

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

D EN F NL

Fröschen hüpf!

4427



HABA®

Copyright Habermäß-Spiele Bad Rodach 2002

Habermauß-Spiel Nr. 4427

Fröschen, hüpf!

Ein taktisches Wettfang-Spiel für 2 - 4 Spieler ab 5 bis 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Grafik: Hartmut Bieber
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vier Frösche hüpfen quakend um den Teich. Sie haben großen Appetit auf die leckeren Fliegen, die auf dem Wasser sitzen. Doch nur wer Glück hat und gut aufpasst, kann sich einen Leckerbissen schnappen, bevor der Storch vorbeistolzert.

Spielinhalt:

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Filz-Teich
- 1 Storch
- 4 Frösche
- 5 Fliegen
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung



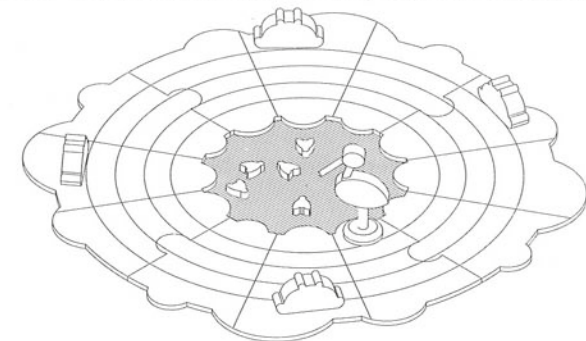
Spielziel:

Welcher Frosch schnappt sich mit etwas Würfelglück als erster zwei Fliegen aus dem Teich?

Spielvorbereitung:

Zuerst wird der blaue Filz-Teich in die Mitte des Tisches gelegt. Setzt die vier Teile des Spielplans wie ein Puzzle zu einem Ring zusammen. Legt den Plan so ab, dass der Filz-Teich in seiner Mitte liegt.

Setzt nun alle fünf Fliegen auf den Filz-Teich. Stellt den **Storch** auf eine beliebige **Blume**. Jedes Kind sucht sich einen **Frosch** aus und setzt ihn auf ein **beliebiges Grasfeld** des äußeren Spielkreises.



zwei Fliegen
fangen

Filz-Teich,
Spielplan
auslegen

Fliegen auf
Teich, Storch auf
Blume setzen,
Frosch aus-
suchen, auf
Grasfeld setzen

Würfel bereit-
legen

mit beiden
Würfeln würfeln

Augenwürfel:
Frosch ziehen

Grasfeld: sitzen
bleiben
Erdhügel: ein
Feld in Richtung
Teich

Farbwürfel:
Storch auf
passende Blume

Storch verjagt
Frosch!

Frosch erreicht
innersten Kreis:
Fliege nehmen,
Frosch nach
außen setzen

2 Fliegen = Sieg

Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben die nicht benötigten Frösche in der Spieleschachtel.
Legt beide Würfel bereit.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Frosch unter euch beginnt und würfelt mit **beiden** Würfeln gleichzeitig.

Sieh dir den Augenwürfel an und bewege zuerst deinen Frosch:

Der erwürfelten Augenzahl entsprechend hüpfst er ein, zwei oder drei Felder nach rechts oder links.

Besetzte Felder werden dabei übersprungen und nicht mitgezählt.

- **Landet dein Frosch auf einem grünen Grasfeld?** Dort bleibt er sitzen.
- **Landet dein Frosch auf einem braunen Erdhügel?** Er darf sofort genau ein Feld weiter in Richtung des Teiches springen. Auch hier gilt: Besetzte Felder werden übersprungen.

Sieh dir dann den Farbwürfel an und bewege den Storch:

Er wird auf die nächste der Würfelfarbe entsprechende Blume gesetzt.

Achtung: Er bewegt sich nur im Uhrzeigersinn.

Vorsicht: Der Storch verjagt die Frösche!

Steht ein Frosch in dem Kreissegment, wo der Storch auf einer Blume stehen bleibt?

Dieser Frosch muss **ein Feld nach hinten** hüpfen (weg vom Teich). Wieder müssen besetzte Felder gegebenenfalls übersprungen werden. Sitzt der Frosch schon ganz außen am Rand? Er darf dort sitzen bleiben.

Tipp: Spiele vorrausschauend. Beachte beim Ziehen deines Frosches immer schon die gewürfelte Farbe und sieh dir an, auf welcher Blume der Storch stehen bleiben wird.

