



# FROSCH SOLITAIRE

4335



Frog Solitaire • Solitaire « Grenouille »  
Kickersolitaire • El sapo solitario • Solitario della rana

# Frosch Solitaire

Der verzwickte Klassiker für einen Froschliebhaber von 5 - 99 Jahren.

**Illustration:** Thies Schwarz



## Spielinhalt

- 1 Spielplan (im Koffer eingedruckt)
- 32 Frösche
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Durch das Überspringen eines Frosches wird dieser aus dem Spiel genommen. Am Ende des Spieles sollte nur noch ein Frosch übrig sein. Profis gelingt es, dass sich dieser genau auf dem mittleren Spielfeld befindet.

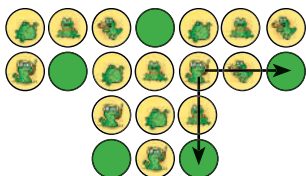
## Spielvorbereitung

Lege auf alle Felder - mit Ausnahme des mittleren - eine Frosch. Und schon geht es los!

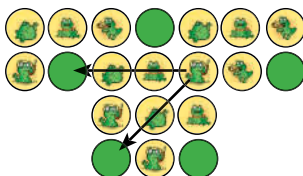
## Spielablauf

Du läßt immer einen Frosch über einen anderen springen: Einfaches von Feld-zu-Feld-Ziehen ist verboten! Aber auch Frösche müssen sich beim Springen an bestimmte Regeln halten:

- Ein Frosch darf immer nur über einen, nicht über mehrere Frösche gleichzeitig springen.
- Ein Frosch, der übersprungen werden soll, muss auf einem direkt angrenzenden Nachbarfeld stehen.
- Springen ist nur waagrecht oder senkrecht erlaubt. Diagonales Springen ist verboten!
- Das Feld direkt hinter dem übersprungenem Frosch muss frei sein.
- Jeder übersprungene Frosch wird aus dem Spiel genommen.



*erlaubt!*



*nicht erlaubt!*

## Spielende

Ist nur noch ein Frosch auf dem Spielplan oder kann mit keinem Frosch mehr gesprungen werden, endet das Spiel. Jetzt wird gezählt, wie viele Frösche noch auf dem Spielplan stehen: Je weniger es sind, desto besser hast du gespielt.

Besonders gut ist es, wenn nur noch ein Frosch übrig ist. Wenn dieser auch noch auf dem Feld in der Mitte steht, bist du ein richtiger Frosch-Meister! Aber keine Angst, wenn es nicht gleich klappt - vielleicht schaffst du es beim nächsten Mal.

Habermaaß game nr. 4335

# Frog Solitaire

EGUSCH

The tricky classic game for one frog lover age 5-99.

**Illustrations:** Thies Schwarz

## Contents

- 1 game board (printed on suitcase interior)
- 32 frogs
- 1 Set of game instructions



## Aim of the game

The aim of the game is to make the frogs jump over one another and end up at the end of the game with only one frog remaining on the board. Each time you jump over a frog this frog is then removed from the game. Professional players goal is to have the last remaining frog be centered in the middle of the game board when finished!

## Preparation of the game

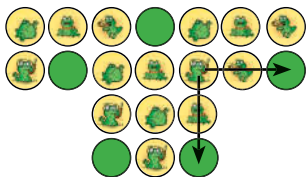
Disbriute the frogs on the squares leaving the center square free. And off you go!

## How to play

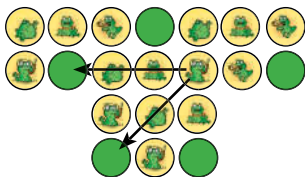
Always make a frog jump over another frog: you are not allowed to just move a frog from square to square!

Here are also some jumping rules for the frogs.

- A frog always jumps over just one other piece, not various pieces.
- The frog you want to jump over has to be on an adjacent square.
- You only can jump horizontally or vertically, never diagonally.
- The square beyond the frog jumped over has to be free!
- Each frog jumped over is taken out of the game.



*permitted!*



*not permitted!*

## End of the game

As soon as one single frog is left on the game board or no piece can be jumped over anymore, the game is over. Now you count the frogs left on the game board. The less there are, the better you have played. You played especially well, if just one frog is left. If this piece is exactly in the middle, then you are an authentic frog-master! But take it easy if you don't succeed at first, try, try again.

Jeu Habermaaß n° 4335

# Solitaire « Grenouille »

Le jeu classique pour un amoureux des grenouilles,  
de 5 à 99 ans.

