

Gra dla 2-4 osób

Czas rozgrywki: 30 minut

Wiek graczy: 7+



Frogi

Autor: Adam Kakuża

Ilustracje: Piotr Socha



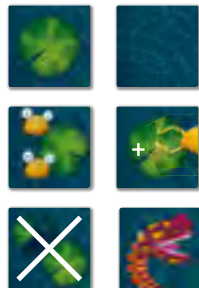
W głębokim stawie, gęsto porośniętym liśćmi lilii wodnych, żyje stado kolorowych żab. Od czasu do czasu żabki urządzają wyścigi. Po drodze czyhają jednak przeróżne niespodzianki i niebezpieczeństwa.

Czasem z głębin wynurzy się nawet zębata paszcza podwodnego potwora...

ELEMENTY GRY:

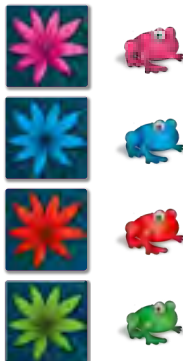
● 46 KAFELKÓW TERENU

(w tym 4 startowe z kwiatami oraz 8 kafelków terenu specjalnego)



● 12 ŻABEK

(po 3 w kolorach graczy)



● 32 KAFELKI AKCJI

(po 8 w kolorach graczy)



GRANNA

CEL GRY

Gracze starają się przeprowadzić swoje żabki z kafelka startowego (z kwiatem w kolorze żabek gracza), na kafelki startowe innych graczy (z kwiatami). Podczas gry w 2 lub 4 osoby, gracze starają się przeprowadzić po jednej żabce na każdy z pozostałych kafelków startowych.

Przy 3 graczach należy przeprowadzić po jednej żabce na kafelki startowe, a trzecią na dowolny z dwóch.

POCZĄTKOWE USTAWIENIA

Elementy planszy można ułożyć na wiele sposobów. Poniżej zamieszczono kilka przykładowych układów.

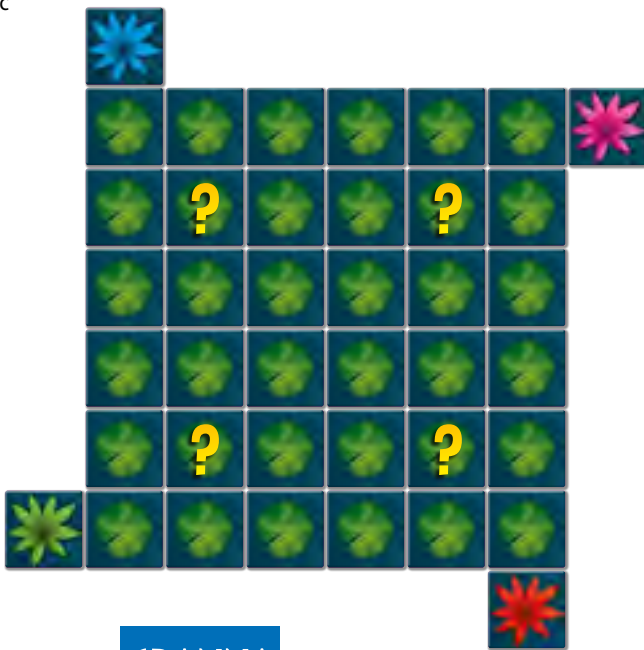
Z czasem gracze mogą wymyślać

swoje własne warianty.

