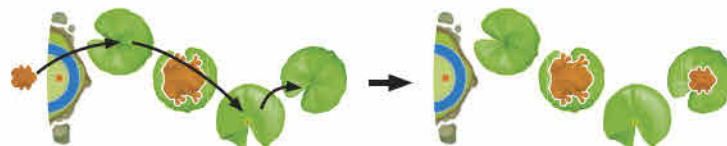
- A large frog can **jump 1 or 2 times**.
- A small frog can **jump 1, 2 or 3 times**.

There are different **types of jumps** that can be combined until the maximum number of jumps is reached.

- A frog can **jump directly** onto any empty adjacent lily pad;
- or a frog can **jump over** a single adjacent frog, whatever its size or colour, to the empty lily pad directly behind it in the same line of direction. A frog can never jump over the fish (see 'Moving the fish').



Example: The large orange frog jumps over the large blue frog and jumps another time over the small blue frog. Here the large orange frog has to stop because it has reached its maximum number of 2 jumps.

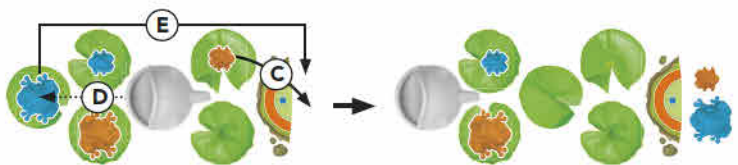


Example: The small orange frog enters the pond by jumping from its starting edge onto an empty lily pad, then jumps over the large orange frog and makes 1 last direct jump. Here the small orange frog has to stop because it has reached its maximum number of 3 jumps.

Note: If a player is unable to move a frog during his turn, he must move the fish (see 'Moving the fish').

Moving the fish

When a player moves one of his frogs over their finish edge (C) they must then move the fish **1 or 2 lily pads from its current location**. If the fish is moved to a lily pad containing a frog (D) the fish ends its move and that frog must return to its own starting edge (E).



Example: The small orange frog moves over its finish edge in 1 jump. In the same turn the orange player moves the fish underwater to the lily pad containing the large blue frog. The large blue frog is sent back to its respective starting edge.

Note: When the fish moves to a desired lily pad, it moves underwater, therefore lily pads occupied by frogs do not block the moves of the fish.

If a player is unable to move any of his frogs during his turn, he must move the fish to a lily pad containing a frog who is blocking his next move. If the fish itself is blocking such a move, move the fish to any lily pad in the pond without a limit of 2 lily pads, as normal. Move the fish in order to make a move possible the next turn.

End of the game

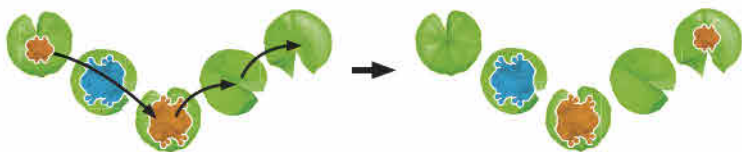
The first player to get his entire frog family across the pond over his finish edge wins the game. This immediately ends the game.

EXPERT GAME RULES

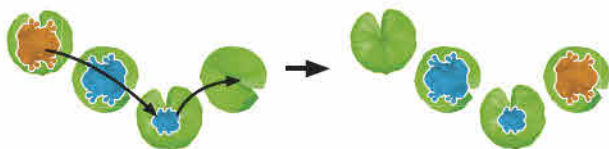
The **EXPERT** game rules are identical to the **JUNIOR** game rules, except that a frog can, in certain conditions, not only jump to an empty lily pad but also to a lily pad already containing 1 other frog.

There can be a maximum of 2 frogs (1 small frog and 1 large frog) on the same lily pad.

- A small frog can jump on the back of a large frog **of its own colour**.
- A large frog can jump onto a small frog **of another colour**.



Example: The small orange frog jumps over the large blue frog on the back of a large orange frog. Then it makes 2 direct jumps onto empty lily pads.



Example: The large orange frog jumps over the large blue frog onto a small blue frog. Then it makes 1 more direct jump onto an empty lily pad.

Forming a team

When a small frog ends its move on the back of a large frog of its own colour, they form a team. A team cannot be sent back to their starting edge by the fish until the small frog moves away.



Example: The small orange frog jumps over the large blue frog onto the back of a large orange frog. Then it makes 2 direct jumps onto the back of the other large orange frog, ending its move and forming a team. The team cannot be sent back to their starting edge by the fish.

Moving a team

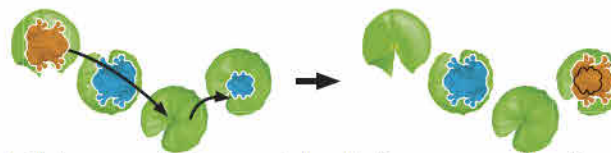
- A team can **only jump 1 time directly** onto any empty adjacent lily pad; it **cannot jump over or onto** other frogs or the fish.
- A team **cannot enter or leave the pond together**. The frogs have to do so separately.
- When **separating a team**, the small frog has to move first and leaves the large frog behind.



Example: The orange team cannot leave the pond together. The two frogs have to move over their finish edge separately. In this example the small orange frog moves over its finish edge first. The next turn, the large orange frog will be able to move over its finish edge too.

Trapping a frog

When a large frog ends its move on top of a small frog of another colour, the small frog is trapped. A trapped small frog cannot move until the large frog moves away.



Example: The large orange frog jumps over the large blue frog onto an empty lily pad. It makes 1 more direct jump onto another small blue frog, ending its move and trapping the small blue frog. The small blue frog can no longer move.

If the fish is moved to a lily pad containing a large frog trapping a small frog, both are sent back to their respective starting edges.

QUICK GAME

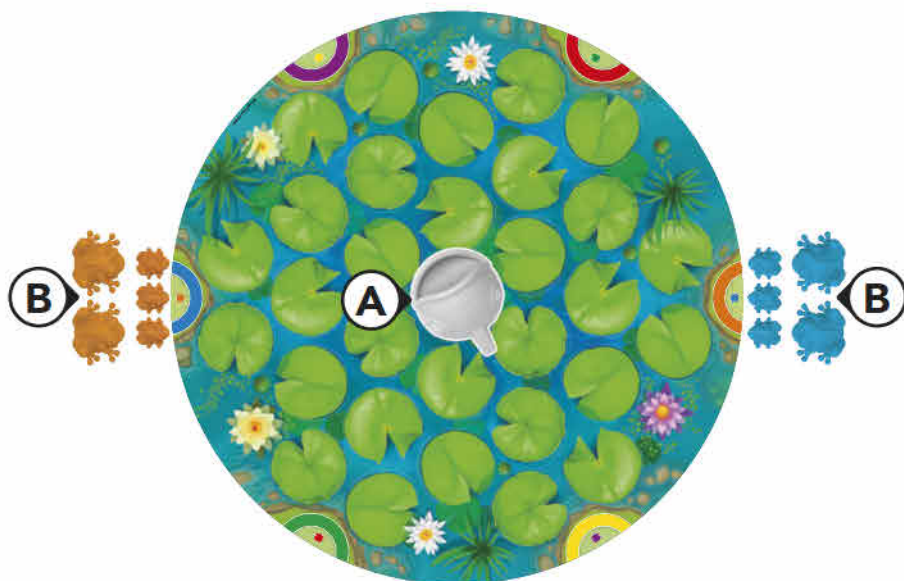
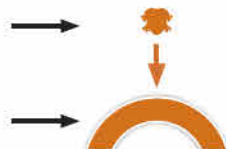
The **QUICK GAME** rules are identical to the **JUNIOR** and **EXPERT** game rules, except that each frog family now consists of 1 large frog and 2 small frogs.

Inhoud

- 1 vijver (spelbord) met daarin 31 leliebladeren en 6 start- en finish-oevers.
- 1 vis
- 6 kikkerfamilies in verschillende kleuren, elke kikkerfamilie bestaat uit 2 grote kikkers en 3 kleine kikkers.

Voorbereiding

- Plaats de vijver in het midden van de tafel;
- Plaats de vis (A) in in het midden van de vijver;
- Plaats de deelnemende kikkerfamilies (B), één voor elke speler, aan de kant van de vijver naast hun start-oevers:
 - Elke kikkerfamilie heeft een specifieke **start-oever**, aangeduid met een kikkericoon in de eigen kleur.
 - De start-oever staat altijd recht tegenover de **finish-oever**, aangeduid door een halve cirkel in de eigen kleur.



Opmerking: Afhankelijk van het aantal spelers ziet de startopstelling er anders uit.

**Doel van het spel**

De eerste speler die zijn hele kikkerfamilie over de finish-oever aan de andere kant van de vijver krijgt, wint het spel. Maar kijk uit voor de vis!

Het spel kan worden gespeeld op 2 verschillende moeilijkheidslevels - **JUNIOR** of **EXPERT** - afhankelijk van de ervaring of de leeftijd van de spelers.

JUNIOR SPELREGELS**Het spel spelen**

De jongste speler begint. Spelers moeten, om beurten en in wijzerzin, 1 kikker van hun eigen kleur verplaatsen. Ze kunnen spelen met een kikker aan hun start-oever of een kikker die zich al in de vijver bevindt. Zodra een kikker zijn start-oever heeft verlaten, kan deze de vijver alleen over de finish-oever verlaten, behalve wanneer de kikker door de vis wordt teruggezonden naar zijn start-oever (zie 'De vis verplaatsen'). Wanneer de kikker de vijver verlaat over zijn finish-oever kan deze niet meer terug.

Kikkers verplaatsen

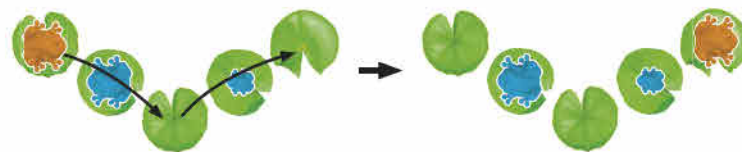
Kikkers verplaatsen zich door middel van sprongen naar lege leliebladeren.

Afhankelijk van de grootte van de kikker zijn het **aantal sprongen** als volgt:

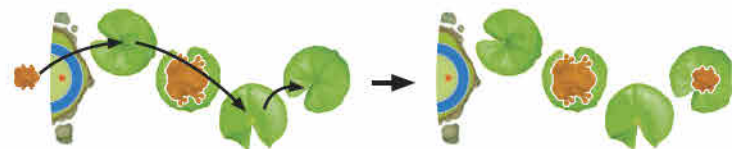
- grote kikkers kunnen **1 of 2** sprongen maken;
- kleine kikkers kunnen **1, 2 of 3** sprongen maken.

Er zijn verschillende **soorten sprongen** die kunnen worden gecombineerd tot het maximale aantal sprongen is bereikt.

- Een kikker kan **rechtsreeks** naar elk leeg aangrenzend lelieblad **springen**;
- Of een kikker kan in een rechte lijn **over** slechts één aangrenzende kikker **springen**, ongeacht zijn grootte of kleur, naar het lege lelieblad er direct achter. Een kikker kan nooit over de vis springen (zie 'De vis verplaatsen').



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker en springt nogmaals over de kleine blauwe kikker. Hier moet de grote oranje kikker stoppen omdat hij zijn maximaal aantal van 2 sprongen heeft bereikt.

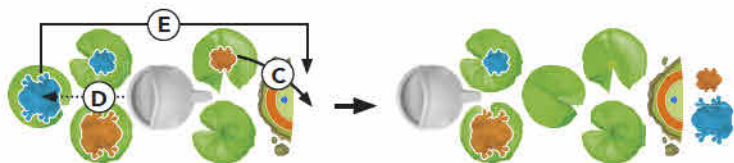


Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt van zijn start-oever naar een leeg lelieblad, springt dan over de grote oranje kikker en maakt 1 laatste rechtstreekse sprong. Hier moet de kleine oranje kikker stoppen omdat hij zijn maximaal aantal van 3 sprongen heeft bereikt.

Opmerking: Als een speler tijdens zijn beurt geen van zijn kikkers kan verplaatsen, moet hij de vis verplaatsen (zie 'De vis verplaatsen').

De vis verplaatsen

Op het moment dat een speler met één van zijn kikkers over zijn finish-oever springt (C) moet hij de vis **1 of 2 leliebladeren van zijn huidige locatie** verplaatsen. Als de vis wordt verplaatst naar een lelieblad met een kikker (D), stopt de vis zijn verplaatsing en moet die kikker terugkeren naar zijn start-oever (E).



Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over zijn finish-oever in 1 sprong. In dezelfde beurt verplaatst de oranje speler de vis naar het lelieblad met daarop de grote blauwe kikker. De grote blauwe kikker wordt teruggestuurd naar zijn start-oever.

Opmerking: Wanneer de vis naar een lelieblad wordt verplaatst, doet hij dit onderwater. Dit heeft dan ook geen invloed op kikkers die zich tussen de vis en het gewenste lelieblad bevinden.

Als een speler tijdens zijn beurt geen van zijn kikkers kan verplaatsen, moet hij de vis verplaatsen naar een lelieblad met een kikker die hem blokkeert. Als de vis zelf in de weg staat, verplaatst de vis dan naar een willekeurig lelieblad in de vijver. Verplaatst de vis om in je volgende beurt een zet mogelijk te maken.

Einde van het spel

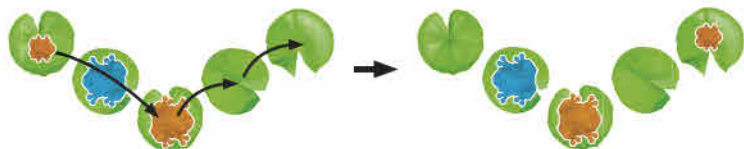
De eerste speler die zijn hele kikkerfamilie over zijn finish-oever krijgt, wint het spel. Hiermee wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

EXPERT SPELREGELS

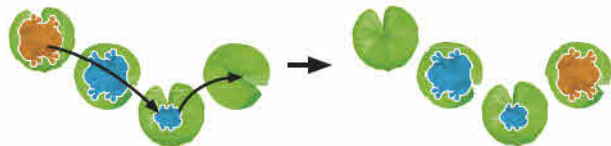
De **EXPERT** spelregels zijn identiek aan de **JUNIOR** spelregels, behalve dat een kikker niet enkel naar een leeg lelieblad moet springen maar in bepaalde gevallen ook naar een lelieblad mag springen waarop zich al één andere kikker bevindt.

Er kunnen zich maximaal 2 kikkers (1 kleine en 1 grote) op hetzelfde lelieblad bevinden.

- Een kleine kikker kan op de rug van een grote kikker van **zijn eigen kleur** springen.
- Een grote kikker kan bovenop een kleine kikker van **een andere kleur** springen.



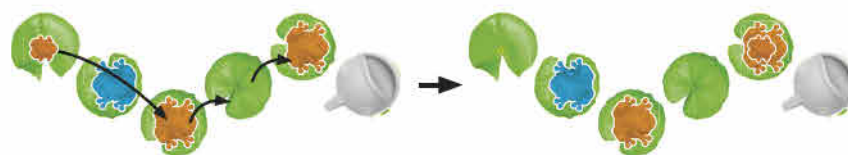
Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op de rug van een grote oranje kikker. Dan maakt hij 2 rechtstreekse sprongen op een leeg lelieblad.



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op een kleine blauwe kikker. Hij maakt nog 1 rechtstreekse sprong op een leeg lelieblad.

Een team vormen

Wanneer een kleine kikker zijn beurt eindigt op de rug van een grote kikker van zijn eigen kleur, vormen zij een team. Een team kan niet door de vis worden teruggestuurd naar hun start-oever totdat de kleine kikker wordt verplaatst.



Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op de rug van een grote oranje kikker. Dan maakt hij 2 rechtstreekse sprongen tot op de rug van de andere grote oranje kikker. Samen vormen ze een team en kunnen niet door de vis worden teruggestuurd naar hun start-oever.

Een team verplaatsen

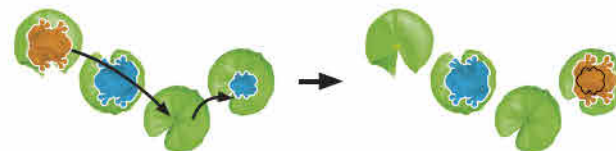
- Een team kan **1 rechtsreeks sprong** naar elk leeg aangrenzend lelieblad maken. Het kan **niet over of op** andere kikkers of de vis springen.
- Een team kan de vijver **niet samen binnenkomen of verlaten**. De kikkers moeten dit apart doen.
- Bij het **scheiden van een team** wordt de kleine kikker eerst verplaatst, de grote kikker blijft achter.



Voorbeeld: Het oranje team kan de vijver niet samen verlaten. De kikkers moeten dit apart doen. De kleine oranje kikker springt eerst over zijn finish-oever. De volgende beurt kan de grote oranje kikker ook over zijn finish-oever springen.

Een kleine kikker vangen

Wanneer een grote kikker zijn beurt eindigt bovenop een kleine kikker van een andere kleur, is de kleine kikker gevangen. Een gevangen kleine kikker kan niet worden verplaatst totdat de grote kikker wordt verplaatst.



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker. Hij maakt nog 1 rechtstreekse sprong bovenop de kleine blauwe kikker. De kleine blauwe kikker is nu gevangen en kan niet meer bewegen.

Als de vis wordt verplaatst naar een lelieblad met daarop een grote kikker die een kleine kikker gevangen houdt, worden beide teruggestuurd naar hun respectieve start-oever.