Illustration : Thies Schwarz

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (imprimé dans la mallette)
- 32 grenouilles
- 1 règle du jeu



## But du jeu

En sautant par dessus une grenouille, on pourra sortir son pion du jeu. A la fin de la partie, il devra rester seulement une grenouille. Les joueurs expérimentés sauront comment s'y prendre pour que celle-ci soit juste au milieu du plateau de jeu.

## Préparatifs

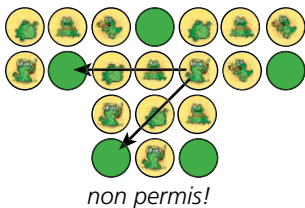
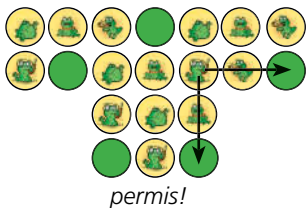
Poser une grenouille sur chacune des cases - sauf celle du milieu.

## Déroulement de la partie

On doit toujours faire sauter une grenouille par-dessus une autre : on n'a pas le droit d'aller simplement de case en case !

Pour sauter par dessus une case, les grenouilles devront aussi respecter les règles suivantes :

- On ne sautera que par dessus une seule case à la fois.
- La grenouille par dessus laquelle on va sauter doit se trouver sur une case directement à côté.
- On ne se déplace qu'à l'horizontale ou à la verticale, pas en diagonale !
- La case placée directement derrière la grenouille par-dessus laquelle on vient de sauter doit être libre.
- Chaque grenouille par dessus laquelle on vient de passer est retirée du jeu.



## Fin de la partie

Quand il n'y a plus qu'une seule grenouille dans le jeu ou s'il n'est plus possible de déplacer de grenouilles, la partie est terminée. On compte alors combien de grenouilles restent sur le plateau : moins il y en a et mieux on a joué ! Le résultat idéal est lorsqu'il ne reste plus qu'une seule grenouille. Et si ce pion est au milieu du jeu, c'est un score formidable ! Mais si on ne réussit pas du premier coup, il ne faut pas se décourager : ça marchera mieux la prochaine fois !

Habermaaß-spel Nr. 4335

# Kickersolitaire

Een lastige klassieker voor één enkele kikkerliefhebber van 5 - 99 jaar.

**Illustraties:** Thies Schwarz

## Spelinhoud

- 1 speelbord (in de koffer afgedrukt)
- 32 kikers
- 1 spelregels



NEDERLANDS

## Doel van het spel

Door over een kikker heen te springen, wordt dit stuk uit het spel genomen. Het is de bedoeling dat er aan het eind van het spel nog maar één kikker over is. Echte profs slagen er ook nog 'ns in om deze in het middelste veld van het speelbord terecht te laten komen.

## Spelvoorbereiding

Verdeel de kikers over alle velden, met uitzondering van het middelste. En daar gaat ie dan!

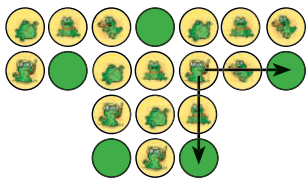


## Spelverloop

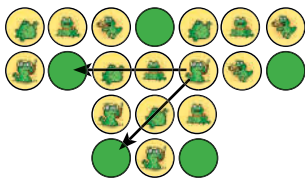
Je laat steeds een kikker over een andere heen springen: Gewoon van het ene veld naar het andere zetten is verboden! Ook moeten kikkers zich bij het springen aan de volgende regels houden.

- Een kikker mag altijd slechts over één andere kikker heen springen en, niet over meerdere tegelijk.
- Een kikker, waar overheen wordt gesprongen, moet zich op een direct aangrenzend veld bevinden.
- Er mag slechts in horizontale of verticale richting worden gesprongen. Diagonaal springen is verboden!
- Het veld direct achter de kikker waar overheen wordt gesprongen, moet vrij zijn.
- Elk stuk waar overheen is gesprongen, wordt uit het spel genomen.

NEDERLANDS



*toegestaan!*



*niet toegestaan!*

## Einde van het spel

Als er nog slechts één kikker op het speelbord staat, of wanneer er met geen enkele kikker meer kan worden gesprongen, is het spel voorbij. Nu wordt geteld hoeveel kikkers er nog op het speelveld staan. Hoe minder, hoe beter je gespeeld hebt. Als er nog maar één kikker over is, heb je het heel erg goed gedaan. En als deze laatste kikker ook nog ,ns op het middelste veld staat, ben je een echte kikkerkampioen! Maar maak je niet druk als het niet in één keer lukt - misschien krijg je het de volgende keer voor elkaar.

Juego Habermasb nm. 4335

# El sapo solitario

Un clsico intrincado para aficionados a los sapos de 5 a 99 aos.

