

SmartGames – Froggit (SGM 501)

Starost: od 6 let

Število igralcev: 2 – 6

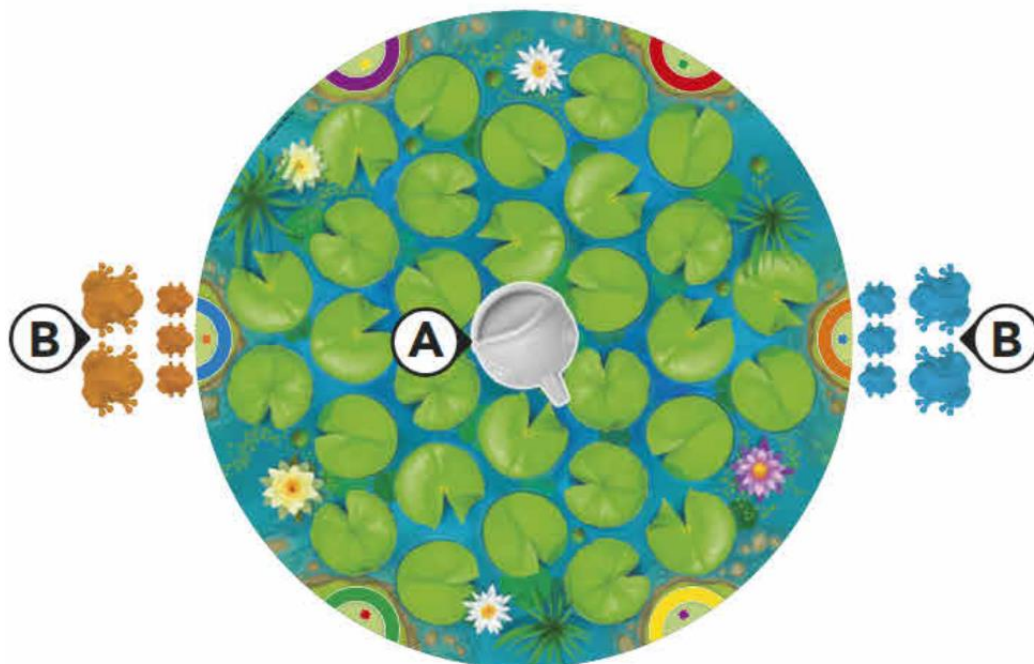
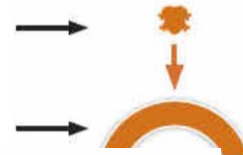
Dolžina igre: cca. 20 min.

Vsebina igre

- 1 ribnik (igralna plošča), na katerem je 31 lokvanjev ter 6 startnih in ciljnih polj na njegovem robu.
- 1 riba
- 6 žabjih družin v različnih barvah, vsako družino sestavljata 2 veliki in 3 male žabice.

Priprava igre

- Na sredino mize postavite ribnik;
- Na sredino ribnika postavite ribo (A);
- Žabje družine (B), s katerimi boste igrali v igri (po eno za vsakega igralca), postavite ob ribnik k startnim poljem:
 - Vsaka žabja družina ima svoje posebno **startno polje**, označeno s simbolom žabe v svoji barvi.
 - To startno polje je vedno nasproti **ciljnega polja**, ki je označeno s polkrogom v barvi dane žabje družine.



Priprava igralnega načrta je odvisna od števila igralcev, ki igrajo igro.



Cilj igre

Zmaga tisti igralec, ki prvi prepelje celotno žabjo družino čez ribnik do ciljnega polja. Vendar pazite na ribe!

Igro Froggit lahko igrate na dveh težavnostnih stopnjah - JUNIOR ali EXPERT - odvisno od izkušenj in starosti igralcev.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

Pravila igre – verzija JUNIOR

Potek igre

Igro začne najmlajši igralec, nato pa se igralci izmenjujejo po vrstnem redu v smeri urinega kazalca. Igralci premikajo žabe svoje barve. Igrajo lahko s svojo žabo, ki je na startnem polju, ali z žabo, ki je že v ribniku. Ko žaba zapusti svoje startno polje, lahko zapusti ribnik le prek ciljnega polja, razen če jo riba pošlje nazaj na startno polje (glejte Premikanje ribe). Ko žaba zapusti ribnik skozi ciljno polje, se ne more več vrniti v ribnik.

Premikanje žabe

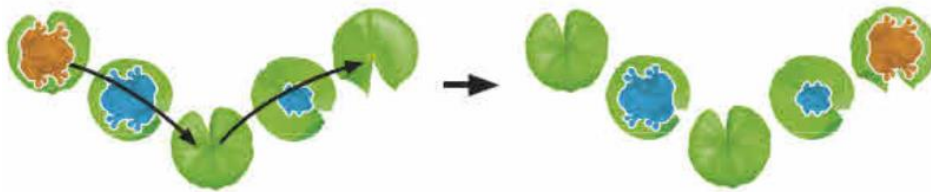
Žabe se premikajo tako, da skačejo na prazne lokvanje.

