

PL



Od 4 lat



2 do 4 graczy



Zawartość: 1 plansza, 1 kostka,  
4 pionki drewniane, 4 żetony.



Cel: być pierwszym na mecie



Zasady gry:

Każdy z graczy wybiera żabkę i kładzie przed sobą odpowiadający jej żeton. Żetony przypominają uczestnikom, jakiego koloru żabkami grają, nawet, gdy te są zakryte.

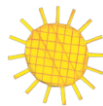
Wszystkie drewniane pionki rozpoczynają grę obrazkiem z żabką do góry.



Najmłodszy uczestnik zaczyna jako pierwszy. Gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o liczbę wyrzuconych na kostce oczek. Pola oznaczone są obrazkami, które pokazują, co gracz musi zrobić:



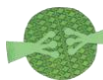
- «Deszcz»: należy odwrócić pionek, by żabka mogła schronić się pod parasolem i zostaje tak do momentu, aż trafi na pole «słońce». Gracze, których żabki skrywają się pod parasolem, muszą zapamiętać na którym polu znajdują się ich pionki



- «Słońce»: jeżeli pionek jest odwrócony parasolem do góry, wtedy należy przełożyć go na stronę z żabką. Jeżeli jest już w takiej pozycji, wtedy pionka nie odwracamy



- «Burza»: pionek należy przenieść na pole oznaczone numerem na chmurze



- «Zamiana»: pionek należy zamienić miejscami z którymkolwiek z innych pionków, niezależnie, którą stroną są odwrócone



Gdy żabki są ukryte pod parasolami, wtedy uczestnik może omyłkowo przesunąć pionek innego gracza. Jest to część zabawy: inni gracze nie mogą się sprzeciwiać, a gra jest kontynuowana.

Wygrywa gracz, którego żabka, jako pierwsza dotrze do mety. Nawet, jeżeli inny uczestnik przypadkowo jej w tym pomoże!

DJECO