

SPIELVORBEREITUNG

Die 13 Seerosenblätter werden als Kreis oder Oval ausgelegt. Die 12 Frösche werden zufällig in vier Stapeln mit je 3 Fröschen aufeinander gelegt. Die vier Stapel werden auf vier nebeneinander liegende Seerosenblätter gesetzt, der Fliegenschwarm auf das nächste Seerosenblatt rechts vom vierten Froschstapel (im Uhrzeigersinn gesehen). Die 3 Würfel und der Rennkurs werden in der Nähe bereitgelegt (s. Abb. A).



Dann wählt jeder Spieler eine Farbe und ...

- setzt den Wertungsmarker seiner Farbe auf das Startfeld des Rennkurses,
- nimmt eine Übersichtskarte,
- legt 2 Fliegenplättchen mit der "Fliegenseite" nach oben vor sich ab.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler gewählt. Die Froggykarten werden gemischt und an jeden Spieler 4 Karten davon ausgeteilt. Während des Spiels werden abgeworfene Froggykarten offen neben dem Froggykartenstapel gesammelt. Wenn der Stapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Kartenstapel benutzt.

SPIELABLAUF

Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander reihum im Uhrzeigersinn aus. Wer an der Reihe ist, führt folgende vier Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. EINEN FROSCH WÄHLEN, DER SICH BEWEGT.

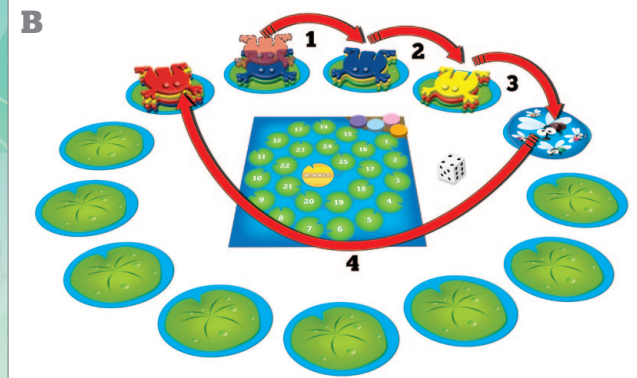
- Der Spieler wählt einen Frosch und sagt laut **rot, blau, gelb, oder grün**.
- Er muss eine Farbe wählen, die auf mindestens einem Froschstapel obenauf liegt.

2. MIT MINDESTENS EINEM WÜRFEL WÜRFELN.

- Falls er Fliegenplättchen mit der Fliegenseite nach oben vor sich hat, kann der Spieler eins davon oder beide umdrehen, um mit einem oder zwei Würfeln mehr zu würfeln (aha, zusätzliche Energie!).
- Fliegenplättchen mit dem X nach oben müssen erst wieder umgedreht werden, indem der Spieler Fliegen fängt, bevor er sie wieder benutzen kann.

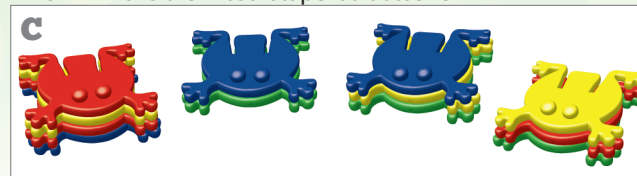
3. EINEN OBEN LIEGENDEN FROSCH DER GEWÄHLTEN FARBE BEWEGEN.

- Der Spieler wählt einen auf einem Stapel oben liegenden Frosch der in Schritt 1 gewählten Farbe.
- Er **WÄHLT EINEN** der gewürfelten Würfel, **NIMMT** den gewählten Frosch und **SETZT IHN** um so viele Seerosenblätter **WEITER**, wie der gewählte Würfel anzeigt.
 - Dabei überspringt er leere Seerosenblätter, sie zählen nicht für die zurückgelegte Entfernung. Dafür zählen nur Seerosenblätter mit Fröschen oder dem Fliegenschwarm.
 - Falls der Frosch auf dem Fliegenschwarm landet und noch weiter springen muss, springt er direkt zum ersten Froschstapel weiter (siehe Abb. B).

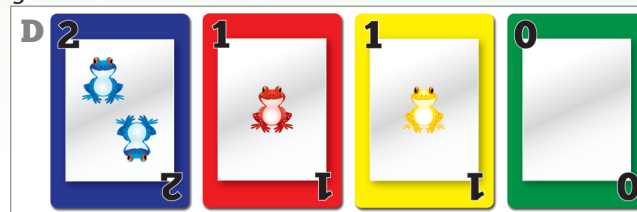


- Der Spieler setzt den Frosch auf den Zielstapel mit Fröschen bzw. auf den Fliegenschwarm.
- Falls der Frosch seine Bewegung auf dem Fliegenschwarm beendet:
 1. Der Frosch bleibt auf diesem Platz sitzen und der Fliegenschwarm fliegt zum nächsten freien Seerosenblatt und ...
 2. ... der Spieler fängt Fliegen. Er dreht seine Fliegenplättchen, die ein X zeigen, wieder auf die „Fliegenseite“..
- 4. **Karten werten ODER Handkarten auswechseln.**
 - Um Karten zu werten, muss der Spieler Handkarten abwerfen, deren Werte **GENAU** zu den Fröschen passen, die oben auf den Froschstapeln auf den Seerosenblättern liegen

BEISPIEL: Falls die Froschstapel so aussehen ...