Erreicht ein Frosch den innersten Kreis vor den Blumen und hüpfst dort auf einen Erdhügel?

Er darf sofort in den Teich springen und sich eine Fliege heraus-holen.

Lege die Fliege vor dir ab und stelle deinen Frosch wieder auf ein beliebiges grünes Grasfeld des äußersten Ringes.

Alle anderen Frösche bleiben auf ihren Plätzen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Frosch die zweite Fliege gefangen hat und so das Spiel gewinnt.

Habermas Game # 4427

Jump little frog!

A tactical catching competition for 2 - 4 players, aged 5 to 99.

Author: Heinz Meister

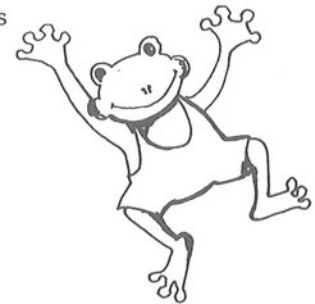
Illustrations: Hartmut Bieber

Length of the game: 15 minutes approx.

Four frogs are croaking and jumping around the pond. They long for the delicious flies sitting on the water. But only the player who has a bit of luck and pays close attention, will be able to snatch a titbit before the stork stalks by.

Contents:

- 1 game board consisting in four parts
- 1 felt pond
- 1 stork
- 4 frogs
- 5 flies
- 1 dice with dots
- 1 dice with colours
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

snatch two flies

Which frog, with a bit of luck with the dice, will be the first to snatch two flies from the pond?

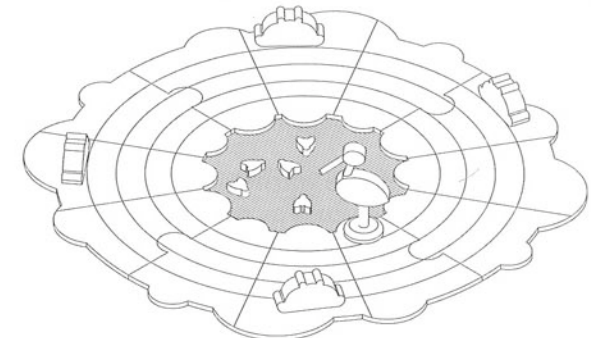
Preparation:

felt pond,
spread game
board,

place stork on
flower, choose
frog and put it on
grass square

To start with, spread the pond (blue piece of felt) in the centre of the table. Assemble the four parts, just like a jigsaw, to a ring and place the ring around the pond.

Now put the five flies on the felt and the stork on any of the flowers. Each player chooses a frog and puts it on any of the grass squares on the outer circle of the ring.



get dice ready

throw both dice

dots: move frog

grass square:
stay there
mound of earth:
one square
towards the
pond,
colour: stork on
corresponding
flower

stork frightens
off frog!

frog on inner
circle: take fly,
place frog on
outer circle

2 flies = victory

If there are less than four players, the extra frogs remain in the game box.

Get both dice ready.

How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest frog amongst you starts and throws **both dice** simultaneously.

First look at the dice with the dots and then move your frog:

According to the number of dots the frog jumps two or three squares towards the left or the right.

If there are occupied squares it jumps over them without being counted.

- If your frog lands on a square of green grass, it stays there.
- If your frog lands on a brown mound of earth, it immediately can jump one square towards the pond. As before, occupied squares don't count.

Now look at the colour dice and move the stork:

Move it to the nearest flower of the same colour as the one on the dice.

Watch out: the stork moves in a clockwise direction.

Attention: the stork frightens off the frogs!

If there is a frog in the same segment of the ring in which the stork stands on a flower, the frog has to jump **back away** from the pond one square. Again, if there are occupied squares, they have to be jumped over. If the frog already sits on the outer border, it stays there.

Hint: Play with foresight! When moving the frog, take into consideration the colour on the other dice and note on which flower the stork will come to stand.

If a frog reaches the inner circle next to the flowers and jumps onto a mound of earth there, it may immediately jump into the pond and catch a fly.

Put the fly in front of you and place the frog on any of the squares of green grass on the outer circle.

The other frogs remain on their squares.

End of the game:

The game ends as soon as a frog has snatched the second fly thus winning the game.

Jeu Habermäß n° 4427

Saute, grenouille !