Kafelki powinny być

ułożone liśćmi do góry

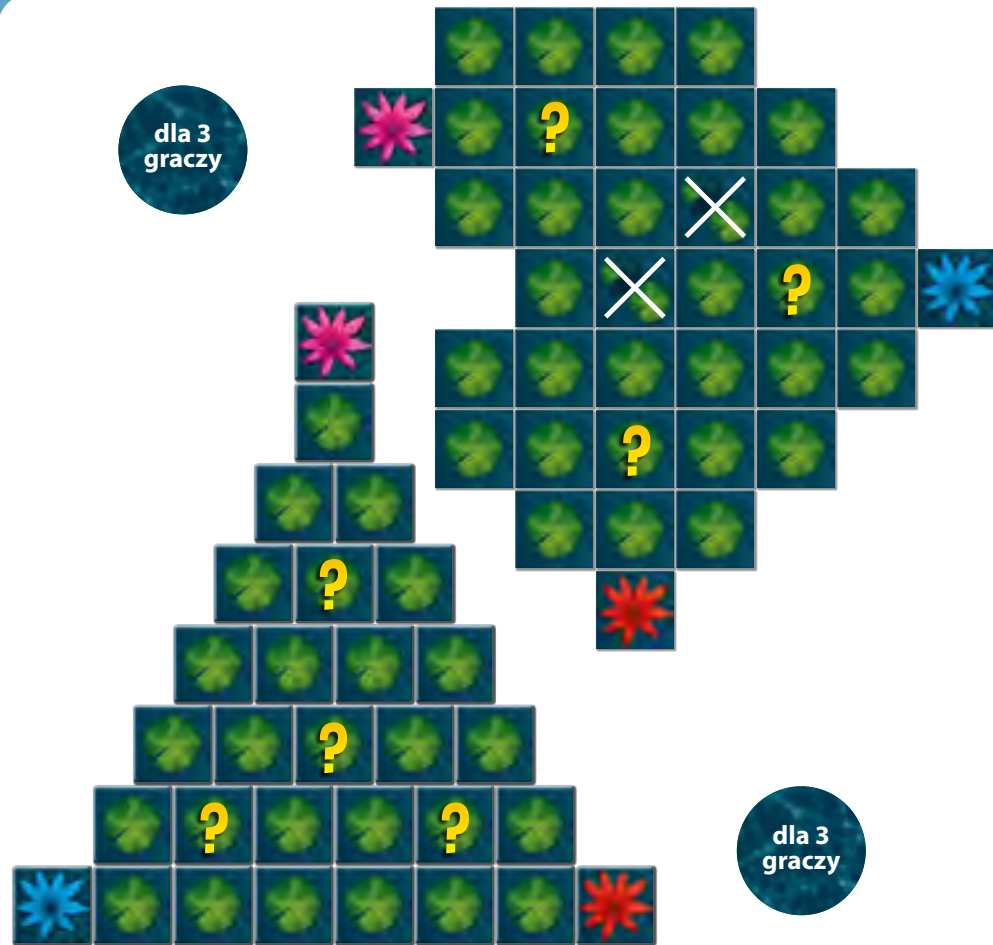
(jak na rysunkach).



dla
2 lub 4
graczy



GRANNA



dla 3
graczy

dla 3
graczy

GRANNA

dla
2 lub 4
graczy



Kafelki dzielą się na kilka rodzajów:

- **Kafelki startowe** - z kwiatami w 4 kolorach. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz wybiera sobie jeden kolor i umieszcza żabki na odpowiednim kafelku startowym. W grze dla 2 graczy dwa kafelki pozostają puste, ale należy je umieścić na stole tak, jak jest to pokazane w ustawieniach początkowych.
- **Kafelki terenu** - po jednej stronie widnieje liść lilii wodnej, a po drugiej - woda.
- **Kafelki terenu specjalnego** - w grze występują 4 rodzaje (**Dwie żabki**, **Niezatapialny**, **Dodatkowy ruch**, **Potwór wodny**). Na każdym z sugerowanych ustawień początkowych widnieje pewna liczba kafelków ze znakiem zapytania. Przed rozgrywką należy wylosować odpowiednią liczbę kafelków terenu specjalnego i umieścić je w miejscach, które oznaczone są znakiem zapytania. Gracze mogą również zdecydować się na świadomy dobór kafelków terenu specjalnego. Zamiast losować wybierają wtedy odpowiednią liczbę kafelków i umieszczają je w miejscach oznaczonych znakiem zapytania.