SNEL SPEL

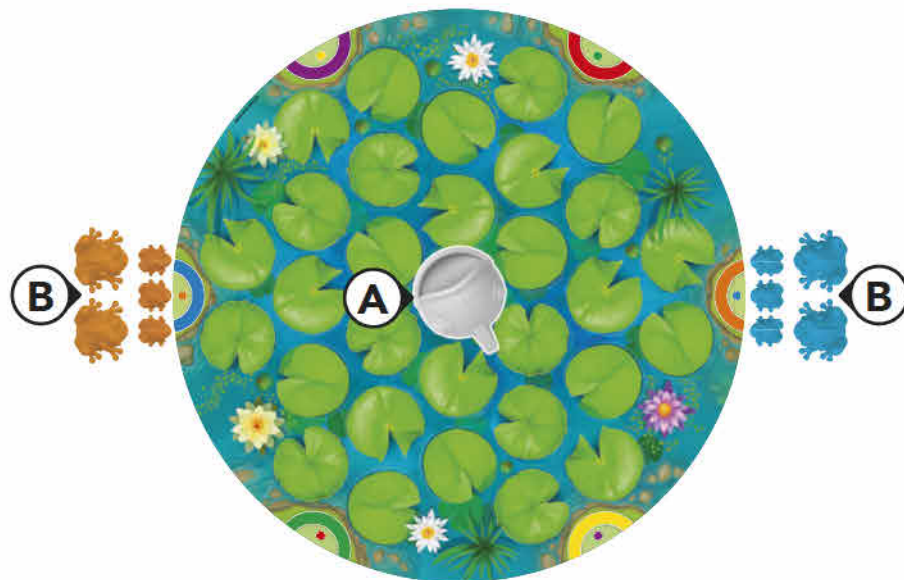
De **SNEL SPEL**-spelregels zijn identiek aan de spelregels van **JUNIOR** en **EXPERT**, behalve dat elke kikkerfamilie nu bestaat uit 1 grote kikker en 2 kleine kikkers.

Inhalt

- 1 Spielfeld (Teich) bestehend aus 31 Seerosenblättern und 6 Start- und Zielfeldern.
- 1 Fisch
- 6 verschieden-farbige Froschfamilien: jeweils 2 große und 3 kleine Frösche

Spielaufbau

- Legt das Spielfeld in die Mitte des Tisches
- Stellt den Fisch in die Mitte des Spielfeldes (A)
- Stellt die Frösche auf die jeweiligen Startfelder (eine Farbe pro Spieler) (B)
- Jede Froschfamilie hat ein vorgegebenes **Startfeld**. Dies ist mit einem Froschsymbol in der Farbe deiner Frösche gekennzeichnet.
- Das **Zielfeld** ist immer direkt gegenüber deines Startfeldes. Dies ist mit einem Halbkreis in derselben Farbe gekennzeichnet.



Hinweis: Abhängig von der Anzahl der Spieler, gibt es unterschiedliche Startszenerien.

**Ziel des Spiels**

Der erste Spieler, der seine gesamte Froschfamilie über den Fischteich in sein Zielfeld bringt, gewinnt das Spiel. Aber nehmt euch vor dem Fisch in Obacht!

Das Spiel kann je nach Alter/Erfahrung der Mitspieler in zwei unterschiedlichen Varianten gespielt werden - **JUNIOR** or **EXPERT**.

VARIANTE JUNIOR**Wie wird gespielt:**

Wählt einen Startspieler aus. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bist Du am Zug, wählst du einen deiner Frösche aus, den du gerne bewegen möchtest. Dabei spielt es keine Rolle, ob er noch auf dem Startfeld steht oder bereits auf einem Seerosenblatt sitzt. Ist ein Frosch einmal im Teich, kann er diesen nur noch über das Zielfeld verlassen. Einzige Ausnahme: der Frosch wird von dem Fisch zurück auf das Startfeld geschickt (s. 'Den Fisch bewegen'). Sobald ein Frosch den Teich über sein Zielfeld verlassen hat, kann er nicht mehr zurück ins Spiel (auf den Teich).

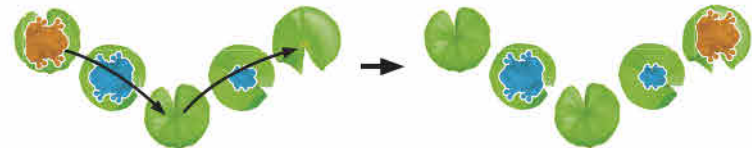
Die Frösche bewegen

Ein Zug besteht aus einer bestimmten **Anzahl an Sprüngen** zu freies Seerosenblättern. Diese sind davon abhängig, ob es ein großer oder ein kleiner Frosch ist:

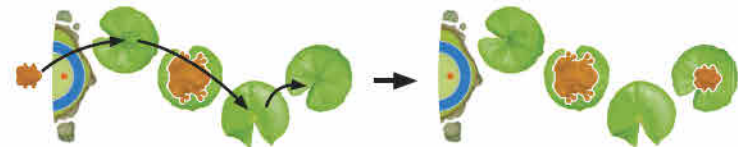
- Ein großer Frosch kann maximal **2 Sprünge machen**.
- Ein kleiner Frosch kann maximal **3 Sprünge machen**.

Es gibt **verschiedene Sprünge**, die miteinander kombiniert werden können. Dies ist bis zur maximalen Anzahl der Sprünge erlaubt:

- ein Frosch kann **direkt** auf ein angrenzendes, freies Seerosenblatt springen,
- oder er kann **über** einen anderen Frosch (unabhängig von der Größe und der Farbe des Frosches) springen, der auf einem, in Sprungrichtung angrenzendes Seerosenblatt sitzt. Danach muss er aber auf einem freien Seerosenblatt landen. Ein Frosch darf niemals über den Fisch springen (s. 'Den Fisch bewegen').



Beispiel: Der große, orangene Frosch springt zuerst über den großen blauen Frosch und dann über den kleinen blauen Frosch. Zwischen diesen Sprüngen landet er auf einem freien Seerosenblatt! Nach diesen beiden Sprüngen ist der Zug vorbei, denn der Frosch hat die maximale Anzahl an Sprüngen erreicht.

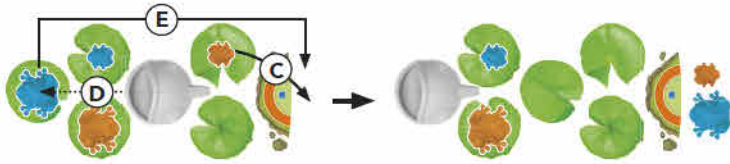


Beispiel: Der kleine orangene Frosch springt vom Startfeld auf ein leeres Seerosenblatt. Danach springt er über den großen orangenen Frosch. Mit seinem letzten Sprung landet er wieder auf einem leeren Seerosenblatt.

Hinweis: Kannst du einmal keinen deiner Frösche bewegen, musst du den Fisch stattdessen bewegen (s. 'Den Fisch bewegen')

Den Fisch bewegen

Bringst du einen Frosch in deinen Zielbereich (C), musst du danach den Fisch bewegen. Der Fisch kann sich **maximal zwei Felder** in eine Richtung zu einem Seerosenblatt deiner Wahl bewegen. Sollte sich auf dem Seerosenblatt deiner Wahl ein Frosch befinden (D), endet der Zug des Fisches hier und so muss dieser Frosch auf das passende Startfeld zurück gestellt werden (E).



Beispiel: Der kleine orangene Frosch zieht nach 2 Sprüngen auf das passende Zielfeld. Danach wird der Fisch auf das Feld mit dem großen blauen Frosch gezogen. Dieser muss nun zurück auf das passende Startfeld gestellt werden.

Hinweis: Da sich der Fisch unter der Wasseroberfläche bewegt, kann den Fröschen auf dem Weg zu dem Seerosenblatt deiner Wahl nichts passieren.

Kann ein Spieler keinen Frosch bewegen, muss er den Fisch auf das nächstliegende Seerosenblatt ziehen, auf dem sich ein blockierender Frosch befindet. Wenn der Fisch selbst der Grund für die Blockade ist, darf der Fisch auf ein beliebiges Seerosenblatt gezogen werden, ohne die 2-Felder-Begrenzung zu berücksichtigen.

Spielende

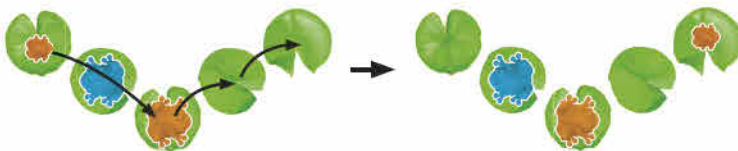
Wer als erster alle Frösche der eigenen Farbe in sein Zielfeld gezogen hat, gewinnt das Spiel!

VARIANTE EXPERT

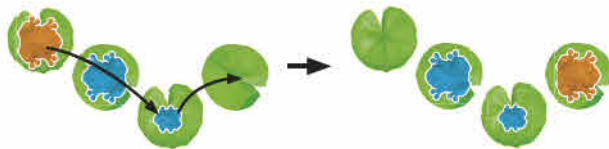
Die **EXPERT** Variante wird ähnlich gespielt wie die **JUNIOR** Variante – mit ein paar kleinen Änderungen bzw. Ergänzungen: Nun kannst du, unter bestimmten Bedingungen, einen Frosch auch auf ein bereits besetztes Feld springen lassen.

- Ein kleiner Frosch kann auf den Rücken eines großen Froschs seiner **eigenen Farbe** springen
- Ein großer Frosch kann auf einen kleinen Frosch einer **anderen Farbe** springen

Es können sich max. 2 Frösche (ein kleiner Frosch und ein großen Froschs) auf einem Seerosenblatt (Feld) aufhalten.



Beispiel: Der kleine, orange-farbene Frosch springt über den großen, blauen Frosch und weiter auf den Rücken des großen, orange-farbenen Frosches. Der kleine Frosch springt noch 2 Felder weiter auf ein freies Seerosenblatt.



Beispiel: Der große, orange-farbene Frosch springt über den großen, blauen Frosch hinweg und begräbt den kleinen, blauen Frosch unter sich. Aber der Frosch springt ein Feld weiter auf ein freies Seerosenblatt.

Ein Team bilden

Wenn ein kleiner Frosch seinen Zug auf dem Rücken eines großen Froschs seiner eigenen Farbe beendet, bilden sie ein 'Team'. Ein Team von zwei Fröschen kann nicht von dem Fisch zum Startfeld zurück geschickt werden.



Beispiel: Der kleine orangene Frosch springt über den großen blauen Frosch und landet schließlich nach zwei weiteren Sprüngen auf dem großen orangenen Frosch. Er bildet dort ein "Team".

Ein "Team" bewegen

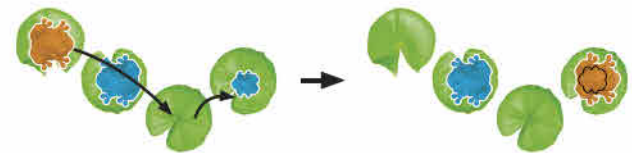
- Ein "Team" kann maximal **1 Sprung machen**.
- Ein "Team" kann nur auf ein freies, angrenzendes Seerosenblatt springen! Es kann **nicht über oder auf** andere Frösche springen, und auch nicht über den Fisch (das ist ja generell nicht erlaubt!)
- Ein "Team" kann den **Fischteich nicht zusammen verlassen**. Das Team muss also in zwei separaten Zügen aus dem Teich hinaus springen, beginnend mit dem kleinen Frosch.
- Willst du dein "Team" wieder **aflösen**, so bleibt der große Frosch zurück und nur der kleine Frosch bewegt sich.



Beispiel: Das Team der orange-farbenen Frösche kann nicht gemeinsam das Seerosenblatt verlassen. Sie müssen sich nacheinander fortbewegen, wobei der kleine Frosch beginnt. In diesem Beispiel gelangt zunächst der kleine Frosch ans Ziel (Land).

Einen Frosch "fangen"

Wenn ein großer Frosch seinen Zug auf einen kleinen Frosch einer anderen Farbe beendet, ist der kleine Frosch gefangen. Der gefangene Frosch kann sich nun so lange nicht mehr bewegen, bis der große Frosch weghüpft.



Beispiel: Der große orangene Frosch springt über den großen blauen Frosch auf ein freies Feld (Seerosenblatt). Von dort aus springt er weiter auf das Feld mit dem kleinen blauen Frosch und fängt diesen damit ein. Der kleine blaue Frosch kann sich also nicht mehr bewegen - er ist "gefangen".

Falls der Fisch auf ein Seerosenblatt gezogen wird, auf dem ein großer Frosch sitzt, der einen kleinen Frosch gefangen hat, so werden beide Frösche auf Ihr jeweiliges Startfeld zurück gestellt.

SCHNELLES FROSCHHÜPFEN

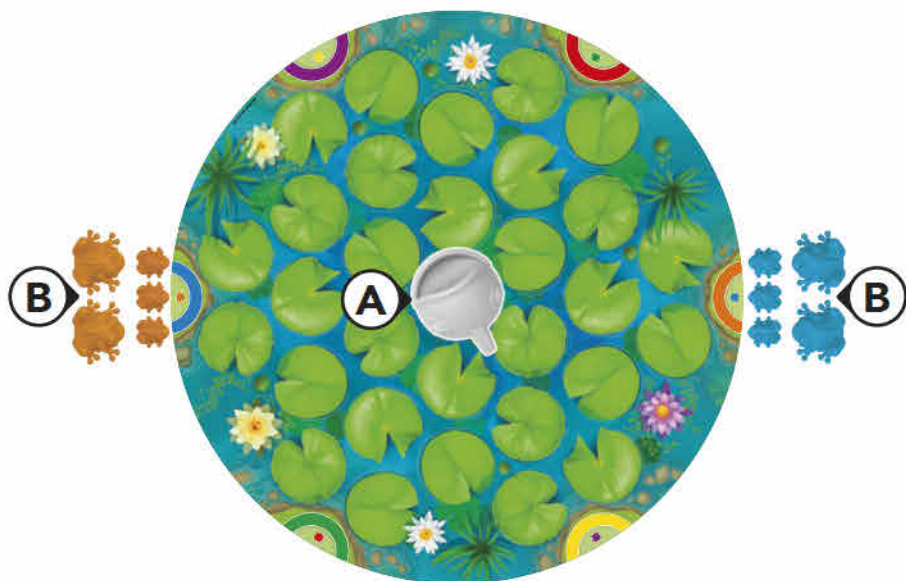
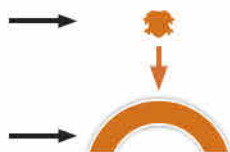
Diese Spiel-Variante unterscheidet sich nur in der Anzahl der Frösche pro Spieler. Die Regeln sind identisch (unabhängig der **JUNIOR** / **EXPERT**), aber ihr nehmt nur einen großen Frosch und zwei kleine Frösche.

Contenu

- 1 étang, le plan de jeu, scindé en 31 nénuphars et 6 zones de départ et d'arrivée pour les grenouilles
- 1 figurine de poisson : le «Brochet»
- 6 familles de grenouilles de couleurs différentes. Chaque famille est composée de 2 grandes et 3 petites grenouilles (les parents et les enfants).

Mise en place

- Placez l'étang au milieu de la table ;
- Placez le brochet (A) au milieu de l'étang ;
- Placez les familles de grenouilles en jeu (B), chaque joueur choisit UNE famille de la même couleur, à côté de leur zone de départ, à l'extérieur de l'étang :
 - Chaque famille de grenouilles possède sa **zone de départ** obligatoire signalée par le dessin d'une petite grenouille de sa couleur.
 - La **zone d'arrivée** d'une famille de grenouilles est signalée par un demi-cercle également de sa couleur toujours situé à l'opposé de sa zone de départ.



Note: Le nombre de joueurs détermine les positions des familles en début de partie.

**But du jeu**

Le premier joueur à faire traverser l'étang à toute sa famille l'emporte.

«L'Odysée des grenouilles» se joue soit au niveau **JUNIOR** soit au niveau **EXPERT** au regard de l'âge et de l'expérience des joueurs.

REGLES DE JEU JUNIOR**Déroulement d'une partie**

Le joueur le plus jeune débute. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens horaire. A chaque tour ils doivent déplacer l'une de leur grenouille. Cette grenouille peut déjà être dans l'étang ou dans sa zone de départ. Lorsqu'une grenouille quitte sa zone de départ, elle ne peut plus y revenir. Elle ne peut sortir de l'étang que par sa zone d'arrivée. Elle peut toutefois être renvoyée dans sa zone de départ par l'effet du brochet (voir «Déplacement du brochet»). Une grenouille ayant quitté l'étang ne peut plus y revenir.

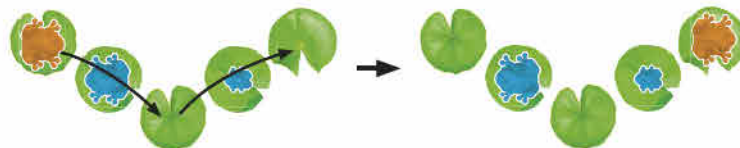
Déplacement des grenouilles

Un tour de jeu consiste à déplacer l'une de ses grenouilles sur un nénuphar vide en effectuant des sauts. Le nombre de sauts qu'une grenouille peut réaliser dépend de sa taille :

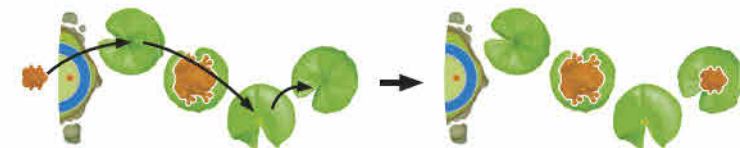
- une **grande** grenouille peut sauter 1 ou 2 fois.
- une **petite** grenouille peut sauter 1, 2 ou 3 fois.

Il existe **deux** types de sauts différents qui peuvent être combinés dans le même tour de jeu par une grenouille :

- la grenouille saute **directement** sur un nénuphar vide adjacent; et/ou
- la grenouille saute **en ligne droite** par-dessus une seule autre grenouille adjacente, quelle que soit sa couleur ou sa taille, pour se déplacer sur le nénuphar se trouvant juste derrière cette grenouille. Une grenouille ne peut jamais sauter par-dessus le brochet (voir «Déplacement du brochet»).



