

8+ Years
Ans
Jaar
jahre

SOLITAIRE

HOPPERS





12 frogs
12 grenouilles
12 kikkers
12 Frösche



play tray
plateau de jeu
spelbord
Spielbrett



40 challenge cards
40 cartes de défi
40 opdrachtkaarten
40 Aufgabenkarten

HOPPERS

8+ Years
Ans
Jaar
jahre



Frog jumping game !

1. Place the frogs on the lily pads as indicated on your challenge card.
2. A frog may only move by jumping over another frog on an adjacent lily pad. When a frog is jumped over, remove it from the play tray. Warning: frogs may not jump over an empty lily pad, or over two frogs at a time.
3. You win when only one frog remains. The solution is on the back of each card.



Saute-grenouille !

1. Placez les grenouilles sur les nénuphars comme indiqué sur la carte de défi de votre choix.
2. Une grenouille peut uniquement sauter vers un nénuphar libre lorsqu'il y a une autre grenouille entre les deux. La grenouille au-dessus de laquelle vous sautez est retirée du jeu. Attention: vous ne pouvez pas sauter au-dessus d'une place libre ou au-dessus de plusieurs grenouilles en même temps.
3. Vous avez gagné lorsqu'il ne reste qu'une seule grenouille sur le plateau. La solution se trouve au dos de chaque carte.



Kikker-spring-spel !

1. Plaats de kikkers op de waterlelies zoals aangegeven op de gekozen opdrachtkaart.
2. Een kikker kan enkel springen naar een lege waterlelie als er een andere kikker tussen staat. De kikker waarover je springt, neem je weg van het spelbord. Opgelet: je mag nooit springen over een lege plaats of over meerdere kikkers tegelijkertijd.
3. Je wint wanneer er nog maar 1 kikker overblijft. De oplossing staat op de achterzijde van elke kaart.

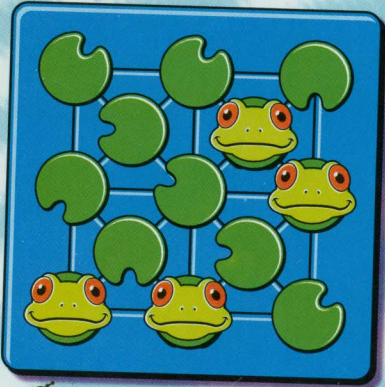


Froschspringen spiel !

1. Stell die Frösche wie auf der Aufgabenkarte angezeigt auf den Seerosen auf.
2. Ein Frosch kann nur auf eine freie Wasserrose springen, wenn ein anderer Frosch dazwischen steht. Den Frosch, den du überspringst, nimmst du vom Spielbrett weg. Achtung: du darfst nie über eine leere Stelle oder über mehrere Frösche gleichzeitig springen.
3. Du hast gewonnen, wenn nur noch ein Frosch übrig bleibt. Die Lösung befindet sich auf der Rückseite jeder Karte.

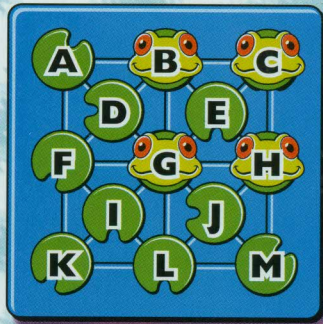


HOPPERS™



1

BEGINNER



© 1999 Binary Arts Corp.

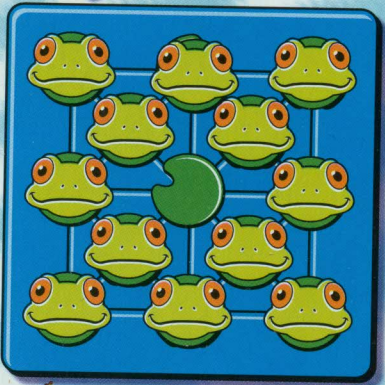
► B-L,

C-M/K ●

2

SOLUTION: (2 Moves)

HOPPERS™



40

EXPERT



© 1999 Binary Arts Corp.

► H-F, M-G, F-H,

K-M/C/G,

B-F/L/B, A-C ●

39

SOLUTION: (6 Moves)