Une course tactique pour 2 à 4 joueurs, de 5 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister

Illustration : Hartmut Bieber

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Quatre grenouilles sautent autour de la mare tout en coassant bruyamment. Elles ont découvert des mouches posées sur l'eau et veulent en faire leur repas. Mais seule celle qui aura de la chance et aura fait bien attention pourra attraper une mouche avant que le héron ne vienne la faire déguerpir.

Contenu :

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 mare en feutre
- 1 héron
- 4 grenouilles
- 5 mouches
- 1 dé multicolore
- 1 dé aux points
- 1 règle du jeu



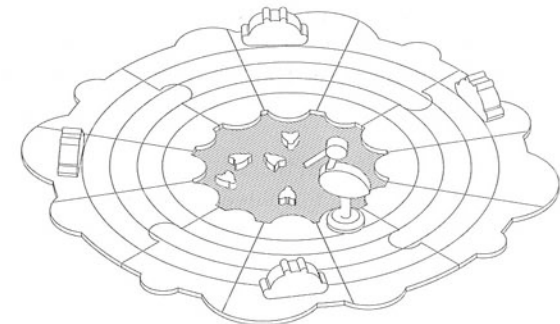
But du jeu :

Quelle grenouille va avoir de la chance avec les dés et pouvoir attraper la première deux mouches posées sur la mare ?

Préparatifs :

Poser le morceau de feutre bleu représentant la mare au milieu de la table. Emboîter les quatre parties du plateau de jeu pour les assembler en un cercle. Poser le plateau de jeu de manière à ce que la mare soit placée au milieu.

Poser les cinq mouches sur la mare. Poser le héron sur n'importe quelle fleur. Chaque joueur prend une grenouille et la pose sur n'importe quelle case d'herbe du cercle extérieur.



attraper deux
mouches

mare en feutre,
poser le plateau
de jeu

mouches dans la
mare, poser le
héron sur une
fleur, choisir une
grenouille, la
poser sur une
case d'herbe

préparer les dés

lancer les deux dés

avancer la grenouille selon le nombre de points, case d'herbe : rester là, tas de terre : avancer d'une case vers l'intérieur, dé multicolore : poser le héron sur la fleur de la même couleur

le héron fait déguerpir la grenouille !

grenouille sur cercle intérieur : prendre une mouche, remettre la grenouille à l'extérieur

2 mouches = victoire

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les grenouilles en trop dans la boîte.

Préparer les deux dés.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur-grenouille le plus jeune commence et lance les deux dés en même temps.

Regarde sur quel nombre de points le dé est tombé et déplace d'abord ta grenouille : Fais-la sauter d'une case, de deux cases ou de trois cases vers la droite ou vers la gauche.

Les cases occupées ne comptent pas et on saute par-dessus.

- **Ta grenouille atterrit sur une case d'herbe ?** Tu la laisses là.
- **Ta grenouille atterrit sur un tas de terre marron ?** Elle a le droit d'avancer tout de suite d'une case en direction de la mare. Ici aussi, on saute par-dessus les cases occupées.

Ensuite, regarde le dé multicolore et déplace le héron : pose-le sur la prochaine fleur dont la couleur correspond à la couleur du dé.

Attention : le héron se déplace seulement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Prudence : le héron fait déguerpir les grenouilles !

Est-ce qu'il y a une grenouille dans le même rayon de cercle que celui sur lequel le héron est posé ? Cette grenouille doit sauter **en arrière d'une case** (donc s'éloigner de la mare). Si des cases sont occupées, sauter par-dessus. La grenouille est déjà sur le bord extérieur ? Elle a le droit d'y rester.

Conseil : réfléchis bien avant de jouer. En déplaçant ta grenouille, regarde bien la couleur du deuxième dé et calcule sur quelle fleur le héron va atterrir.

Une grenouille arrive dans le cercle intérieur situé juste devant les fleurs et atterrit sur un tas de terre ? Elle a le droit de sauter tout de suite dans la mare et d'y attraper une mouche.

Pose la mouche devant toi et remets ta grenouille dans le cercle extérieur sur n'importe quelle case d'herbe.

Les autres grenouilles restent toutes à leurs places.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'une grenouille a attrapé la deuxième mouche : le joueur gagne la partie.

Habermaspiel Nr. 4427

Kikkertje, hup!