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue puis saute par-dessus la petite grenouille bleue. La grenouille orange a atteint son maximum de déplacements (deux sauts) et a donc fini son tour de jeu.

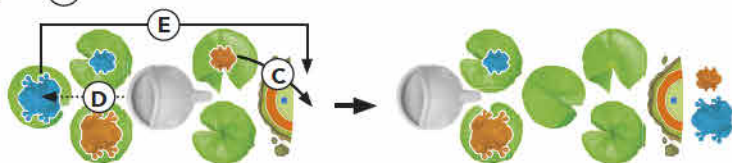


Exemple: La petite grenouille orange entre dans l'étang en sautant depuis sa zone de départ sur un nénuphar adjacent, puis saute par-dessus la grande grenouille orange, puis effectue un dernier saut sur un nénuphar directement adjacent pour atteindre son maximum de déplacements de trois sauts.

Remarque: Si un joueur ne peut jouer aucune de ses grenouilles lors de son tour de jeu, il doit déplacer le brochet (voir «Déplacement du brochet»).

Déplacement du brochet

Lorsqu'un joueur déplace l'une de ses grenouilles sur sa zone d'arrivée (C) il **doit** déplacer le brochet sur un nénuphar situé dans son rayon d'action: à 1 ou 2 nénuphars de distance de sa position d'origine. Si le brochet est déplacé sur un nénuphar occupé par une grenouille (D), son déplacement s'arrête aussitôt et il effraie cette grenouille qui est **renvoyée** dans sa zone de départ (E).



Exemple: La petite grenouille orange atteint sa zone d'arrivée en 1 saut. Le joueur déplace le brochet sur le nénuphar occupé par la grande grenouille bleue à 2 nénuphars de distance. La grande grenouille bleue, effrayée, est alors renvoyée dans sa zone de départ.

Remarque: Lorsque le brochet se déplace sur un nénuphar, considérez qu'il se déplace en plongeant sous l'eau. Il n'affecte donc pas les grenouilles qui se trouvent entre son nénuphar d'origine et le nénuphar de destination.

Si un joueur se voit dans l'impossibilité de déplacer n'importe laquelle de ses grenouilles durant son tour de jeu, il devra alors déplacer le brochet vers un nénuphar occupé par une (ou plusieurs) grenouilles qui bloquent son prochain déplacement. Son tour de jeu s'arrête là. Si le brochet lui-même empêche ce déplacement, déplacez-le sans limite de distance sur le nénuphar de votre choix. Ce déplacement devra autoriser le déplacement de votre grenouille lors de votre prochain tour.

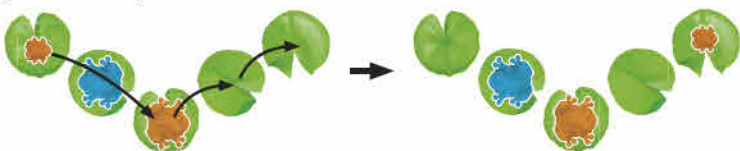
Fin de partie

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à faire traverser l'étang à toute sa familles de grenouilles. Dès que cette condition est remplie, la partie s'arrête immédiatement.

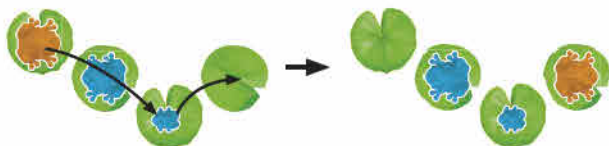
REGLES DE JEU EXPERT

Les règles de jeu **EXPERT** complètent les règles **JUNIOR** en donnant la possibilité aux grenouilles de se déplacer sur un nénuphar déjà occupé par une autre grenouille afin de poursuivre leur déplacement. Par conséquent, dans les règles expert, deux grenouilles (une petite et une grande uniquement) pourront au maximum être présentes sur le même nénuphar.

- Une petite grenouille peut sauter sur le dos d'une autre grenouille à la condition qu'elle soit grande et de la même couleur.
- Une grande grenouille peut sauter sur une petite grenouille pour la capturer uniquement si elle est d'une autre couleur.



Exemple: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur le dos de la grande grenouille orange. Ensuite, elle effectue ses deuxième et troisième déplacements en sautant sur des nénuphars adjacents inoccupés.



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur la petite grenouille bleue, la capturant momentanément. Ensuite, elle effectue son deuxième déplacement en sautant sur le nénuphar adjacent inoccupé.

Former une «Équipe»

Une petite grenouille peut sauter sur le dos d'une autre grenouille à la condition qu'elle soit grande et de la même couleur afin de former une «Équipe». Lorsqu'une «Équipe» est formée, elle ne peut être renvoyée dans sa zone de départ par le brochet. Dès que la petite grenouille quitte le dos de la grande, l'«Équipe» n'existe plus.



Exemple: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur le dos de la première grande grenouille orange. Elle poursuit son déplacement en deux sauts afin de l'achever sur le dos de la deuxième grande grenouille orange pour former une «Équipe». Cette «Équipe» sera invincible comme le brochet ne pourra la renvoyer dans sa zone de départ!

Règles de déplacement d'une «Équipe»

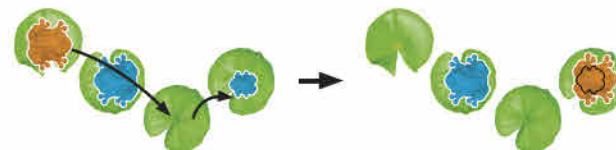
- Elle ne peut sauter **qu'une seule fois** en se déplaçant sur un nénuphar libre adjacent.
- Elle **ne peut pas sauter par-dessus** d'autres grenouilles ou par-dessus le brochet.
- Elle **ne peut pas entrer ou quitter l'étang ensemble**. Les grenouilles composant l'«Équipe» devront quitter l'étang **séparément** en débutant toujours par la petite grenouille.



Exemple: L'«Équipe» orange ne peut pas quitter l'étang ensemble. Les deux grenouilles devront se déplacer séparément vers leur zone d'arrivée. Dans cet exemple, la petite grenouille quitte l'étang en premier. Lors du tour suivant seulement, la grande grenouille pourra alors également quitter l'étang.

Capter une petite grenouille

Une grande grenouille peut sauter sur une petite grenouille pour la capturer uniquement si elle est d'une autre couleur, c'est à dire si elle appartient à un autre joueur. Une petite grenouille capturée ne peut plus jouer tant que la grande grenouille qui la recouvre n'est pas partie.



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue sur un nénuphar libre. Ensuite elle saute sur la petite grenouille bleue qui est alors capturée. La petite grenouille bleue ne pourra plus se déplacer tant que la grande grenouille orange restera sur ce nénuphar.

Si le brochet est déplacé sur un nénuphar contenant une grande grenouille qui en a capturé une petite, les deux grenouilles sont renvoyées dans leur zone de départ respective.

PARTIE RAPIDE ET DE DÉCOUVERTE

Un partie rapide et de découverte se joue en respectant les règles du jeu **JUNIOR** ou **EXPERT**. Chaque joueur ne prend qu'une grande grenouille et deux petites.

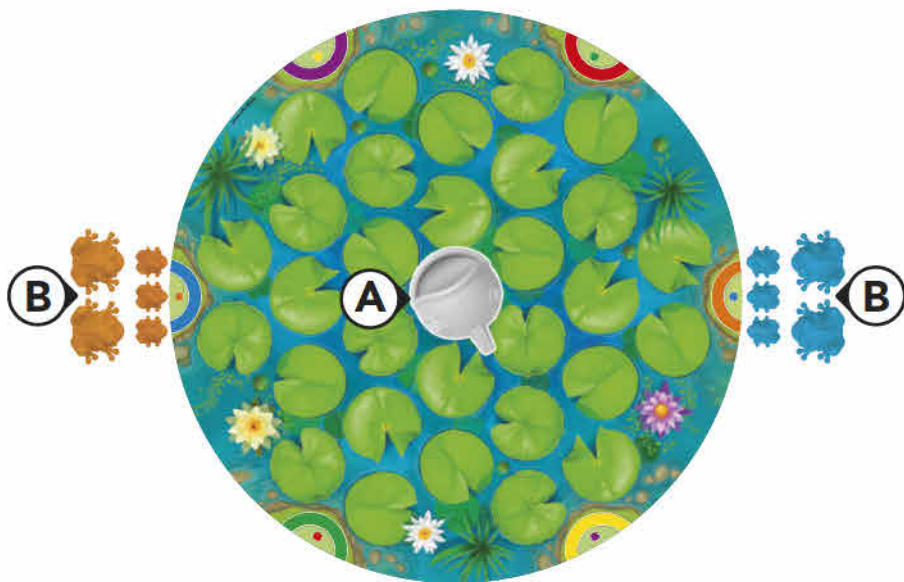
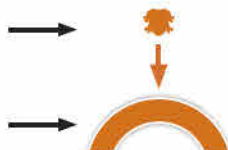
Contenido

- 1 estanque (tablero de juego) en el que hay 31 nenúfares, 6 puntos de salida/línea de meta en el borde exterior.
- 1 pez
- 6 familias de ranas de diferentes colores, cada familia de ranas consta de 2 ranas grandes y 3 ranas pequeñas.

Configuración

- Colocar el estanque en el centro de la mesa;
- Colocar el pez (A) en el centro del estanque;
- Colocar las familias de ranas participantes (B), una por cada jugador, en el borde del estanque al lado de sus puntos de salida:

- Cada familia de ranas tiene un punto de **salida específico**, indicado por un icono de rana de su color.
- Este punto de **salida siempre** está justo enfrente de su línea de meta, indicada por una línea curva de su color.



Nota: Dependiendo del número de jugadores, la configuración de salida será diferente:

**Objetivo del juego**

El primer jugador que consiga que toda su familia de ranas atraviese el estanque hasta la línea de meta gana el juego. ¡Pero cuidado con el pez!

Se puede jugar a Froggy en 2 niveles diferentes de dificultad, **JUNIOR** o **EXPERT**, según la experiencia y/o edad de los jugadores.

REGLAS DEL JUEGO NIVEL JUNIOR**Cómo jugar**

Empieza el jugador más joven y, en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan para mover una rana de su color. Pueden jugar con una rana de su punto de salida o una rana que ya está en el estanque. Una vez que la rana ha salido de su punto de salida, solo puede salir del estanque por su línea de meta, excepto cuando el pez la devuelve a su punto de salida (consulta 'Mover el pez'). Una vez que la rana ha salido del estanque por su línea de meta, no puede volver a entrar.

Mover las ranas

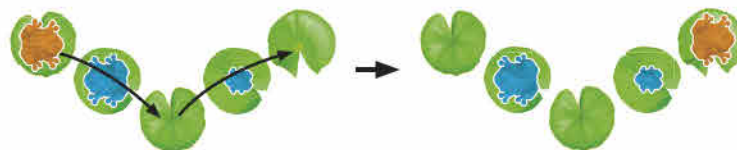
Las ranas se mueven saltando a los nenúfares vacíos.

El número de saltos que puede dar una rana depende del tamaño de la rana:

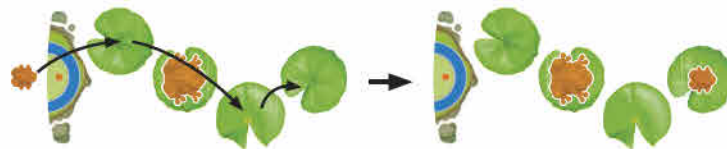
- La rana grande puede saltar **1 o 2 veces**.
- La rana pequeña puede saltar **1, 2 o 3 veces**.

Existen diferentes **tipos de saltos** que se pueden combinar hasta alcanzar el número máximo de saltos.

- La rana puede saltar **directamente** sobre cualquier nenúfar contiguo que esté vacío;
- La rana puede saltar **por encima** de una rana contigua, cualquiera que sea su tamaño o color, al nenúfar vacío justo detrás de ella en la misma línea de dirección. La rana nunca puede saltar por encima del pez (ver 'Mover el pez').



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul y salta otra vez por encima de la rana pequeña azul. Aquí la rana grande naranja tiene que detenerse porque ha alcanzado su número máximo de 2 saltos.

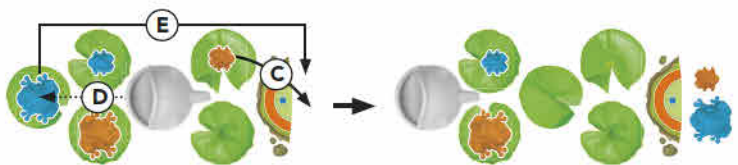


Ejemplo: La rana pequeña naranja entra en el estanque saltando desde su punto de salida hasta un nenúfar vacío, luego salta por encima de la rana grande naranja y da 1 último salto directo. Aquí la rana pequeña naranja tiene que detenerse porque ha alcanzado su número máximo de 3 saltos.

Nota: Si un jugador no puede mover una rana durante su turno, debe mover el pez (ver 'Mover el pez').

Mover el pez

Cuando un jugador consigue que una de sus ranas cruce la línea de meta (C), debe mover el pez 1 o 2 nenúfares desde su ubicación actual. Si el pez se mueve a un nenúfar que contiene una rana (D), el pez termina su movimiento y esa rana debe volver a su punto de salida (E).



Ejemplo: La rana pequeña naranja cruza su línea de meta con 1 salto. En el mismo turno, el jugador naranja mueve el pez bajo el agua hasta el nenúfar que contiene la rana grande azul. La rana grande azul regresa a su respectivo punto de salida.

Nota: Cuando el pez se mueve al nenúfar deseado, lo hace bajo el agua, por lo tanto, los nenúfares ocupados por las ranas no bloquean los movimientos del pez.

Si un jugador no puede mover ninguna de sus ranas durante su turno, debe mover el pez a un nenúfar que contenga una rana que esté bloqueando su próximo movimiento. Si es el pez el que bloquea tal movimiento, muévelo a cualquier otro nenúfar del estanque sin el límite habitual de 2 nenúfares. Mueve el pez a un nenúfar que te posibilite hacer un movimiento en el próximo turno.

Final del juego

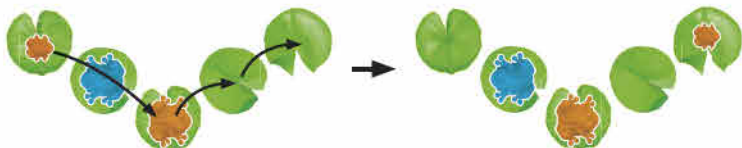
El primer jugador que consiga que toda su familia de ranas atraviese el estanque hasta la línea de meta gana el juego. Cuando esto ocurre, el juego termina.

REGLAS DEL JUEGO NIVEL EXPERTO

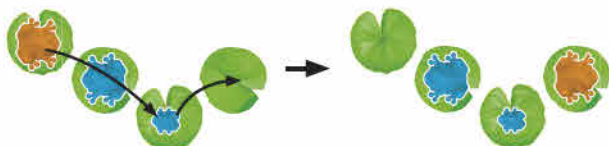
Las reglas del juego **EXPERT** son idénticas a las reglas del juego **JUNIOR**, excepto que la rana puede, en determinadas condiciones, no solo saltar a un nenúfar vacío sino también a un nenúfar que ya contiene otra rana.

Puede haber un máximo de 2 ranas (1 rana pequeña y 1 rana grande) en el mismo nenúfar.

- La rana pequeña puede saltar sobre el lomo de una rana grande de **su mismo color**.
- La rana grande puede saltar sobre una rana pequeña de **otro color**.



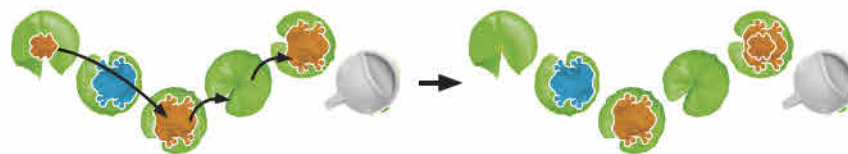
Ejemplo: La rana pequeña naranja salta por encima de la rana grande azul en el lomo de una rana grande naranja. Luego realiza 2 saltos directos sobre nenúfares vacíos.



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul sobre la rana pequeña azul. Luego realiza 1 salto directo más sobre un nenúfar vacío.

Formar un equipo

Cuando la rana pequeña finaliza su movimiento en el lomo de una rana grande de su mismo color, forman un equipo. El pez no puede enviar a un equipo a su punto de salida hasta que la pequeña rana se vaya.



Ejemplo: La rana pequeña naranja salta por encima de la rana grande azul sobre el lomo de una rana grande naranja. Luego da 2 saltos directos en el lomo de la otra rana grande naranja, finalizando su movimiento y formando un equipo. El pez no puede enviar al equipo de regreso a su punto de salida.

Mover un equipo

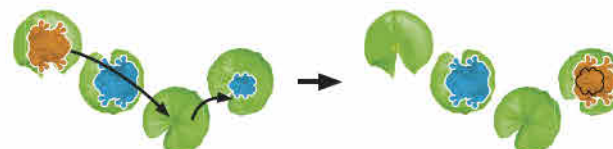
- El equipo **solo puede saltar 1 vez directamente** sobre cualquier nenúfar contiguo vacío; **No puede saltar por encima o sobre** otras ranas o peces.
- El equipo **no puede entrar o salir del estanque juntos**. Las ranas deben hacerlo por separado.
- Al **separar el equipo**, la rana pequeña tiene que moverse primero y deja atrás a la rana grande.



Ejemplo: El equipo naranja no puede salir del estanque juntos. Las dos ranas deben cruzar la línea de meta por separado. En este ejemplo, la rana pequeña naranja cruza su línea de meta primero. El siguiente turno, la rana grande naranja también podrá cruzar la línea de meta.

