

How to play

*1st cycle =
roll the die once*

The player who can jump furthest begins. The game proceeds in a clockwise direction.

*Put frogs into
the pond*

When the color rolled is not yet taken on the water lily pond, then you may place one or two frogs on it:

yellow: put one frog on every yellow water lily (total 2)
red: put one frog on every red water lily (total 2)
purple: put one frog on the purple water lily
orange: put one frog on the orange water lily
green: put one frog on the big water lily leaf
blue: one frog jumps into the water (hole in the game board)

*frog jumps
into the water*

*take frogs
off the pond*

If the color rolled is occupied already, the player has to take the frogs of this color off the pond.

However this does not apply to the color blue. There is no limit to the number of frogs that may dive into the water.

*2nd cycle =
no limit
rolling the die*

During the first game cycle each player may roll the die only once. During the following cycles the die may be rolled any number of times up to the point when a frog has to be taken off the pond.

End of the game

The winner will be the player who is the first to get rid of all of his frogs..

Jeu Habermaaß n° 4362

Coâ

Un jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans.

Idée : Bruno Dolch
Illustration: Doris Matthäus
Durée de la partie : 5 à 20 mn.

Tous les soirs, les grenouilles se retrouvent à l'étang sur les nénuphars pour y coasser en concert. Ensuite, elles quittent une à une la scène en se jetant à l'eau.

Contenu

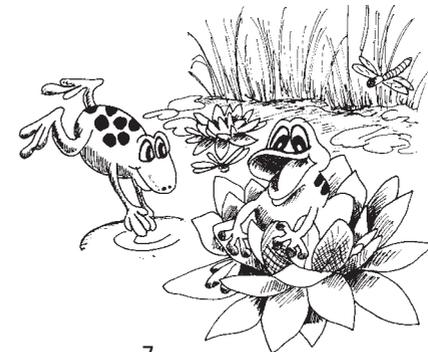
1 support de jeu
48 petites grenouilles
1 dé de couleur

But du jeu

Chacun des joueurs tente de faire disparaître au plus vite ses grenouilles dans l'étang.

Préparatifs

Chaque joueur obtient 8 grenouilles. Pour les plus âgés ou quand on ne joue qu'à deux, chacun obtient 12 grenouilles. On laisse le support dans le carton.



Déroulement de la partie

*1er tour: lancer
une fois le dé*

Celui qui saute le plus loin commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Au premier tour, chacun lance une seule fois le dé.

placer les grenouilles

Lorsque la couleur indiquée par le dé est encore libre sur l'étang, on peut placer une, voire deux grenouilles sur le nénuphar correspondant.

jaune: poser une grenouille sur chacun des nénuphars jaunes (2 au total)
rouge: poser une grenouille sur chacun des nénuphars rouges (2 au total)
violet: poser 1 grenouille sur le nénuphar violet
orange: poser 1 grenouille sur le nénuphar orange
vert: poser 1 grenouille sur la grande feuille de nénuphar
bleu: 1 grenouille plonge à l'eau (trou dans le support) et disparaît.

Grenouille plonge

*prendre les
grenouilles*

Si la couleur indiquée par le dé est déjà occupée, le joueur doit prendre les grenouilles qui s'y trouvent (sauf, bien sûr, s'il s'agit du bleu).

*a partir du 2ème
tour: lancer le dé
plusieurs fois*

Aux tours suivants, un joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il veut. Il ne doit s'arrêter que lorsqu'il est obligé de récupérer une grenouille sur l'étang.

Fin de la partie

Le premier à avoir fait disparaître toutes ses grenouilles dans l'étang remporte la partie.

Habermaaf-spel Nr. 4362

Kwaak!

Een dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Bruno Dolch

Illustraties: Doris Matthäus

Speelduur: 5 -20 minuten

Een avond aan een vijver vol waterlelies. Vele kleine kikkers verzamelen zich en organiseren hun dagelijks kwaakconcert. Doch stilaan nemen de kikkers afscheid en springen in het water.

Spelinhoud

- 1 spelbord
- 48 kleine kikkers
- 1 dobbelsteen met kleuren

Doel van het spel

Iedere speler moet zo gauw mogelijk zijn kikkers over de vijver verdelen.

Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt 8 kikkers. Bij oudere kinderen en als er maar twee personen spelen, krijgt ieder 12 kikkers. Het spelbord blijft in het onderste deel van de spelverpakking liggen.