Een tactisch vang- en racespel voor 2 - 4 personen van 5 tot 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister

Grafiek: Hartmut Bieber

Speelduur: ca. 15 minuten

Vier kikkers springen al kwakend rondom de vijver. Ze hebben reuzentrek in die lekkere vliegen, die op het water zitten. Maar alleen wie geluk heeft en goed oplet, kan zo'n lekker hapje verschalken, voordat de ooievaar langs komt paraderen.

Spelinhoud:

1 vierdelig spelbord

1 vilten vijver

1 ooievaar

4 kikkers

5 vliegen

1 gekleurde dobbelsteen

1 dobbelsteen met ogen

1 spelhandleiding



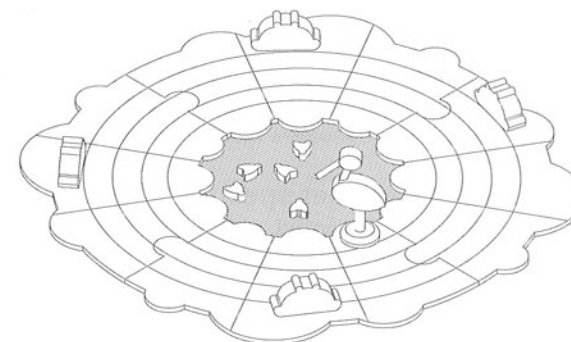
Doel van het spel:

Welke kikker hapt met een beetje geluk bij het dobbelen als eerste twee vliegen uit de vijver?

Spelvoorbereiding:

Als eerste wordt de blauwe vilten vijver midden op tafel gelegd. Leg de vier delen van het spelbord als een puzzel aan elkaar zodat een cirkel ontstaat. Leg het bord zodanig neer, dat de vilten vijver in het midden ligt.

Zet nu alle vijf de vliegen op de vilten vijver. Plaats de ooievaar op een willekeurige bloem. Elk kind kiest een kikker uit en zet deze op een grasveld naar keuze van de buitenste speelcirkel.



dobbelstenen
klaarleggen

met beide
dobbelstenen
gooien

dobbelsteen met
ogen: kikker
verzetten

grasveld:
blijven zitten,
aardhoop: een
veld naar binnen

gekleurde
dobbelsteen:
ooievaar op
bloem van
zelfde kleur,
Ooievaar
verjaagt kikker!

kikker bereikt
binnenste cirkel:
vlieg pakken,
kikker naar
buiten verzetten

2 vliegen =
gewonnen

Doen er minder dan vier kinderen mee, dan blijven de niet gebruikte kikkers in de doos.

Leg allebei de dobbelstenen klaar.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste kikker uit jullie midden mag beginnen en gooit tegelijk met **allebei** de dobbelstenen.

Bekijk de dobbelsteen met ogen en verzet als eerste je kikker.

Overeenkomstig het gegooide aantal ogen springt deze een, twee of drie velden naar links of rechts.

Velden die bezet zijn worden overgeslagen en tellen niet mee.

- **Komt je kikker op een groen grasveld terecht?** Daar blijft hij staan.
- **Komt je kikker op een bruine aardhoop terecht?** Dan mag hij een veld in de richting van de vijver springen. Ook hier geldt: bezette velden worden overgeslagen.

Bekijk vervolgens de gekleurde dobbelsteen en verzet de ooievaar: Hij wordt op de eerstvolgende bloem van de gegooide kleur neergezet.

Opgelet: Hij beweegt zich uitsluitend kloksgewijs.

Voorzichtig: de ooievaar jaagt de kikkers weg!

Staat een van de kikkers in het segment van de cirkel, waar de ooievaar op een bloem blijft staan? Deze kikker moet **een veld terug springen** (weg van de vijver). Ook hier moeten eventuele bezette velden worden overgeslagen. Staat de kikker al helemaal aan de buitenkant? Dan mag hij blijven zitten.

Tip: Speel met vooruitziende blik. Hou bij het verzetten van je kikker altijd rekening met de gegooide kleur en kijk op welke bloem de ooievaar terecht zal komen.

Bereikt een van de kikkers de binnenste kring voor de bloemen en springt hij daar op een hoopje aarde? Hij mag direct in de vijver springen en er een vlieg uithalen.

Leg de vlieg voor je op tafel neer en zet je kikker opnieuw op een grasveld naar keuze van de buitenste cirkel.

Alle andere kikkers blijven op hun plek staan.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra een kikker zijn tweede vlieg gevangen heeft en zo het spel wint.