Atrapar una rana

Cuando una rana grande termina su movimiento sobre una rana pequeña de otro color, la rana pequeña queda atrapada. La rana pequeña atrapada no puede moverse hasta que la rana grande se vaya.



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul sobre un nenúfar vacío. Da 1 salto directo más sobre otra rana pequeña azul, finalizando su movimiento y atrapando a la rana pequeña azul. La rana pequeña azul ya no puede moverse.

Si el pez se mueve a un nenúfar que contiene una rana grande que tiene atrapada a una rana pequeña, ambas son enviadas a sus respectivas líneas de salida.

JUEGO RÁPIDO

Las reglas del JUEGO RÁPIDO son idénticas a las reglas del juego **JUNIOR** y **EXPERT**, excepto que cada familia de ranas consta ahora de 1 rana grande y 2 ranas pequeñas.

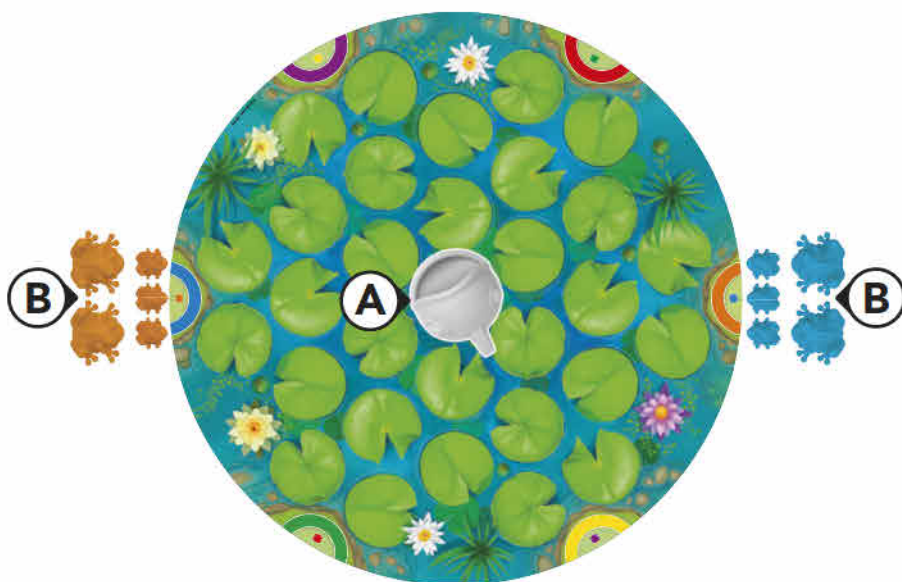
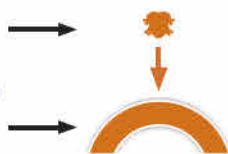
Conteúdo

- 1 lago (tabuleiro de jogo) com 31 nenúfares com destaque para 6 pontos de partida e de chegada ao longo da borda exterior.
- 1 peixe
- 6 famílias de sapos de cores diferentes, sendo cada família de sapos composta por 2 sapos grandes e 3 sapos pequenos.

Preparação

- Coloca o lago no meio da mesa;
- Coloca o peixe (A) no meio do lago;
- Coloca as famílias de sapos (B) que vão participar no jogo (uma família por jogador) na parte lateral do lago, ao lado dos respectivos pontos de partida:

- Cada família de sapos tem um **ponto de partida específico**, indicado pela figura de um sapo com a cor respetiva.
- Este ponto fica diretamente oposto ao **ponto de chegada**, indicado pela figura de uma borda da cor da respetiva família.



Nota: Dependendo do número de jogadores, a disposição de partida poderá ter um aspeto diferente.

**Objetivo do jogo**

O primeiro jogador a colocar toda a sua família de sapos no outro lado do lago, sobre o respetivo ponto de chegada, vence o jogo. Mas é preciso estar atento ao peixe!

O Froggit pode ser jogado com 2 níveis de dificuldade diferentes -

JUNIOR ou **EXPERT** - de acordo com a experiência e/ou a idade dos jogadores.

REGRAS DO JOGO NO NÍVEL JÚNIOR**Como jogar**

Começando pelo jogador mais novo e avançando no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores jogam à vez, movendo um único sapo da sua própria cor. Podem jogar com um sapo que esteja no ponto de partida ou um sapo que já esteja no lago. Assim que um sapo tenha saído do ponto de partida, apenas pode sair do lago através do ponto de chegada, exceto quando é enviado novamente para o ponto de partida pelo peixe (vê "Mover o peixe"). Assim que um sapo tenha saído do lago pelo ponto de chegada, não pode voltar a entrar.

Mover os sapos

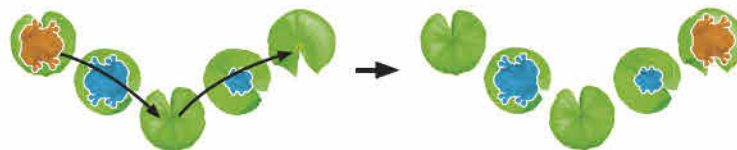
Os sapos movem-se saltando para nenúfares vazios.

O **número de saltos** que um sapo pode dar depende do tamanho do sapo:

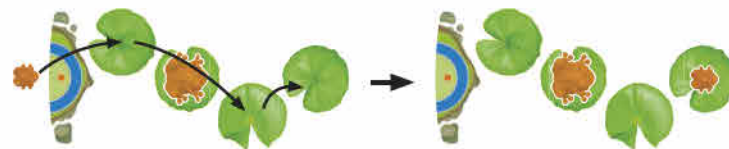
- Um sapo grande pode **saltar 1 ou 2 vezes**.
- Um sapo pequeno pode **saltar 1, 2 ou 3 vezes**.

Existem diferentes **tipos de saltos** que podem ser combinados até que seja atingido o número máximo de saltos.

- Um sapo pode **saltar diretamente** para um nenúfar vazio adjacente;
- ou um sapo pode **saltar sobre um único sapo adjacente**, independentemente do seu tamanho ou cor, para o nenúfar vazio diretamente atrás desse sapo, na mesma linha direcional. Um sapo nunca pode saltar sobre o peixe (vê "Mover o peixe").



Exemplo: O sapo cor-de-laranja grande salta sobre o sapo azul grande e salta novamente sobre o sapo azul pequeno. Aqui o sapo cor-de-laranja grande tem de parar porque atingiu o número máximo de 2 saltos.

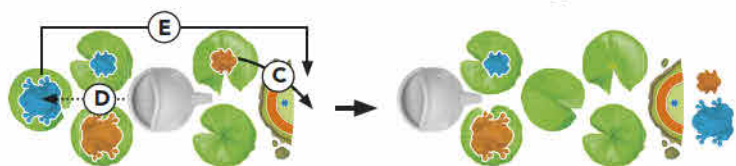


Exemplo: O sapo cor-de-laranja pequeno entra no lago saltando do seu ponto de partida para um nenúfar vazio, e depois salta sobre o sapo cor-de-laranja grande e dá mais 1 último salto direto. Aqui o sapo cor-de-laranja pequeno tem de parar porque atingiu o número máximo de 3 saltos.

Nota: Se um jogador não conseguir mover um sapo na sua vez, tem de mover o peixe (vê "Mover o peixe").

Mover o peixe

Quando um jogador move um dos seus sapos sobre o respetivo ponto de chegada (C) então tem de mover o peixe 1 ou 2 nenúfares, retirando-o do local onde se encontrava. Se o peixe for movido para um nenúfar onde se encontra um sapo (D), o peixe termina o seu movimento e esse sapo tem de regressar ao seu próprio ponto de partida (E).



Exemplo: O sapo cor-de-laranja pequeno atinge o respetivo ponto de chegada em 1 salto. Na mesma vez, o jogador cor-de-laranja move o peixe debaixo de água até ao nenúfar que tem o sapo azul grande. O sapo azul grande é enviado novamente para o respetivo ponto de partida.

Nota: Quando o peixe se move para um nenúfar, move-se debaixo de água, pelo que os nenúfares ocupados por sapos não bloqueiam o movimento do peixe.

Se um jogador não conseguir mover nenhum dos seus sapos na sua vez, tem de mover o peixe para um nenúfar onde esteja um sapo que esteja a bloquear o seu movimento seguinte. Se for o próprio peixe que está a bloquear esse movimento, move o peixe para qualquer nenúfar no lago sem um limite de 2 nenúfares, conforme normal. O jogador move o peixe de modo a poder jogar quando voltar a ser a tua vez de jogar.

Fim do jogo

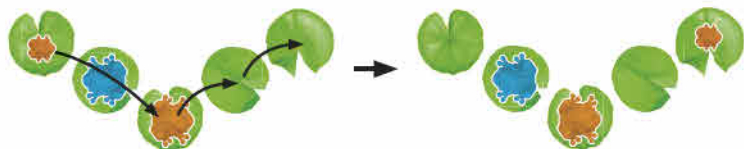
O primeiro jogador a colocar toda a sua família de sapos no outro lado do lago, atingindo o respetivo ponto de chegada, vence o jogo. Isto termina imediatamente jogo.

REGRAS DO JOGO NO NÍVEL PERITO

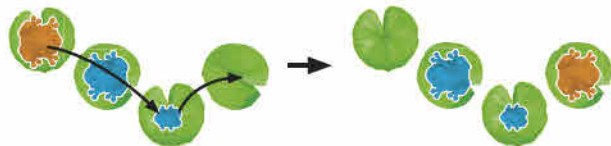
As regras do jogo no nível **EXPERT** são idênticas às regras do jogo no nível **JUNIOR**, à exceção de um sapo pode, em determinadas condições, não só saltar para um nenúfar vazio, mas também para um nenúfar que já tenha outro sapo.

Podem estar um máximo de 2 sapos (1 sapo pequeno e 1 sapo grande) no mesmo nenúfar.

- Um sapo pequeno pode saltar para as costas de um sapo grande da sua própria cor.
- Um sapo grande pode saltar para cima de um sapo pequeno de outra cor.



Exemplo: O sapo cor-de-laranja pequeno salta sobre o sapo azul grande nas costas de um sapo cor-de-laranja grande. De seguida, faz 2 saltos diretos para nenúfares vazios.



Exemplo: O sapo cor-de-laranja grande salta sobre o sapo azul grande e para cima de um sapo azul pequeno. De seguida, faz mais 1 salto direto para um nenúfar vazio.

Formar uma equipa

Quando um sapo pequeno termina o seu movimento nas costas de um sapo grande da sua própria cor, formam uma equipa. Uma equipa não pode ser enviada novamente para o seu ponto de partida pelo peixe até que o sapo pequeno saia de cima do sapo grande.



Exemplo: O sapo cor-de-laranja pequeno salta sobre o sapo azul grande nas costas de um sapo cor-de-laranja grande. De seguida faz 2 saltos diretos para as costas do outro sapo grande cor-de-laranja, terminando o seu movimento e formando uma equipa. A equipa não pode ser enviada de volta para o seu ponto de partida pelo peixe.

Mover uma equipa

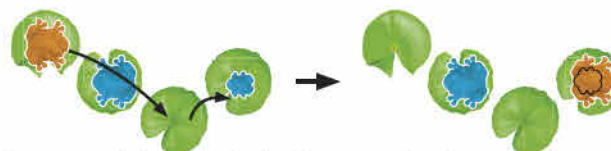
- Uma equipa apenas pode saltar 1 vez diretamente para qualquer nenúfar adjacente vazio; não pode saltar sobre ou para cima de outros sapos ou do peixe.
- Uma equipa não pode entrar nem sair do lago junta. Os sapos têm de o fazer separadamente.
- Ao separar uma equipa, o sapo pequeno tem de se mover primeiro, deixando o sapo grande para trás.



Exemplo: A equipa cor-de-laranja não pode sair do lago junta. Os dois sapos têm de atingir o respetivo ponto de chegada separadamente. Neste exemplo, o sapo cor-de-laranja pequeno atinge o respetivo ponto de chegada em primeiro lugar. Na sua próxima jogada, o sapo cor-de-laranja grande poderá mover-se sobre o ponto de chegada também.

Reter um sapo

Quando um sapo grande termina o seu movimento sobre um sapo pequeno de outra cor, o sapo pequeno está retido. Um sapo retido não se pode mover até que o sapo grande saia de cima dele.



Exemplo: O sapo cor-de-laranja grande salta sobre o sapo azul grande para cima de um nenúfar vazio. Este faz mais 1 salto direto para cima de outro sapo azul pequeno, terminando o seu movimento e retendo o sapo azul pequeno. O sapo azul pequeno já não se pode mover.

Se o peixe for movido para um nenúfar onde esteja um sapo grande a reter um sapo pequeno, ambos são enviados para os respetivos pontos de partida.

JOGO RÁPIDO

As regras do JOGO RÁPIDO são idênticas às regras do jogo **JUNIOR** e **EXPERT**, exceto que cada família de sapos agora tem apenas 1 sapo grande e 2 sapos pequenos.

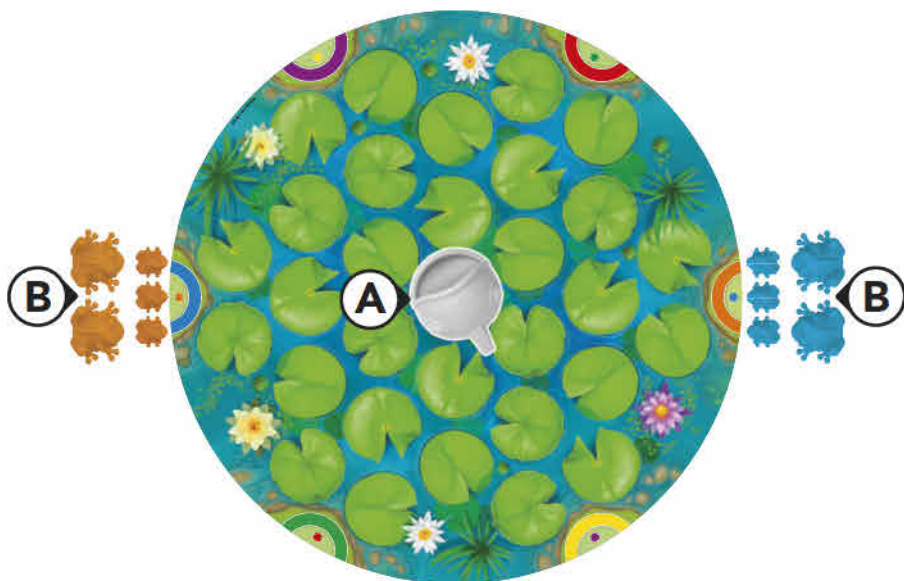
Contenuto

- 1 stagno (plancia di gioco) che mostra 31 ninfee e dove sono segnati i 6 punti di partenza e di arrivo lungo il bordo esterno.
- 1 pesce
- 6 famiglie di rane di diversi colori, ogni famiglia di rane è composta da 2 rane grandi e 3 rane piccole.

Preparazione

- Posizionate lo stagno al centro del tavolo;
- Posizionate il pesce (A) al centro dello stagno;
- Posizionate le famiglie di rane (B), una per ogni giocatore, sul lato dello stagno accanto ai loro punti di partenza:

- Ogni famiglia di rane ha un punto di **partenza specifico**, indicato da un'icona rana →
- Il punto di partenza è sempre esattamente di fronte al **proprio punto d'arrivo**, indicato da un'icona del proprio colore sul bordo opposto.



Nota: A seconda del numero di giocatori, la preparazione del gioco sarà diversa:



2 giocatori 3 giocatori 4 giocatori 5 giocatori 6 giocatori

Obiettivo del gioco

Il primo giocatore a portare l'intera famiglia di rane attraverso lo stagno sul proprio punto d'arrivo vince il gioco. Ma attenzione al pesce! Froggit può essere giocato in 2 diversi livelli di difficoltà - **JUNIOR** o **EXPERT** - a seconda dell'esperienza e/o dell'età dei giocatori.

REGOLAMENTO MODALITA' JUNIOR**Come si gioca**

Partendo dal giocatore più giovane e proseguendo in senso orario, i giocatori a turno spostano una singola rana del proprio colore. Possono muovere una rana sul bordo di partenza o una rana già nello stagno. Una volta che una rana ha lasciato il proprio punto di partenza, può uscire dallo stagno solo passando attraverso il proprio punto di arrivo, tranne quando viene rimandato al proprio punto di partenza dal pesce (vedi Muovere il Pesce). Una volta che una rana ha lasciato lo stagno passando dal proprio punto di arrivo, non può rientrare.

Muovere le rane

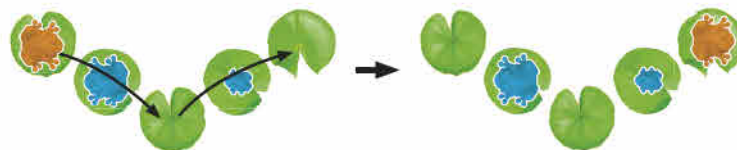
Le rane si muovono saltando sulle ninfee vuote.

Il numero di salti che una rana può fare dipende dalle dimensioni della rana:

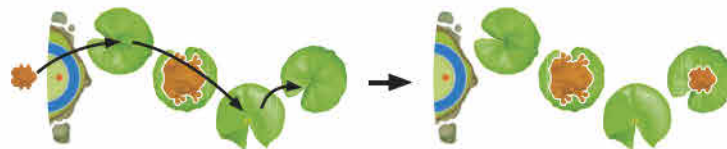
- Una rana grande può saltare **1 o 2 volte**.
- Una rana piccola può saltare **1, 2 o 3 volte**.

Ci sono diversi **tipi di salti** che possono essere combinati fino a raggiungere il numero massimo consentito di salti.

- Una rana può saltare **direttamente** su qualsiasi ninfea adiacente che sia vuota;
- Oppure una rana può saltare **una singola rana adiacente**, di qualsiasi dimensione o colore, per arrivare alla prima ninfea vuota nella stessa direzione del salto. Una rana non può mai saltare sopra il pesce (vedi Muovere il Pesce).