... sind diese Karten genau richtig und können gewertet werden.



- Der Spieler setzt seinen Wertungsmarker auf dem Rennkurs entsprechend der Anzahl Karten weiter, die er gewertet hat:

- 1 Karte – 1 Punkt
- 2 Karten – 2 Punkte
- 3 Karten – 4 Punkte
- 4 Karten – 7 Punkte

Anschließend zieht er für jede Karte, die er gewertet hat, eine Karte vom Stapel nach.

- Falls der Spieler keine Karte(n) wertet, kann er beliebig viele seiner Handkarten abwerfen und dafür genau so viele als Ersatz vom Stapel ziehen.

SPIELEND

Sobald der Wertungsmarker eines Spielers das Feld Winner! (Sieger!) erreicht hat, ist das Spiel beendet und dieser Spieler ist der Spielsieger!

FORTGESCHRITTENENSPIEL

Die folgende Methode beim Verteilen der Karten bringt etwas mehr Strategie ins Spiel:

- Jeder Spieler erhält eine Karte, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Diese Karte bleibt während des gesamten Spiels offen liegen, kann aber ganz normal gewertet werden, mit anderen Handkarten zusammen oder auch alleine. Wenn sie gewertet oder abgeworfen wurde, wird sie durch eine andere offene Karte ersetzt.
- Der Startspieler erhält 3 Karten.
- Der im Uhrzeigersinn zweite Spieler erhält 4 Karten.
- Der dritte Spieler erhält 5 Karten (3- oder 4-Personen-Spiel).
- Der vierte Spieler erhält 6 Karten (4-Personen-Spiel).
- Alle Spieler schauen sich ihre Handkarten an und werfen dann jeweils so viele Karten

ab, ohne dass die anderen Spieler diese sehen, bis jeder genau drei Handkarten hat und seine offene Karte auf dem Tisch, also insgesamt vier. Der Froggykartenstapel wird mit den abgeworfenen Karten zusammen nochmal gemischt und dann kann das Spiel beginnen.

TEAMREGELN

4 Spieler können in Teams spielen, falls sie möchten. Der Spielablauf ist gleich, mit folgenden Modifikationen:

SPIELVORBEREITUNG:

- Die beiden Partner eines Teams sitzen sich gegenüber.
- Jedes Team hat nur 1 Wertungsmarker.

SPIELABLAUF:

- Die Spieler dürfen auch Fliegen ihres Partners benutzen. Trotzdem kann jeder Spieler maximal mit drei Würfeln würfeln.
- Wer auf dem Fliegenschwarm landet, darf nur seine eigenen Fliegenplättchen wieder umdrehen, nicht die seines Partners.

WERTUNG:

- Teampartner benutzen einen gemeinsamen Wertungsmarker. Das erste Team, das seinen Wertungsmarker auf den Winner!-Platz bringt, hat das Spiel gewonnen!

SPIELAUTOR:

Anthony Rubbo

ENTWICKLUNG:

Frank DiLorenzo

GRAFIK:

Jenn Vargas

ILLUSTRATIONEN:

Kricket, Surya Zaidan

DEUTSCHE REGEL:

Ferdinand Köther

LAYOUT DEUTSCHE REGEL:

Gerhard Göldnitz



Für 2 - 4 Spieler, Dauer ca. 30 Minuten.

Schnell, schnell, rennt, um als Erster über die Ziellinie am Froschteich zu hüpfen! Mit Würfeln und Fliegen lasst ihr die Frösche über die Seerosenblätter hüpfen. Sammelt passende Karten der oberen Frösche, um im Rennen vorweg zu hüpfen. Je mehr Karten ihr werten könnt, umso weiter könnt ihr hüpfen!

Spielmateri

- 48 Froggykarten
0, 1, 2, 3 in **rot, blau, gelb, grün**
Jeweils drei Mal.
- 4 Übersichtskarten für die Spieler
- 12 Frösche, je 3 in 4 Farben
- 1 Fliegenschwarmplättchen
- 4 Wertungsmarker
- 8 Fliegenplättchen, 2 pro Farbe
- 3 sechsseitige Würfel
- 13 Seerosenblätter
- Rennkurs
- Diese Anleitung