**Ilustraciones:** Thies Schwarz

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego (imprimido en el maletn)
- 32 sapos
- 1 instrucciones del juego



## El juego

Al saltar por encima de un sapo, ste queda excluido de la partida. Al final de la partida debera quedar un nico sapo. Los expertos consiguen que quede situado exactamente en la casilla central del tablero.

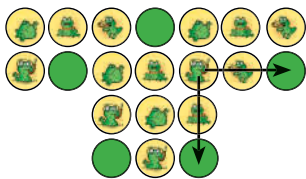
## Preparativos

Pon un sapo en todas las casillas, excepto en la casilla central.  
¡Y adelante!

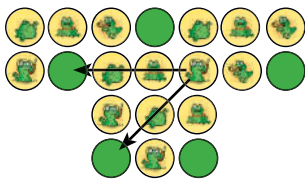
## Cómo se juega

Tienes que hacer saltar siempre un sapo por encima de otro. ¡No vale con moverlo simplemente de una casilla a otra! Pero los sapos tienen que cumplir, además, determinadas reglas al saltar:

- Un sapo sólo puede saltar cada vez por encima de otro, no por encima de varios al mismo tiempo.
- El sapo por encima del que vas a saltar tiene que estar en una casilla directamente colindante a la del sapo saltador.
- Sólo están permitidos los saltos horizontales o verticales, nunca en diagonal.
- La casilla inmediatamente posterior a la del sapo por encima del que vas a saltar tiene que encontrarse libre.
- Hay que retirar del tablero cada sapo saltado.



*¡vale!*



*¡no vale!*

## Final del juego

La partida acaba cuando sólo queda un sapo sobre el tablero o cuando ya no es posible realizar ningún movimiento con los sapos restantes. En ese momento tienes que contar los sapos que quedan en el tablero. Cuantos menos sean, mejor habrá sido tu partida. La mejor de las partidas es aquella en la que sólo queda un sapo en el tablero. Si además consigues que ese sapo esté colocado en el centro, te habrás convertido en el campeón del juego de los sapos. No te apures si no lo consigues a la primera. Vuelve a intentarlo y quizás lo consigas en la partida siguiente.

Gioco Habermas nr. 4335

## Solitario della rana



Il classico gioco per un amante delle rane da 5 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Thies Schwarz

### Contenuto del gioco

- 1 tabellone (stampato nella valigetta)
- 32 rane
- 1 Istruzioni per giocare



### Finalità del gioco

Saltando oltre un rana, quest'ultima è eliminata dal gioco. Alla fine del gioco dovrebbe restare una viene unica rana. I campioni riusciranno a fare in modo che l'ultima rana si trovi sulla casella centrale.

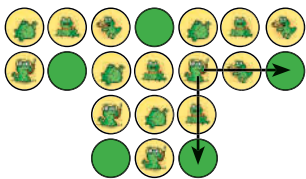
### Preparativi del gioco

Ad esclusione della casella centrale, disponete una rana su tutte le altre. E adesso a giocare!

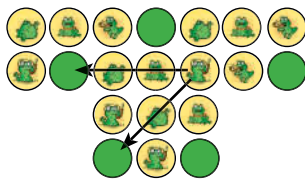
## Svolgimento del gioco

Fai sempre saltare una rana oltre l'altra: saltare semplicemente da casella a casella è proibito! Anche le rane però saltando devono seguire determinate regole:

- Una rana può saltare solo su un'altra, ma non su più rane contemporaneamente.
- La rana che si vuole saltare, deve essere su una casella direttamente adiacente.
- Si può saltare solo in senso orizzontale o verticale, mai in diagonale!
- La casella dietro la rana saltata dev'essere libera.
- Ogni rana saltata viene eliminata dal gioco.



*consentito!*



*vietato!*

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sul tabellone c'è solo una rana oppure quando non si può più saltare. Si contano quante rane ci sono ancora sul tabellone: la tua bravura corrisponde al minor numero possibile di rane. Sarà poi eccellente se rimane solo una rana. Se poi la rana è sulla casella centrale del tabellone, puoi considerarti un vero campione di salto! Comunque non preoccuparti, se non ti riesce al primo colpo, ci riuscirai la prossima volta.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*


*Infant Toys*


*Jouets pour enfants*


*Baby & kleuter*


*Bebé y niño pequeño*


*Bebè & bambino piccolo*


 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

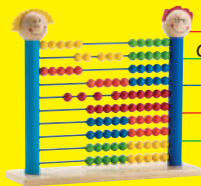
 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*

*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyeria infanti*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfants*

*Kinderkamers*

*Habitación infantil*

*Camera dei bambini*



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 · 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de