Esempio: La rana grande arancione salta sopra la rana grande blu e salta un'altra volta sopra la piccola rana blu. Qui la rana grande arancione deve fermarsi perché ha raggiunto il suo numero massimo di 2 salti.

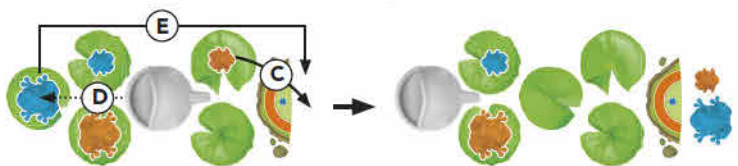


Esempio: La rana piccola arancione entra nello stagno saltando dal suo punto di partenza su una ninfea vuota, poi salta la rana grande arancione e fa 1 ultimo salto. Qui la piccola rana arancione deve fermarsi perché ha raggiunto il suo numero massimo di 3 salti.

Nota: Se un giocatore non può muovere una rana durante il proprio turno, deve spostare il pesce (vedi Muovere il Pesce).

Muovere il pesce

Quando un giocatore muove una delle proprie rane sopra il punto d'arrivo (C) allora deve poi spostare il pesce di **1 o 2 ninfee rispetto alla sua posizione attuale**. Se il pesce viene spostato su una ninfea contenente una rana (D), il pesce termina il proprio movimento e quella rana deve tornare al proprio punto di partenza (E).



Esempio: La rana piccola arancione, con un salto, termina nel proprio punto d'arrivo. Poi, nello stesso turno, il giocatore arancione sposta il pesce sopra una ninfea contenente la rana grande blu. La grande rana blu viene rimandata al proprio punto di partenza.

Nota: Quando il pesce si muove verso la ninfea designata, si muove sott'acqua, quindi le ninfee occupate dalle rane non bloccano i movimenti del pesce.

Se un giocatore non è in grado di spostare una qualsiasi delle sue rane durante il proprio turno, deve spostare il pesce in una ninfea contenente una rana che sta bloccando le sue mosse. Se il pesce stesso sta bloccando una delle sue mosse, il giocatore sposta il pesce su un qualsiasi ninfea dello stagno senza il limite dei 2 movimenti. Spostate il pesce così da rendere possibile una mossa durante il vostro prossimo turno.

Fine del gioco

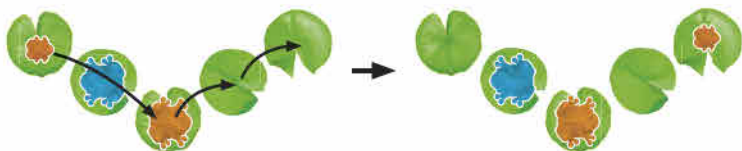
Il primo giocatore che riesce a portare la propria famiglia di rane attraverso lo stagno fino a raggiungere il punto d'arrivo vince il gioco. Questa condizione termina immediatamente la partita.

EXPERT GAME RULES

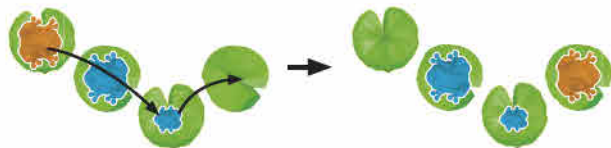
Le regole della modalità **EXPERT** sono identiche alle regole della modalità **JUNIOR**, tranne per il fatto che una rana può, in determinate condizioni, non solo saltare su una ninfea vuota ma anche su una ninfea occupata da un'altra rana.

Ci possono essere un massimo di 2 rane (1 rana piccola e 1 rana grande) sulla stessa ninfea.

- Una rana piccola può saltare sul dorso di una grande rana del **proprio colore**.
- Una rana grande può saltare su una rana piccola di **un altro colore**.



Esempio: La rana piccola arancione salta sopra la rana grande blu per raggiungere la propria rana grande arancione. Poi fa 2 salti sulle ninfee vuote.



Esempio: La rana grande arancione salta sopra la grande rana blu per andare a posarsi sopra la rana piccola blu. Poi fa ancora 1 salto sulla ninfea vuota.

Formare una squadra

Quando una rana piccola termina il proprio movimento sul dorso di una rana grande dello stesso colore, formano una squadra. Una squadra non può essere rimandata al punto di partenza dal pesce fino a quando la rana piccola è presente sul dorso della rana grande.



Esempio: La rana piccola arancione salta la grande rana per raggiungere il dorso della prima rana grande arancione. Poi fa altri 2 salti per raggiungere il dorso dell'altra rana grande arancione, terminando la sua mossa e formando una squadra. La squadra non può essere rimandata al punto di partenza dal pesce.

Spostare una squadra

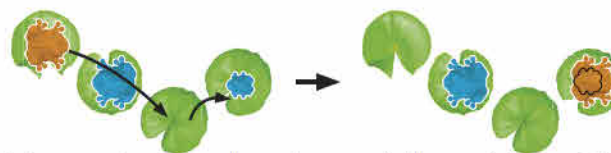
- Una squadra può **saltare solo 1 volta** su una qualsiasi ninfea adiacente vuota; **non può superare ne saltare** altre rane o il pesce.
- Una squadra **non può entrare o uscire dallo stagno**. Le rane devono farlo separatamente.
- Quando una **squadra si separa**, la rana piccola deve muoversi per prima e lasciarsi alle spalle la rana grande.



Esempio: The orange team cannot leave the pond together. The two frogs have to move over their finish edge separately. In this example the small orange frog moves over its finish edge first. The next turn, the large orange frog will be able to move over its finish edge too.

Intrappolare una rana

Quando una rana grossa finisce il suo movimento sopra una rana piccola di un altro colore, la rana piccola è intrappolata. Una rana piccola intrappolata non può muoversi finché la rana grande non si muove.



Esempio: La rana grande arancione salta sopra la rana grande blu su una ninfea vuota. Fa 1 ulteriore salto su un'altra rana piccola blu, terminando la sua mossa e intrappolando la rana piccola blu. La rana piccola blu non può più muoversi.

Se il pesce viene spostato su una ninfea contenente una rana grossa che ha cattura una rana piccola, entrambi vengono rimandati ai rispettivi punti di partenza.

PARTITA VELOCE

Le regole per la **PARTITA VELOCE** sono identiche a quelle utilizzate per la versione **JUNIOR** ed **EXPERT**, con l'unica differenza che ogni famiglia di rane consiste solamente in 1 rana grande e 2 rane piccole.

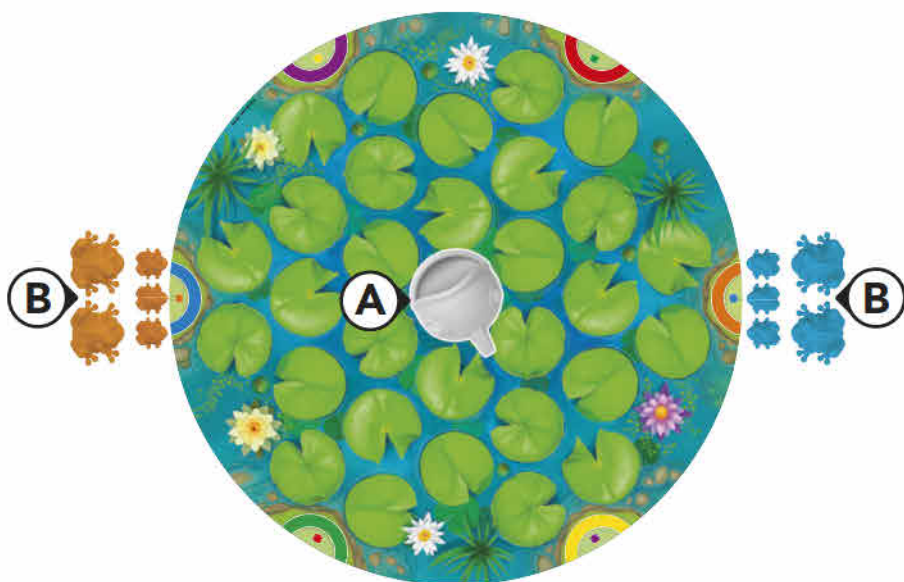
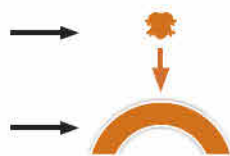
Περιεχόμενα

- 1 λίμνη (ταμπλό παιχνιδιού) με 31 νούφαρα και 6 σημεία εκκίνησης και τερματισμού κατά μήκος της εξωτερικής περιφέρειάς της.
- 1 ψάρι
- 6 οικογένειες βατράχων σε διαφορετικά χρώματα. Κάθε οικογένεια αποτελείται από 2 μεγάλους και 3 μικρούς βατράχους.

Στήσιμο

- Τοποθετήστε τη λίμνη στο κέντρο του τραπεζιού
- Τοποθετήστε το ψάρι (A) στη μέση της λίμνης
- Τοποθετήστε τις οικογένειες των βατράχων (B) που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι - μία για κάθε παίκτη - στην περιφέρεια της λίμνης, πίσω από τα σημεία εκκίνησης:

- Κάθε Οικογένεια Βατράχων έχει συγκεκριμένο σημείο εκκίνησης, το οποίο προσδιορίζεται από την εικόνα με τον βάτραχο του αντίστοιχου χρώματος.
- Το συγκεκριμένο σημείο, βρίσκεται πάντα αντίθετα από το σημείο τερματισμού τους, το οποίο προσδιορίζεται από το αντίστοιχο χρώμα.



Προσοχή: Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, η διάταξη της έναρξης θα είναι διαφορετική:

**Αντικείμενο του Παιχνιδιού**

Ο πρώτος παίκτης που θα κατορθώσει να περάσει ολόκληρη την οικογένεια με τους βατράχους του, κατά μήκος της λίμνης μέχρι το σημείο τερματισμού της, είναι και ο νικητής. Αλλά πρέπει να δοθεί προσοχή στο ψάρι!

Το Froggit μπορεί να παιχτεί σε 2 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας – **JUNIOR** και **EXPERT** – ανάλογα με την εμπειρία και/ ή την ηλικία των παικτών.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ JUNIOR**Πώς να παίξετε**

Οι παίκτες μετακινούν έναν βάτραχο του χρώματός τους, ξεκινώντας το παιχνίδι από τον μικρότερο σε ηλικία παίκτη και έπειτα παίζοντας με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Μπορούν να μετακινήσουν έναν βάτραχο που βρίσκεται είτε στο σημείο εκκίνησης, είτε βρίσκεται ήδη μέσα στη λίμνη. Όταν ένας βάτραχος έχει φύγει από το σημείο εκκίνησης, διασχίζει τη λίμνη και μπορεί να την αφήσει μόνο για να προσεγγίσει το σημείο τερματισμού, εκτός και εάν γυρίσει πίσω στην εκκίνηση λόγω του ψαριού (βλ. «Κινούμενο ψάρι»). Εάν ένας βάτραχος έχει αφήσει τη λίμνη για να μεταβεί στο σημείο τερματισμού, δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω και να εισέλθει ξανά στη λίμνη.

Moving frogs

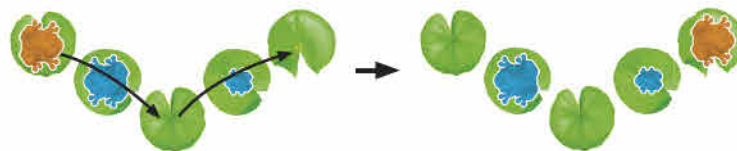
Οι Βάτραχοι κινούνται, αναπηδώντας στις άδειες θέσεις στα νούφαρα.

Ο αριθμός των αναπηδήσεων ενός Βατράχου, εξαρτάται από το μέγεθός του:

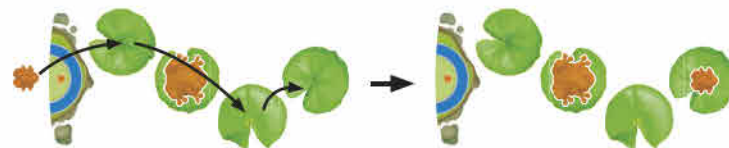
- Ένας μεγάλος Βάτραχος μπορεί να αναπηδήσει 1 ή 2 φορές.
- Ένας μικρός Βάτραχος μπορεί να αναπηδήσει 1, 2 ή 3 φορές.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι αναπηδήσεων που μπορούν να συνδυαστούν μέχρι να προκύψει ο μέγιστος αριθμός.

- Ο βάτραχος μπορεί να πηδήξει κατευθείαν σε ένα άδειο γειτονικό νούφαρο
- ή μπορεί να περάσει πάνω από έναν γειτονικό βάτραχο, ανεξάρτητα από το μέγεθος ή το χρώμα του, προκειμένου να φτάσει σε ένα άδειο νούφαρο, προς την ίδια κατεύθυνση. Επίσης, δεν μπορεί να προσπεράσει το ψάρι (βλ. «Κινούμενο ψάρι»).



Παράδειγμα: Ο μεγάλος πορτοκαλί βάτραχος προσπερνά τον μεγάλο μπλε βάτραχο και αναπηδά άλλη μια φορά πάνω από τον μικρό μπλε βάτραχο. Εδώ, ο μεγάλος πορτοκαλί βάτραχος πρέπει να σταματήσει επειδή έχει εξαντλήσει το μέγιστο αριθμό των 2 αναπηδήσεων.

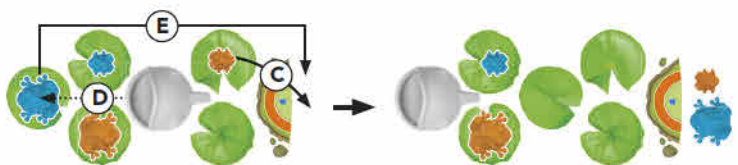


Παράδειγμα: Ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος εισέρχεται στη λίμνη αναπηδώντας από το σημείο εκκίνησης σε ένα άδειο νούφαρο, έπειτα προσπερνάει τον μεγάλο πορτοκαλί βάτραχο και κάνει 1 τελευταία ευθεία αναπήδηση. Εδώ, ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος πρέπει να σταματήσει επειδή έχει εξαντλήσει το μέγιστο αριθμό των 3 αναπηδήσεων.

Σημείωση: Εάν ένας παίκτης δεν έχει τη δυνατότητα να μετακινήσει έναν βάτραχο κατά τη διάρκεια του γύρου του, θα πρέπει να μετακινήσει το ψάρι (βλ. «Κινούμενο Ψάρι»).

Κινούμενο Ψάρι

Όταν ένας παίκτης μετακινεί έναν από τους βάτραχους του στο σημείο τερματισμού (C), πρέπει στη συνέχεια να μετακινήσει το ψάρι κατά 1 ή 2 νούφαρα μακρύτερα από την τρέχουσα θέση του. Εάν το ψάρι βρεθεί σε ένα νούφαρο στο οποίο βρίσκεται και ένας βάτραχος (D), ολοκληρώνει την μετακίνησή του και ο βάτραχος που συνάντησε το ψάρι, πρέπει να επιστρέψει στο σημείο εκκίνησής του (E).



Παράδειγμα: Ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος με μία αναπήδηση φτάνει στο σημείο τερματισμού. Στον ίδιο γύρο, ο παίκτης με το πορτοκαλί χρώμα, μετακινεί το ψάρι κάτω από το νερό, σε ένα νούφαρο στο οποίο βρίσκεται ο μεγάλος μπλε βάτραχος. Τότε αυτός, επιστρέφει πίσω στο σημείο εκκίνησής του.

Προσοχή: Όταν το ψάρι μετακινείται προς ένα επιθυμητό νούφαρο, μετακινείται κάτω από το νερό και για αυτό τον λόγο τα νούφαρα στα οποία υπάρχουν βάτραχοι δεν εμποδίζουν τις μετακινήσεις του.

Εάν ένας από τους παίκτες δεν έχει τη δυνατότητα να μετακινήσει κάποιον από τους βάτραχους του κατά τη διάρκεια του γύρου του, πρέπει να μετακινήσει το ψάρι σε ένα νούφαρο στο οποίο υπάρχει ένας βάτραχος ο οποίος εμποδίζει την επόμενη κίνηση αυτού του παίκτη. Εάν το ίδιο το ψάρι εμποδίζει μια τέτοια κίνηση, τότε αυτό μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε νούφαρο στη λίμνη χωρίς το όριο των 2 μετακινήσεων που ισχύει κάθε φορά. Όμως, θα πρέπει να μετακινηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να κάνει εφικτή μια κίνηση για τον επόμενο γύρο.

Ολοκλήρωση του Παιχνιδιού

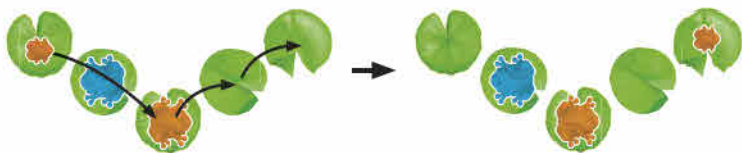
Ο πρώτος παίκτης που θα κατορθώσει να μεταφέρει την οικογένεια βατράχων του κατά μήκος της λίμνης μέχρι το σημείο τερματισμού, κερδίζει το παιχνίδι. Αυτόματα αυτό σημαίνει και την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ EXPERT

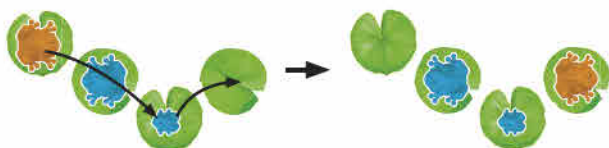
Οι οδηγίες του παιχνιδιού των **EXPERT**, είναι όμοιες με εκείνες των **JUNIOR** με εξαίρεση ότι ένας βάτραχος μπορεί, σε συγκεκριμένες συνθήκες, να αναπηδήσει όχι μόνο σε ένα άδειο νούφαρο αλλά και σε κάποιο στο οποίο βρίσκεται ήδη ένας άλλος βάτραχος.