Število skokov, ki jih lahko naredi žaba, je odvisno od njene velikosti:

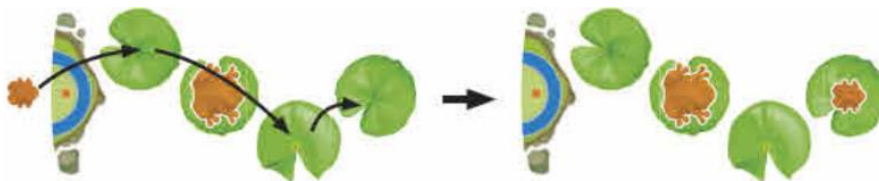
- Velika žaba lahko skoči **enkrat ali dvakrat**.
- Mala žabica lahko skoči **enkrat, dvakrat ali trikrat**.

Različne **vrste skokov** lahko kombinirate, dokler ne dosežete največjega števila skokov.

- Žaba lahko **skoči neposredno** na prazen sosednji lokvanj;
- Lahko pa **preskoči** eno sosednjo žabo, ne glede na velikost ali barvo, in skoči na prazno polje z lokvanjem neposredno za njo v isti smeri. Žaba nikoli ne more preskočiti ribe (glej Gibanje rib).



Primer: Velika oranžna žaba preskoči veliko modro žabo in spet skoči čez malo modro žabico. Tu se mora velika oranžna žaba ustaviti, saj je z 2 skokoma dosegla največje možno število skokov.

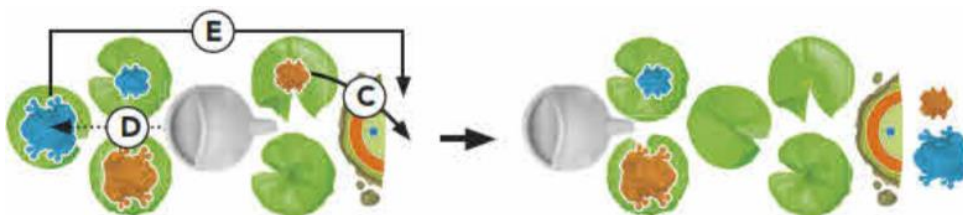


Primer: Mala oranžna žaba skoči v ribnik tako, da skoči iz startnega polja v prazno polje z lokvanjem, nato preskoči veliko oranžno žabo in opravi še zadnji skok. Tu se mora mala oranžna žabica ustaviti, saj je s 3. skokom dosegla največje število skokov.

Opomba: Če igralec med svojo potezo ne more premakniti žabe, mora premakniti ribo (glej poglavje Premikanje ribe).

Premikanje ribe

Ko igralec doseže ciljno polje (C), mora premakniti ribo **s svojega mesta za 1 ali 2 polji z lokvanjem**. Če se riba premakne na polje z lokvanjem, na katerem je žaba (D), riba konča svojo potezo, žaba pa se mora vrniti na startno polje (E).



Primer: mala oranžna žabica se z enim skokom premakne na svoje ciljno polje. Hkrati oranžni igralec premakne ribo pod vodo na polje z lokvanjem, na katerem je velika modra žaba. Velika modra žaba se mora vrniti na svoje startno polje.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

Opomba: Ko se riba premika do zelene polje z lokvanjem, se premika pod vodo. Zato polja z lokvanji, na katerih so žabe, ne ovirajo gibanja rib.

Če igralec med svojo potezo ne more premakniti nobene od svojih žab, mora premakniti ribo na polje z lokvanjem, na katerem je žaba, ki blokira njegovo naslednjo potezo. Če tako potezo preprečuje riba sama, jo premaknite na katero koli polje z lokvanjem v ribniku, ne glede na omejitve 2 polj z lokvanjem, kot je sicer običajno. Premaknite ribo, da lahko uresničite naslednjo potezo.

Konec igre

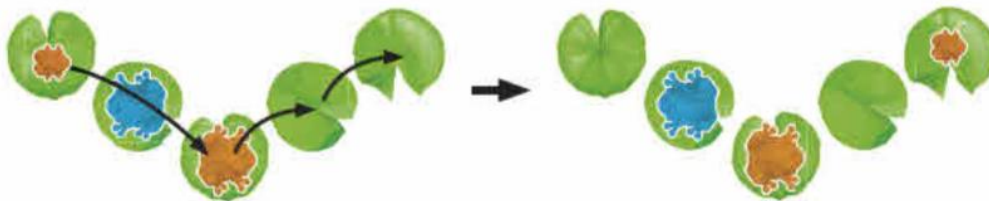
Zmagovalec igre je igralec, ki prvi prepelje celotno žabjo družino čez ribnik na ciljno polje. Na tej točki se igra konča.