Μπορούν να υπάρξουν το πολύ 2 βάτραχοι (1 μικρός και 1 μεγάλος) στο ίδιο νούφαρο.

- Ένας μικρός βάτραχος μπορεί να αναπηδήσει στην πλάτη ενός μεγάλου βατράχου που έχει το ίδιο χρώμα.
- Ένας μεγάλος βάτραχος μπορεί να αναπηδήσει σε έναν μικρό βάτραχο διαφορετικού χρώματος.



Παράδειγμα: Ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος προσπερνά τον μεγάλο μπλε και καταλήγει στην πλάτη του μεγάλου πορτοκαλί βατράχου. Έπειτα, κάνει 2 ευθείες αναπήδησεις σε ένα νούφαρο.



Παράδειγμα: Ο μεγάλος πορτοκαλί βάτραχος προσπερνά τον μεγάλο μπλε και καταλήγει στον μικρό μπλε. Έπειτα, κάνει άλλη 1 αναπήδηση σε ένα άδειο νούφαρο.

Σχηματίζοντας μία ομάδα

Όταν ένας μικρός βάτραχος καταλήγει στην πλάτη ενός μεγάλου βατράχου με το ίδιο χρώμα, δημιουργούν μια ομάδα. Αυτή η ομάδα δεν μπορεί να σταλεί πίσω στο σημείο εκκίνησης από το ψάρι, μέχρι ο μικρός βάτραχος να μετακινηθεί μακριά από τον μεγάλο.



Παράδειγμα: Ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος προσπερνά τον μεγάλο μπλε και καταλήγει στην πλάτη του μεγάλου πορτοκαλί βατράχου. Έπειτα, κάνει 2 ευθείες αναπήδησεις και καταλήγει στην πλάτη ενός άλλου μεγάλου πορτοκαλί βατράχου, ολοκληρώνοντας την κίνησή του και σχηματίζοντας μία ομάδα. Αυτή η ομάδα δεν μπορεί να σταλεί πίσω στο σημείο εκκίνησης από το ψάρι.

Μετακινώντας μια ομάδα

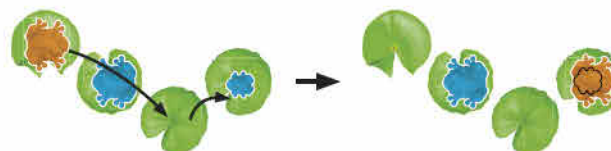
- Μια ομάδα μπορεί να κάνει 1 ευθεία αναπήδηση μέσα σε ένα γειτονικό άδειο νούφαρο. Δεν μπορεί να προσπεράσει ή να αναπηδήσει πάνω σε άλλους βατράχους ή στο ψάρι.
- Μια ομάδα δεν μπορεί να εισέλθει ή να εξέλθει από τη λίμνη μαζί. Οι βάτραχοι θα πρέπει να διαχωριστούν πριν από αυτές τις ενέργειες.
- Όταν μια ομάδα διαχωριστεί, πρώτος πρέπει να αναχωρήσει ο μικρός βάτραχος, αφήνοντας πίσω του τον μεγάλο.



Παράδειγμα: Η πορτοκαλί ομάδα δεν μπορεί να εγκαταλείψει τη λίμνη μαζί. Οι δύο βάτραχοι πρέπει να μετακινηθούν ξεχωριστά μέχρι το σημείο τερματισμού τους. Σε αυτό το παράδειγμα, ο μικρός πορτοκαλί βάτραχος μετακινείται πρώτος μέχρι το σημείο τερματισμού του. Στον επόμενο γύρο, ο μεγάλος πορτοκαλί βάτραχος θα έχει τη δυνατότητα να μετακινηθεί επίσης προς το σημείο τερματισμού του.

Παγιδεύοντας έναν βάτραχο

Όταν ένας μεγάλος βάτραχος καταλήγει στην κίνησή του πάνω σε έναν μικρό βάτραχο διαφορετικού χρώματος, ο μικρός βάτραχος είναι πλέον παγιδευμένος. Ένας παγιδευμένος μικρός βάτραχος δεν μπορεί να μετακινηθεί μέχρι να φύγει πρώτος ο μεγάλος βάτραχος.



Παράδειγμα: Ο μεγάλος πορτοκαλί βάτραχος προσπερνά ένα μεγάλο μπλε βάτραχο και καταλήγει σε ένα άδειο νούφαρο. Έπειτα, κάνει 1 ακόμη ευθεία αναπήδηση και καταλήγει πάνω σε έναν άλλο μικρό μπλε βάτραχο, ολοκληρώνοντας τις κινήσεις του και παγιδεύοντας τον. Ο μικρός μπλε βάτραχος δεν μπορεί πλέον να μετακινηθεί.

Εάν το ψάρι μετακινηθεί σε ένα νούφαρο στο οποίο βρίσκεται ένας μεγάλος βάτραχος που έχει παγιδέψει έναν μικρό, τότε και οι δύο βάτραχοι επιστρέφουν πίσω στα σημεία εκκίνησής τους.

ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το **ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ** έχει όμοιους κανόνες με τα παιχνίδια **JUNIOR** και **EXPERT**, με τη διαφορά ότι κάθε οικογένεια βατράχων αποτελείται τώρα από 1 μεγάλο και 2 μικρούς βάτραχους.

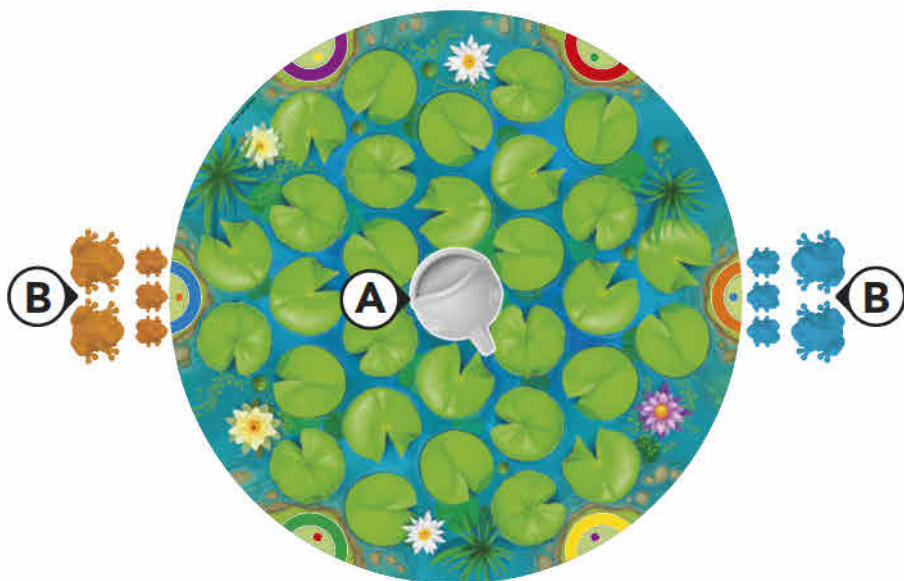
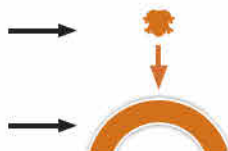
Indhold

- 1 dam (spilleplade) med 31 åkandeblade og 6 start- og slutpunkter i forskellige farver langs kanten.
- 1 fisk
- 6 frøfamilier i forskellige farver, som hver består af 2 store frøer og 3 små frøer.

Opstilling

- Læg spillepladen midt på bordet
- Læg fisken (A) midt på spillepladen
- Læg deltagernes frøfamilier (B), en til hver spiller, på den side af dammen, hvor deres startpunkt er:

- Hver frøfamilie har sit eget **startpunkt**, som vist med et frøikon i hver sin farve.
- Startpunktet er altid lige over for det tilsvarende **slutpunkt**, som vist med en bue i den tilhørende farve.



Bemærk: Startopstillingen varierer alt efter antal spillere:

**Spillets formål**

Den spiller, der først får hele sin frøfamilie over på den anden side til sit slutpunkt, har vundet. Men pas på fisken!

Froggit kan spilles på 2 sværhedsniveauer, nemlig **JUNIOR** eller **EXPERT**, alt efter spillernes erfaring og/eller alder.

SPILLEREGLER – JUNIOR**Spillet**

Den yngste spiller starter, hvorefter spilleren til højre flytter én frø i sin farve osv. Spillerne kan vælge at flytte en frø fra dens startpunkt på spillepladens kant eller at flytte en frø, som allerede er i dammen. Når en frø er hoppet fra sit startpunkt, kan den kun hoppe op af dammen igen til sit slutpunkt, bortset fra hvis den sendes tilbage til startpunktet af fisken (se "Sådan flyttes fisken" nedenfor). Når først en frø er hoppet op af dammen til sit slutpunkt, må den ikke hoppe i dammen igen.

Sådan flyttes frøerne

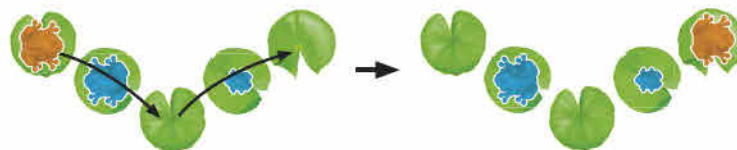
Frøerne flyttes ved at "hoppe" til ledige åkandeblade.

Det afhænger af frøens størrelse, hvor mange hop den kan tage:

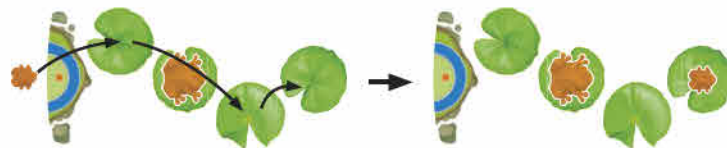
- En stor frø kan hoppe **1 eller 2 gange**.
- En lille frø kan hoppe **1, 2 eller 3 gange**.

Der er forskellige **former for hop**, som kan kombineres, indtil frøen har hoppet det maksimale antal gange.

- En frø kan **hoppe direkte** til et ledigt åkandeblad ved siden af sig.
- Eller den kan **hoppe over** én frø ved siden af sig, uanset denne frøes størrelse eller farve, til et ledigt åkandeblad umiddelbart efter frøen, den er hoppet over, i den samme retning. Frøerne kan aldrig hoppe over fisken (se "Sådan flyttes fisken" nedenfor).



Eksempel: Den store orange frø hopper over den store blå frø, hvorefter den også hopper den lille blå frø. Nu skal den store orange frø stoppe, fordi den har hoppet de maksimale 2 gange.

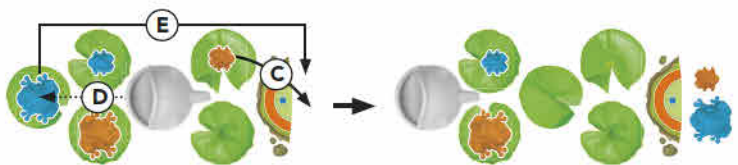


Eksempel: Den lille orange frø hopper i dammen fra sit startpunkt og ud på et ledigt åkandeblad. Derefter hopper den over den store orange frø og tager et sidste direkte hop. Nu skal den lille orange frø stoppe, fordi den har hoppet de maksimale 3 gange.

Bemærk: Hvis en spiller ikke kan flytte en af sine frøer, når det er hans/hendes tur, skal spilleren flytte fisken (se "Sådan flyttes fisken" nedenfor).

Sådan flyttes fisken

Når en spiller flytter en af sine frøer til sit slutpunkt (C) skal han/hun derefter flytte fisken **1 eller 2 åkandebblade fra dens nuværende plads**. Hvis fisken flyttes til et åkandebblad med en frø (D), skal den ikke flyttes mere, og frøen skal vende tilbage til sit startpunkt (E).



Eksempel: Den lille orange frø hopper til sit slutpunkt med 1 hop. Mens det stadig er den orange spillers tur, flytter han/hun derefter fisken under vandet til åkandebladet med den store blå frø. Den store blå frø sendes nu tilbage til sit startpunkt.

Bemærk: Når en spiller flytter fisken til et åkandebblad, sker det under vandet. Derfor fisken svømme frit omkring, selvom der sidder frøer på åkandebbladene.

Hvis en spiller ikke kan flytte nogen af sine frøer, når det er hans/hendes tur, skal spilleren flytte fisken til det åkandebblad med en frø, som spærrer for, at han/hun kan flytte. Hvis det er fisken, som spærrer for frøen, skal fisken flyttes til et åkandebblad i dammen uden den normale overgrænse på 2 åkandebblade. Spilleren skal flytte fisken, så det er muligt at flytte frøen, næste gang det er denne spillers tur.

Sådan slutter spillet

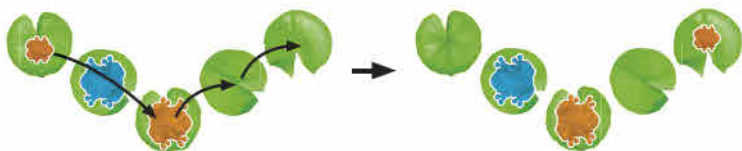
Den spiller, der først får hele sin frøfamilie over på den anden side af dammen til sit slutpunkt, har vundet. Derved er spillet slut.

SPILLEREGLER – EKSPERT

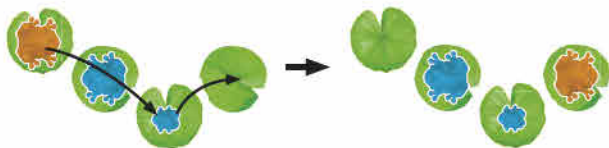
Spillereglerne på **EXPERT**-niveau er de samme som på **JUNIOR**-niveau, bortset fra at en frø, på bestemte betingelser, ikke kun kan hoppe til et ledigt åkandebblad, men også til et åkandebblad, hvor der i forvejen sidder en anden frø.

Der kan højst være 2 frøer (1 lille frø og 1 stor frø) på det samme åkandebblad.

- En lille frø kan hoppe op på ryggen og over en stor frø i dens **egen farve**.
- En stor frø kan hoppe oven på en lille frø med en **anden farve**.



Eksempel: Den lille orange frø hopper over den store blå frø og lander på ryggen af en stor orange frø. Derefter hopper den direkte videre 2 gange til ledige åkandebblade.



Eksempel: Den store orange frø hopper over den store blå frø og lander oven på en lille blå frø. Derefter hopper den direkte videre 1 gang til et ledigt åkandebblad.

Sådan dannes et hold

Når en lille frø er færdig med at hoppe og er landet på ryggen af en stor frø i dens egen farve, danner de to et hold. Hold kan ikke sendes tilbage til startpunktet af fisken, før den lille frø er hoppet af den store frø igen.



Eksempel: Den lille orange frø hopper over den store blå frø og lander på ryggen af en stor orange frø. Derefter hopper den direkte videre 2 gange (og er nu færdig med hoppe), så den lander på ryggen af den anden store orange frø, som den nu danner hold med. Holdet kan ikke sendes tilbage til dets startpunkt af fisken.

Sådan flyttes et hold

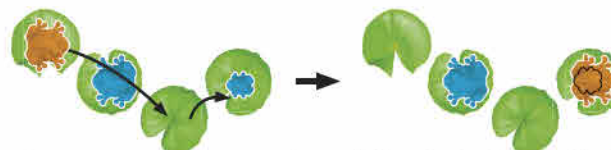
- Et hold kan kun **hoppe direkte 1 gang** til et ledigt åkandebblad ved siden af sig; **hold kan ikke hoppe over eller oven** på andre frøer eller fisken.
- Et hold **kan ikke hoppe i eller op af dammen sammen**. Det skal frøerne gøre hver for sig.
- Et hold **skilles ved**, at den lille frø hopper væk først og efterlader den store frø.



Example: Det orange hold kan ikke hoppe op af dammen sammen. De to frøer skal hoppe til slutpunktet hver for sig. I dette eksempel hopper den lille orange frø først til slutpunktet. Når det er denne spillers tur igen, kan han/hun så også flytte den store orange frø til slutpunktet.

Sådan fanges en frø

Når en stor frø er færdig med at hoppe, og den er landet oven på en lille frø med en anden farve, er den lille frø fanget. En lille frø, der er fanget, kan ikke hoppe videre, før den store frø er væk.



Eksempel: Den store orange frø hopper over den store blå frø og lander på et ledigt åkandebblad. Derefter hopper den direkte videre 1 gang og lander oven på en lille blå frø. Nu er den store orange frø færdig med at hoppe og har fanget den lille blå frø, der ikke kan hoppe videre.

Hvis fisken flyttes til et åkandebblad, hvor der er en stor frø, som har fanget en lille frø, sendes begge tilbage til hvert deres startpunkt.

HURTIGSPIL

Spillereglerne for HURTIGSPIL er de samme som til spillene på **JUNIOR**- og **EXPERT**-niveau, bortset fra at hver frøfamilie består af 1 stor frø og 2 små frøer.

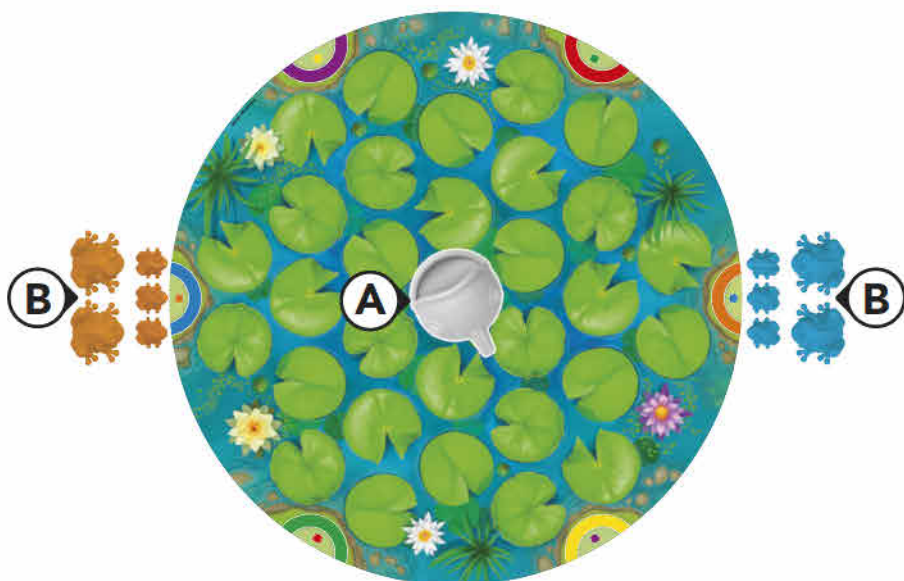
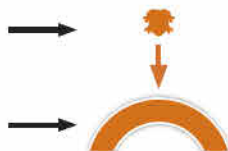
Innehåll

- 1 damm (spelplan) med 31 näckrosblad samt 6 markerade start- och målpunkter utmed ytterkanten.
- 1 fisk
- 6 grodfamiljer i olika färger, där varje grodfamilj består av 2 stora grodor och 3 små grodor.

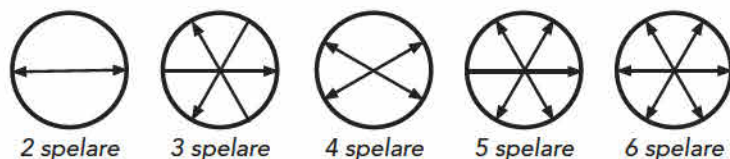
Förberedelse

- Placera dammen mitt på bordet;
- Placera fisken (A) i mitten av dammen;
- Placera de deltagande grodfamiljerna (B), en för varje spelare, vid sidan av dammen intill sina startkantar:

- Varje grodfamilj har en specifik **startkant**, vilken anges med en grodsymbol i deras egna färg.
- Denna är alltid placerad mittemot deras **målkant**, vilken anges med en kantsymbol i deras egna färg.



Obs! Startupställningen ser olika ut beroende på antalet spelare:

**Spelets mål**

Den första spelaren som får hela sin grodfamilj över dammen och över sin målkant vinner spelet. Men se upp för fisken!

Froggit kan spelas på 2 olika svårighetsnivåer – **JUNIOR** eller **EXPERT** – beroende på spelarnas erfarenhet och/eller ålder.

SPELREGLER JUNIOR**Så här spelar du**

Spelarna turas om i medurs ordning att flytta en enda groda i sin egen färg och den yngsta spelaren börjar. De kan spela med en groda på sin startkant eller en groda som redan befinner sig i dammen. När en groda lämnat sin startkant kan den bara lämna dammen genom att korsa sin målkant, förutom då fisken skickar den tillbaka till sin startkant (se "Flytta fisken"). När en groda lämnat dammen över sin målkant kan den inte hoppa ner i dammen igen.

Flytta grodor

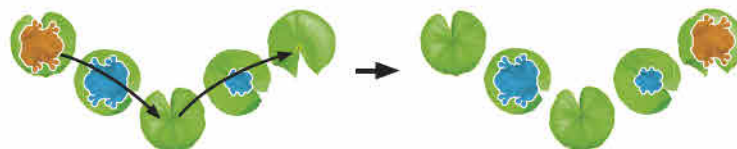
Grodor flyttar sig genom att hoppa till tomma näckrosblad.

Hur **många hopp** grodan kan göra beror på grodans storlek:

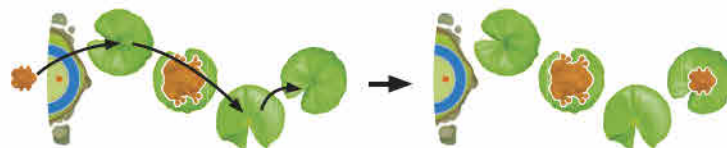
- En stor groda kan hoppa **1 eller 2 gånger**.
- En liten groda kan hoppa **1, 2 eller 3 gånger**.

Det finns olika typer av hopp som kan kombineras tills maximalt antal hopp har uppnåtts.

- En groda kan **hoppa direkt** till ett tomt, intilliggande näckrosblad;
- eller så kan grodan **hoppa över** en enda, intilliggande groda, oavsett storlek eller färg, till det tomma näckrosblad som finns direkt bakom i samma riktning. En groda kan aldrig hoppa över fisken (se "Flytta fisken").



Exempel: Den stora orangea grodan hoppar över den stora blå grodan och hoppar sedan en gång till över den lilla blå grodan. Här måste den stora orangea grodan stanna eftersom den uppnått sina maximala 2 hopp.

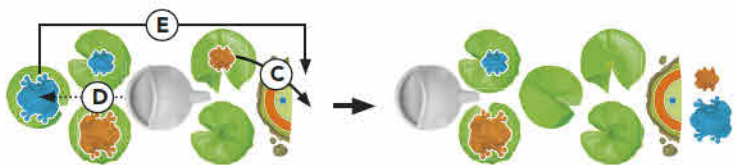


Exempel: Den lilla orangea grodan beträder dammen genom att hoppa från sin startkant till ett tomt näckrosblad, hoppar sedan över den stora orangea grodan och gör 1 sista direkthopp. Här måste den lilla orangea grodan stanna eftersom den uppnått sina maximala 3 hopp.

Obs! Om en spelare inte lyckas flytta en groda när det är hans/hennes tur, måste han/hon flytta fisken (se "Flytta fisken").

Flytta fisken

När en spelare flyttar en av sina grodor över deras målkant (C) måste han/hon därefter flytta fisken **1 eller 2 näckrosblad bort från sin nuvarande plats**. Om fisken flyttas till ett näckrosblad där det finns en groda (D) avslutar fisken sin flytt och grodan måste återgå till sin egen startkant (E).



Exempel: Den lilla orangea grodan flyttar sig över sin målkant med 1 hopp. På samma gång flyttar den orangea spelaren fisken under vattnet till det näckrosblad där den stora blå grodan finns. Den stora blå grodan skickas tillbaka till sin startkant.

Obs! När fisken flyttas till ett önskat näckrosblad rör den sig under vattnet, och därför blockerar inte näckrosblad med grodor på fiskens rörelser.

Om en spelare inte lyckas flytta en groda när det är hans/hennes tur, måste han/hon flytta fisken till ett näckrosblad med en groda som blockerar hans/hennes nästa förflyttning. Om själva fisken blockerar en sådan förflyttning ska fisken flyttas till ett näckrosblad i dammen utan någon gräns på 2 näckrosblad, som normalt. Flytta fisken för att göra en förflyttning möjlig nästa gång det blir din tur.

Spelets slut

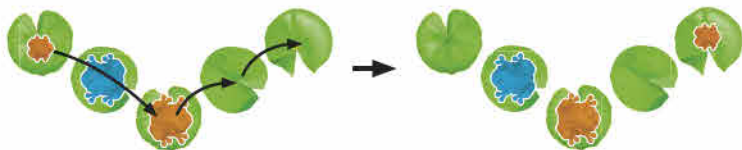
Den första spelaren som får hela sin grodfamilj över dammen och över sin målkant vinner spelet. Detta avslutar spelet omedelbart.

SPELREGLER EXPERT

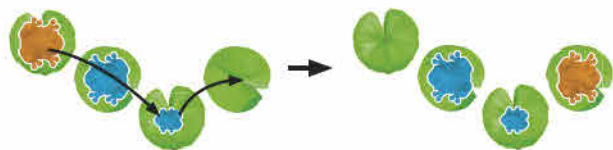
Spelreglerna för **EXPERT** är identiska med spelreglerna för **JUNIOR**, förutom att en groda under vissa förhållanden inte bara kan hoppa till ett tomt näckrosblad, utan även till ett näckrosblad där det redan finns 1 annan groda.

Det kan sitta maximalt 2 grodor (1 liten groda och 1 stor groda) på samma näckrosblad.

- En liten groda kan hoppa på ryggen av en stor groda i sin **egen färg**.
- En stor groda kan hoppa på en liten groda av **annan färg**.



Exempel: Den lilla orangea grodan hoppar över den stora blå grodan upp på den stora orangea grodans rygg. Sedan gör den 2 direkthopp till tomta näckrosblad.



Exempel: Den stora orangea grodan hoppar över den stora blå grodan och på en liten blå groda. Sedan gör den 1 direkthopp till ett tomt näckrosblad.

Bilda ett lag

När en liten groda avslutar sin förflyttning på ryggen av en stor groda i sin egen färg bildar de ett lag. Ett lag kan inte skickas tillbaka till sin startkant av fisken förrän den lilla grodan flyttar sig.



Exempel: Den lilla orangea grodan hoppar över den stora blå grodan upp på den stora orangea grodans rygg. Sedan gör den 2 direkthopp upp på den andra stora orangea grodans rygg, avslutar förflyttningen och bildar ett lag. Laget kan inte skickas tillbaka till sin startkant av fisken.

Flytta ett lag

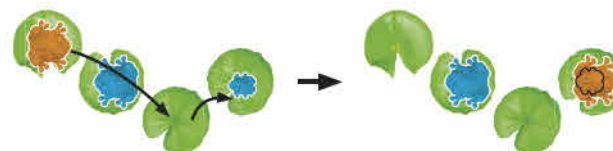
- Ett lag kan **endast hoppa 1 gång direkt** till ett tomt, intilliggande näckrosblad; det **kan inte hoppa över eller på** andra grodor eller fisken.
- Ett lag **kan inte beträda eller lämna dammen tillsammans**. Det måste grodorna göra var för sig.
- När ett lag **ska delas måste** den lilla grodan flytta sig först och lämna den stora grodan bakom sig.



Exempel: Det orangea laget kan inte lämna dammen tillsammans. De två grodorna måste flytta sig över målkanten var för sig. I detta exempel flyttar den lilla orangea grodan sig över sin målkant först. Nästa omgång kommer den stora orangea grodan också att kunna flytta sig över sin målkant.

Fånga en groda

När en stor groda avslutar sin förflyttning ovanpå en liten groda av annan färg blir den lilla grodan fångad. En liten groda som fångats kan inte flytta sig förrän den stora grodan försvunnit.



Exempel: Den stora orangea grodan hoppar över den stora blå grodan till ett tomt näckrosblad. Den gör ytterligare 1 direkthopp på en annan liten blå groda, avslutar sin förflyttning och fångar den lilla blå grodan. Den lilla blå grodan kan inte längre röra sig.

Om fisken flyttas till ett näckrosblad där en stor groda fångat en liten groda, skickas båda tillbaka till sina respektive startkanter.

SNABBSPEL

Reglerna för **SNABBSPEL** är identiska med spelreglerna för **JUNIOR** och **EXPERT**, förutom att varje grodfamilj nu består av 1 stor groda och 2 små grodor.

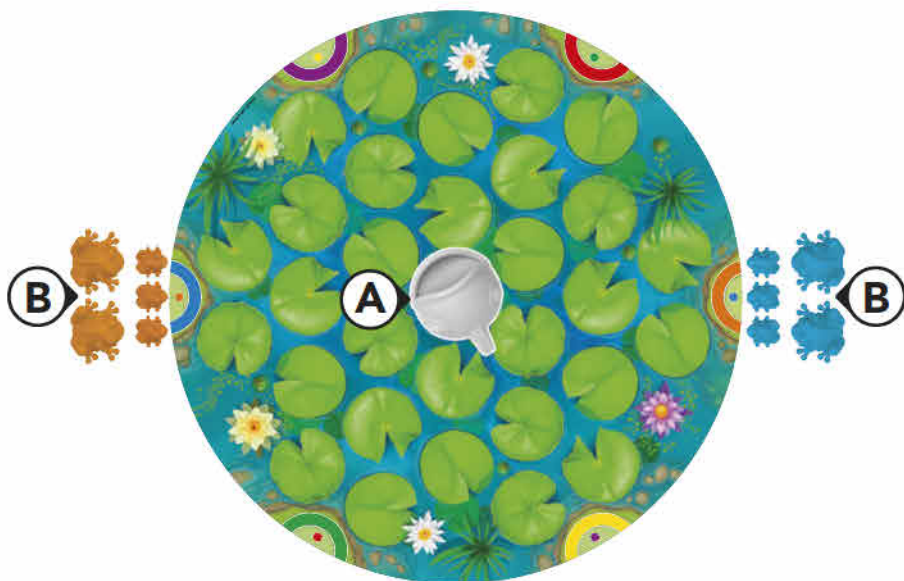
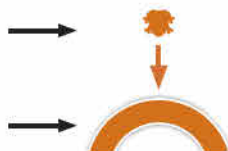
Innhold

- 1 dam (spillebrettet) med bilde av 31 vannliljeblader og 6 opptegnede start- og slutfelt langs kanten.
- 1 fisk
- 6 froskefamilier i forskjellige farger. Hver froskefamilie har 2 store frosker og 3 små frosker.

Oppsett

- Legg dammen midt på bordet.
- Plasser fisken (A) midt i dammen.
- Plasser froskefamilie (B), én for hver spiller, ved siden av dammen og utenfor riktig startfelt:

- Hver froskefamilie har sitt eget **startfelt**, angitt med et froskesymbol i samme farge som familien.
- Startfeltet er alltid rett overfor **slutfeltet**, markert med en kant i samme farge som familien.



Merk: Startoppsettet varierer avhengig av antall spillere:

**Målet med spillet**

Den første spilleren som får hele sin froskefamilie over dammen og inn i slutfeltet, vinner spillet. Men se opp for fisken!

Froggit kan spilles med 2 vanskelighetsgrader – **JUNIOR** eller **EXPERT** – avhengig av spillernes erfaring og/eller alder.

SPILLEREGLER FOR JUNIOR**Spilleregler**

Den yngste spilleren starter, og deretter spiller man etter tur med klokken og flytter én frosk i sin egen farge. Man kan flytte en frosk som står ved startfeltet, eller en frosk som allerede er i dammen. Når frosken har forlatt startfeltet, kan den bare forlate dammen via sitt eget slutfelt, unntatt når fisken sender den tilbake til startfeltet (se «Flytte fisken»). Når en frosk er ute av dammen og har kommet til slutfeltet, kommer den ikke inn igjen.

Flytte frosker

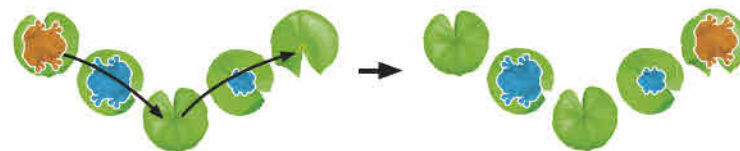
Frosker flytter ved å hoppe til ledige vannliljeblader.

Antall hopp kommer an på størrelsen på frosken:

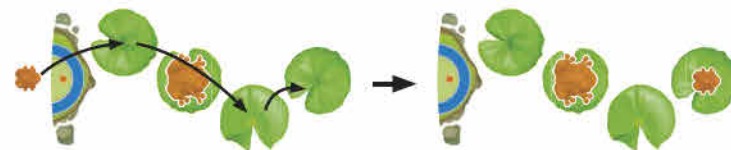
- En stor frosk kan hoppe **1 eller 2 ganger**.
- En liten frosk kan hoppe **1, 2 eller 3 ganger**.

Man kan **hoppe på flere måter**, som kan kombineres til man når maksimalt antall hopp.

- En frosk kan **direktehoppe** rett til et tilgrensende, ledig vannliljeblad;
- eller en frosk kan **hoppe over** én tilgrensende frosk, uansett størrelse eller farge, til et ledig vannliljeblad som ligger rett bak i samme retning. En frosk kan aldri hoppe over fisken (se «Flytte fisken»).



Eksempel: Den store oransje frosken hopper over den store blå frosken og hopper én gang til over den lille blå frosken. Her må den store oransje frosken stoppe fordi den har nådd sitt maksimale antall hopp, som er 2.

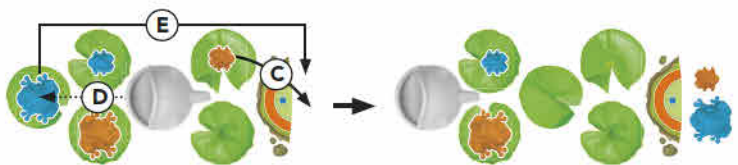


Eksempel: Den lille oransje frosken kommer inn i dammen ved å hoppe fra startfeltet og over til et ledig vannliljeblad, hopper så over den store oransje frosken og gjør deretter 1 direktehopp til. Her må den lille oransje frosken stoppe fordi den har nådd sitt maksimale antall hopp, som er 3.

Merk: Hvis en spiller ikke kan flytte noen av froskene sine når det er hans/hennes tur, må spilleren flytte fisken (se «Flytte fisken»).

Flytte fisken

Når en spiller flytter en av froskene sine over i slutfeltet (C), må spilleren flytte fisken **1 eller 2 vannliljeblader fra der den står**. Hvis fisken flyttes til et vannliljeblad hvor det står en frosk (D), stopper fisken der og frosken må flytte tilbake til startfeltet sitt (E).



Eksempel: Den lille oransje frosken bruker 1 hopp på å flytte over til slutfeltet. I samme tur flytter den oransje spilleren fisken under vann til vannliljebladet hvor den store blå frosken står. Den store blå frosken sendes tilbake til startfeltet sitt.

Merk: Når fisken flyttes til et vannliljeblad, svømmer den under vann og hindres derfor ikke av vannliljeblader som det står frosker på.