Pravila igre – različica EXPERT

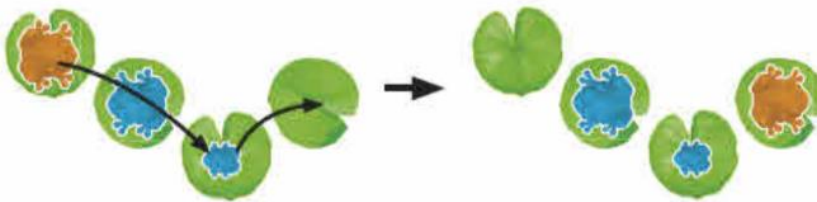
Pravila igre različice EXPERT so enaka kot pri različici JUNIOR, le da lahko žaba pod določenimi pogoji skoči ne le na prazna polja z lokvanjem, temveč tudi na polja z lokvanjem, na katerih je 1 druga žaba.

Na enem polju z lokvanjem sta lahko največ dve žabi (1 mala in 1 velika žaba).

- Mala žabica lahko skoči na hrbet velike žabe **enake barve**.
- Velika žaba lahko skoči na žabo **druge barve**.



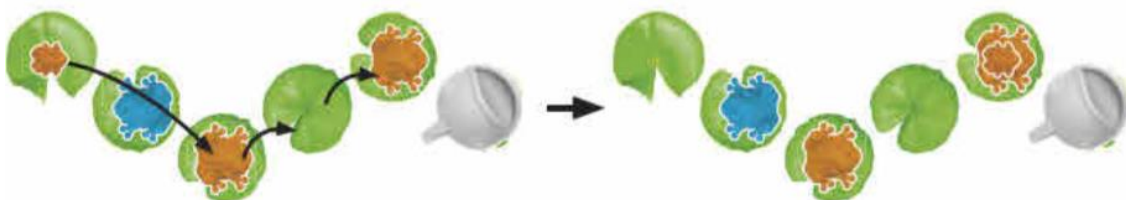
Primer: Mala oranžna žaba preskoči veliko modro žabo in skoči na hrbet velike oranžne žabe. Nato naredi 2 neposredna skoka na prazni polji z lokvanjem.



Primer: Velika oranžna žaba preskoči veliko modro žabo in skoči na malo modro žabo. Nato opravi še 1 skok na prazno polje z lokvanjem.

Oblikovanje ekipe

V trenutku, ko mala žabica konča svojo potezo na hrbtu velike žabice svoje barve, se tidve žabi povežeta v ekipo. Riba ne more poslati ekipe dveh žab nazaj na startno polje, dokler mala žabica ne odskoči.



Primer: Mala oranžna žabica skoči čez veliko modro žabo na hrbet velike oranžne žabe. Nato opravi 2 neposredna skoka na hrbet druge velike oranžne žabe in svojo potezo konča tako, da s to žabo sestavi ekipo. Riba te ekipe ne more poslati na startno polje.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

Gibanje ekipe

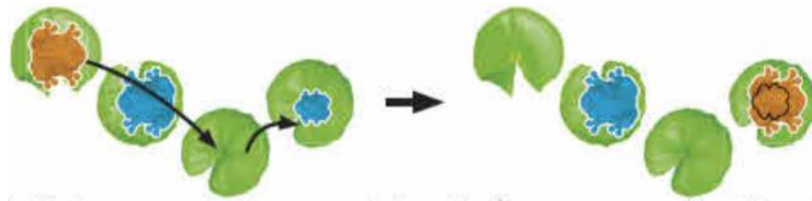
- Ekipa lahko **samo enkrat skoči neposredno** na prazno sosednje polje z lokvanjem; **ne more skočiti čez ali na** drugo žabo ali ribo.
- Ekipa **ne sme stopiti v ribnik ali izstopiti iz njega skupaj**, temveč ločeno.
- **Ko se ekipa razdeli**, se mora najprej premakniti mala žabica, velika pa ostane zadaj.



Primer: Oranžna ekipa ne more skupaj zapustiti ribnika. Dve žabi morata na ciljno polje stopiti ločeno. V tem primeru mala oranžna žabica prva stopi na ciljno polje. V naslednji potezi lahko na ciljno polje stopi tudi velika oranžna žaba.

Žaba gre v ječo

Ko velika žaba konča svojo potezo na mali žabi druge barve, se mala žaba ujame v ječo. Mala žaba se ne more premakniti, dokler velika žaba ne odskoči.



Primer: Velika oranžna žaba skoči čez veliko modro žabo na prazno polje z lokvanjem. Na malo modro žabico skoči neposredno še 1X in svojo potezo konča tako, da malo modro žabico pošlje v ječo. Modra žabica se ne more premakniti naprej.

Če se riba premakne na polje z lokvanjem, v katerem je velika žaba, ki je ujela malo žabo, se obe žabi vrneti na startno polje.

HITRA IGRA

Pravila hitre igre so enaka kot pri različicah JUNIOR in EXPERT, le da je zdaj vsaka žabja družina sestavljena iz 1 velike in 2 majhnih žab.