Hvis en spiller ikke kan flytte noen av froskene sine når det er hans/hennes tur, må spilleren flytte fisken for å fjerne en av froskene som står i veien for spillerens neste trekk. Hvis fisken i seg selv står i veien, kan den flyttes til et hvilket som helst blad i dammen, så lenge den flyttes maksimalt 2 blader. Flytt fisken slik at frosken får mulighet til å flytte i neste tur.

Avslutte spillet

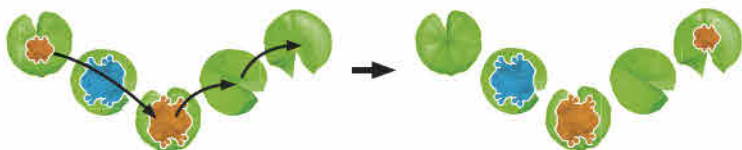
Den første spilleren som får hele sin froskefamilie over vanddammen og inn i slutfeltet, vinner spillet. Da er spillet over.

SPILLEREGLER FOR EXPERT

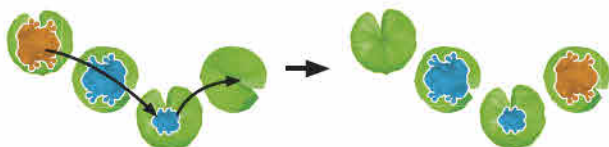
Spillereglene for **EXPERT** er de samme som for **JUNIOR**, bortsett fra at froskene i spesielle tilfeller kan hoppe, ikke bare til et ledig blad, men til et blad hvor det allerede står 1 annen frosk.

Det kan være maksimalt 2 frosker (1 liten frosk og 1 stor frosk) på samme blad.

- En liten frosk kan hoppe på ryggen til en stor frosk i **samme farge**.
- En stor frosk kan hoppe på ryggen til en liten frosk i en **annen farge**.



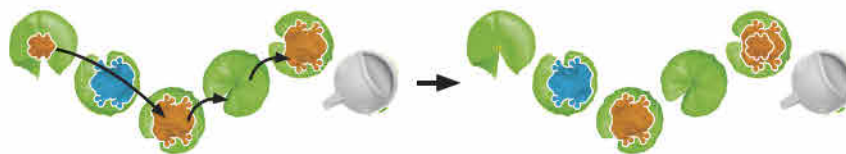
Eksempel: Den lille oransje frosken hopper over den store blå frosken ved å hoppe på ryggen til en stor oransje frosk. Så gjør den 2 hopp rett til ledige blader.



Eksempel: Den store oransje frosken hopper over den store blå frosken ved å hoppe på ryggen til en liten blå frosk. Så gjør den 1 ekstra direktehopp rett til et ledig blad.

Spille på lag

Når en liten frosk avslutter turen sin på ryggen til en stor frosk i samme farge, blir de et lag. Et lag kan ikke sendes tilbake til startfeltet av fisken før den lille frosken har flyttet.



Eksempel: Den lille oransje frosken hopper over den store blå frosken ved å hoppe på ryggen til en stor oransje frosk. Så gjør den 2 direktehopp på ryggen til den store oransje frosken, avslutter turen og har nå dannet et lag. Laget kan ikke sendes tilbake til startfeltet av fisken.

Flytte et lag

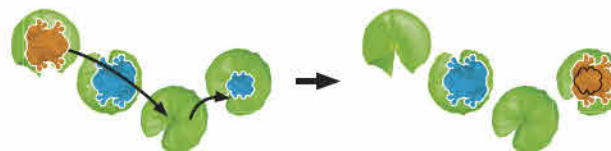
- Et lag kan **bare gjøre 1 direktehopp** til et ledig blad. Et lag kan ikke hoppe over eller på andre frosker eller fisken.
- Et lag kan ikke komme inn i eller forlate dammen sammen. Froskene må gjøre dette hver for seg.
- Når laget skal skilles, må den lille frosken flytte først og la den store frosken stå igjen.



Eksempel: Det oransje laget kan ikke forlate dammen sammen. De to froskene må komme seg til slutfeltet hver for seg. I dette eksemplet flytter den lille oransje frosken til slutfeltet først. I neste runde kan den store oransje frosken også flytte til slutfeltet.

Fange en frosk

Når en stor frosk avslutter sin tur på ryggen til en liten frosk i en annen farge, er den lille frosken fanget. En fanget liten frosk kan ikke flytte før den store frosken har flyttet seg.



Eksempel: Den store oransje frosken hopper over den store blå frosken og over på et ledig blad. Så gjør den 1 direktehopp og lander på en liten blå frosk. Da er turen over og den lille blå frosken er fanget. Nå kan ikke den lille blå frosken flytte.

Hvis fisken flyttes til et blad hvor en stor frosk har fanget en liten frosk, blir begge froskene sendt tilbake til sine respektive startfelt.

HURTIGSPILL

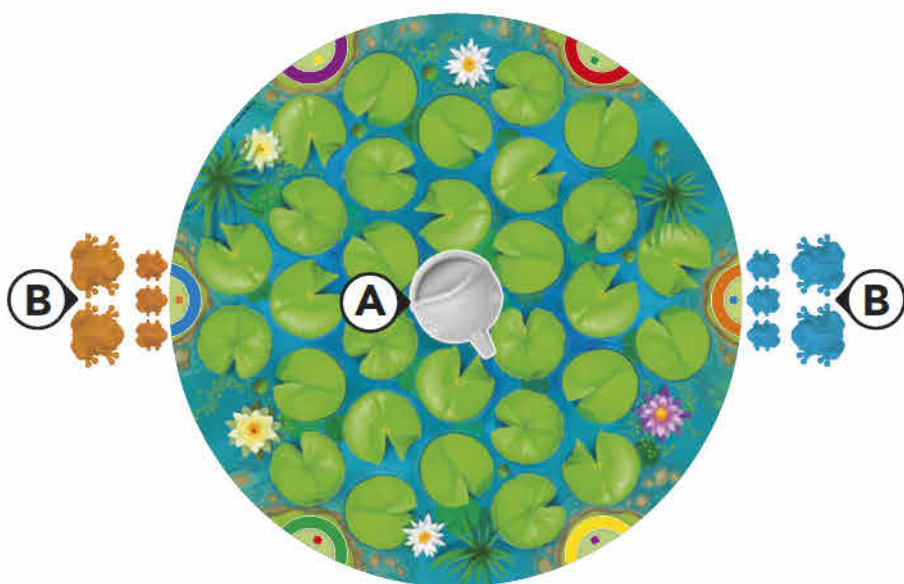
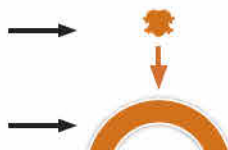
Reglene for et HURTIGSPILL er de samme som for **JUNIOR** og **EXPERT**, bortsett fra at hver froskefamilie nå består av 1 stor frosk og 2 små frosker.

Sisältö

- 1 lampi (pelilauta), jossa on 31 lumpeenlehteä sekä 6 lähtö- ja maalipaikkaa sen ulkoreunoilla
- 1 kala
- 6 eriväristä sammakkoperhettä. Jokaisessa perheessä on 2 isoa ja 3 pientä sammakkoa.

Valmistelu

- Aseta lampi (eli pelilauta) pöydän keskelle
- Aseta kala (A) keskelle lampea
- Aseta sammakkoperheet (B) lammen reunalle niiden lähtöpaikan viereen.
 - Sammakkoperheiden lähtöpaikat on merkitty pelilautaan samanvärisen sammakon kuvalla.
 - Lähtöpaikkaa vastapäätä on sammakkoperheen maali, joka on merkitty sammakoiden värisellä maaliviivalla.



Huom. Riippuen pelaajien määrästä, alkuasetelma näyttää erilaiselta:

**Pelin tavoite**

Ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu saamaan koko sammakkoperheensä lammen toiselle puolelle, voittaa pelin. Muista varoa kalaa!

Voit valita pelaajien ikä- ja/tai taitotasoon sopivan peliversioon kahdesta vaihtoehdosta: **JUNIOR** tai **EXPERT**.

PELISÄÄNNÖT: JUNIOR**Pelin kulku**

Nuorin pelaaja aloittaa pelin ja pelivuoro siirtyy aina seuraavalle pelaajalle myötöpäivään. Pelaajat siirtävät vuorollaan yhtä sammakkoa. Pelaaja voi siirtää sammakon lähtöalueelta lampeen tai jo lammessa olevaa sammakkoa. Kun sammakko on lähtenyt liikkeelle, se voi poistua lammesta vain ylittämällä oman maaliviivansa - paitsi jos kala palauttaa sen takaisin lähtöpaikkaansa (katso "Kalan siirtäminen"). Kun sammakko on ylittänyt maaliviivan, se ei voi enää palata lampeen.

Sammakoiden siirtäminen

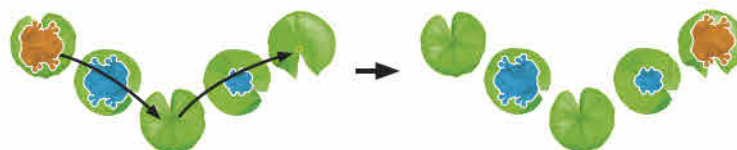
Sammakot liikkuvat hyppien tyhjälle lumpeenlehdelle.

Hyppyjen määrä riippuu sammakon koosta:

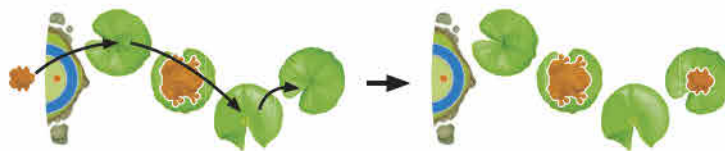
- Iso sammakko voi hypätä **1 tai 2 kertaa**.
- Pieni sammakko voi hypätä **1, 2 tai 3 kertaa**.

Hyppyjä on erilaisia ja niitä voidaan yhdistää, kunnes hyppyjen enimmäismäärä on saavutettu:

- Sammakko voi hypätä viereiselle tyhjälle lumpeenlehdelle TAI
- sammakko voi hypätä yhden, sen vieressä olevan sammakon yli seuraavalle tyhjälle lumpeenlehdelle, olipa ylitettävä sammakko minkävärinen tai -kokoinen tahansa. Sammakko ei voi hypätä kalan yli (katso "Kalan siirtäminen").



Esimerkki: Iso oranssi sammakko hyppää ison sinisen sammakon yli ja vielä pienen sinisen sammakon yli. Ison oranssin sammakon on pysähdyttävä tähän, sillä se on nyt hypännyt maksimimäärän eli kaksi hyppyä.

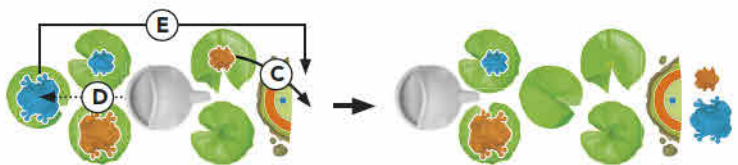


Esimerkki: Pieni oranssi sammakko hyppää lähtöpaikastaan ensimmäiselle tyhjälle lumpeenlehdelle. Sitten se hyppää ison oranssin sammakon yli ja vielä yhden hyppyn seuraavalle tyhjälle lumpeenlehdelle. Pienen oranssin sammakon on pysähdyttävä tähän, sillä se on nyt hypännyt maksimimäärän eli kolme hyppyä.

Huom. Jos pelaaja ei pysty siirtämään sammakkoa omalla vuorollaan, on pelaajan siirrettävä kalaa (katso "Kalan siirtäminen").

Kalan siirtäminen

Kun pelaaja saa sammakkonsa maaliviivan (C) yli lammen toiselle puolelle, on pelaajan siirrettävä kalaa 1 tai 2 lumpeenlehteä sen nykyisestä sijainnista. Jos kala siirretään lumpeenlehdelle, jossa on sammakko (D), on sammakon palattava lähtöpaikkaansa (E) ja kala jää lumpeenlehdelle.



Esimerkki: Pieni oranssi sammakko hyppää maaliviivan yli yhdellä hypyllä. Samalla vuorolla oranssi pelaaja siirtää kalaa veden alla lumpeenlehdelle, jossa on iso sininen sammakko. Ison sinisen sammakon on palattava lähtöpaikkaansa.

Huom. Kala liikkuu veden alla, joten lumpeenlehdillä olevat sammakot eivät ole sen tiellä.

Jos pelaaja ei pysty vuorollaan siirtämään yhtäkään sammakkoa, on hänen siirrettävä kala lumpeenlehdelle, jossa on sammakko estämässä hänen oman sammakkonsa liikkumista. Jos puolestaan kala on sammakon hypyn esteenä, tulee pelaajan siirtää kala tyhjälle lumpeenlehdelle ilman normaalia kahden siirron rajoitusta. Pelaaja siirtää kalaa, jotta sammakko pääsee taas seuraavalla vuorolla liikkeelle.

Pelin päätyminen

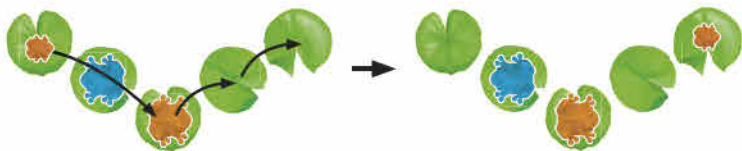
Ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu samaan koko sammakkoperheensä lammen toiselle puolelle maaliviivan yli, voittaa pelin ja peli päättyy tähän.

PELISÄÄNNÖT: EXPERT

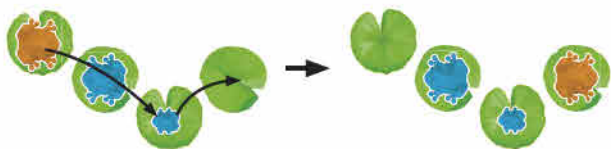
EXPERT-peliversion säännöt ovat samanlaiset kuin **JUNIOR**-version, mutta sammakot voivat hypätä tyhjän lumpeenlehden lisäksi lumpeenlehdelle, jossa on jo sammakko.

Lumpeenlehdellä voi olla samanaikaisesti maksimissaan kaksi sammakkoa (yksi pieni ja yksi iso).

- Pieni sammakko voi hypätä samanvärisen, ison sammakon selkään.
- Iso sammakko voi hypätä erivärisen, pienen sammakon päälle.



Esimerkki: Pieni oranssi sammakko hyppää ison sinisen sammakon yli suoraan ison oranssin sammakon selkään. Tämän jälkeen se hyppää vielä kaksi hyppyä tyhjille lumpeenlehdille.



Esimerkki: Iso oranssi sammakko hyppää ison sinisen sammakon yli pienen sinisen sammakon päälle ja jatkaa matkaansa vielä yhden hypyn verran tyhjälle lumpeenlehdelle.

Tiimin muodostaminen

Kun pieni sammakko päätyy samanvärisen, ison sammakon selkään, ne muodostavat tiimin. Kala ei voi lähettää tiimiä takaisin lähtöpaikkaan.



Esimerkki: Pieni oranssi sammakko hyppää ison sinisen sammakon yli ison oranssin sammakon selkään. Tämän jälkeen se hyppää vielä kaksi hyppyä ja päätyy toisen ison oranssin sammakon selkään muodostaen tiimin. Kala ei voi palauttaa tiimiä takaisin lähtöpaikkaan.

Tiimin siirtäminen

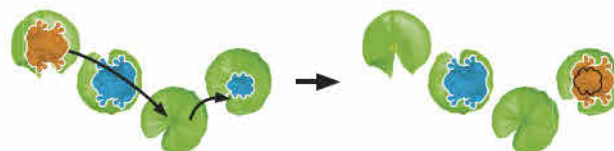
- Tiimi voi liikkua vain yhden hypyn verran seuraavalle tyhjälle lumpeenlehdelle. Se ei voi hypätä toisen sammakon päälle eikä toisen sammakon tai kalan yli.
- Tiimillä ei voi aloittaa peliä eikä ylittää maaliviivaa. Sammakoiden on aloitettava ja lopetettava peli yksin.
- Tiimi purkautuu, kun pieni sammakko hyppää pois ison sammakon selästä ja iso sammakko jää paikalleen.



Esimerkki: Oranssi tiimi ei voi ylittää maaliviivaa yhdessä. Molempien sammakoiden on ylitettävä maaliviiva yksin. Tässä esimerkissä pieni oranssi sammakko hyppää ensin maaliviivan yli. Seuraavalla vuorolla iso oranssi sammakko voi liikkua maaliviivan yli.

Sammakon loukuttaminen

Kun iso sammakko päätyy erivärisen pienen sammakon päälle, jää pieni sammakko loukkuun. Loukussa oleva pieni sammakko ei voi liikkua ennen kuin iso sammakko hyppää pois sen päältä.



Esimerkki: Iso oranssi sammakko hyppää ison sinisen sammakon yli tyhjälle lumpeenlehdelle. Tämän jälkeen se tekee vielä yhden hypyn, joka päättyy pienen sinisen sammakon päälle. Pieni sininen sammakko jää loukkuun, eikä sitä voi siirtää.

Jos kala siirretään lumpeenlehdelle, jolla iso sammakko on loukuttanut pienen sammakon, molemmat palautetaan takaisin lähtöpaikoihinsa.

PIKAPELI

PIKAPELIN säännöt ovat samanlaiset kuin **JUNIOR** ja **EXPERT** peliversionien säännöt, mutta tässä pelissä sammakkoperhe koostuu yhdestä isosta ja kahdesta pienestä sammakosta.



1 x SGM 501-A



1 x SGM 501-B



3 x SGM 501-C



3 x SGM 501-E



3 x SGM 501-G



3 x SGM 501-I



3 x SGM 501-K



3 x SGM 501-M



2 x SGM 501-D



2 x SGM 501-F



2 x SGM 501-H



2 x SGM 501-J



2 x SGM 501-L



2 x SGM 501-N





© 2018-2019 Concept, game design &
artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART.
Original product name: Froggit
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 202005088 Made in China



5 414301 523345