PRZEBIEG TURU

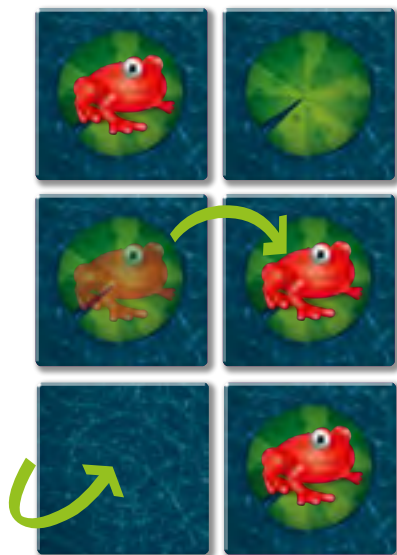
Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Kolejni gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W trakcie swojej tury gracz może wykonać jedną z trzech poniższych czynności:

- Przenieść żabkę na sąsiedni kafelek.
- Odwrócić (odtopić) zatopiony kafelek.
- Skorzystać z jednej z dostępnych akcji specjalnych.

Przeniesienie żabki

Gracz może przenieść swoją żabkę z jednego kafelka na drugi sąsiadujący, o ile nie jest on zatopiony (odwrócony). Żaby można przemieszczać na sąsiednie kafelki, które dotykają się bokami. Nie można przemieszczać żab na kafelki, które dotykają się jedynie rogami (po skosie). Po przeniesieniu żabki, jeśli opuszczony kafelek jest pusty, należy od razu odwrócić go na drugą stronę – liść zostaje zatopiony. Wyjątkiem są kafelki startowe (z kwiatami).



Przykład ruchu:
przeniesienie żabki i obrócenie (zatopienie) kafelka.

Przykład ruchu niedozwolonego
(na zatopiony kafelek).



Jeśli na kafelku, na który stawiamy żabkę znajduje się już jakaś inna (gracza wykonującego ruch lub innego), gracz przestawiający żabkę przenosi tę zajmującą kafelek na inny sąsiadujący. Po przeniesieniu żabek zatapia kafelki, które zostały puste. Jeśli na kolejnym kafelku również znajduje się żabka, należy przenieść ją na kolejny itd.

Uwaga! Jeśli w wyniku przeniesienia żabki, na kafelku znajdują się dwie, których nie będzie można przenieść dalej (patrz przykład **F**) ruch taki jest niedozwolony! Nie wolno również przesuwać żabki na pole, z którego został już w tej turze wyprowadzony ruch (patrz przykład **F**).

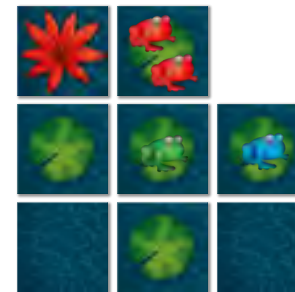
PONIŻEJ PRZEDSTAWIONO PRZYKŁADOWĄ SERIĘ RUCHÓW:



A – Pozycja startowa,
gracz czerwony wykonuje ruch.



C – Gracz czerwony przenosi żabkę, która była już na kafelku (również żabka czerwona) na jedyny dostępny kafelek. Stoi na nim żabka zielona.



B – Gracz przenosi żabkę z kafelka startowego na sąsiedni kafelek. Zgodnie z zasadami nie zatapia kafelek startowego.



D – Gracz czerwony (ciągle ten sam, który zainicjował ruch) przenosi zieloną żabkę na sąsiednie pole po lewej stronie. Ruch zostaje ukończony.



E – Gracz czerwony może zamiast ruchu pokazanego w punkcie **D** przenieść żabkę na sąsiednie pole, które znajduje się poniżej. Ruch jest dozwolony i zostaje ukończony.



F – Zamiast ruchów ukazanych w punktach **D** i **E**, gracz może chcieć przenieść żabkę na pole z żabką niebieską. Niestety w wyniku takiego ruchu gracz nie będzie miał gdzie przestawić żabki niebieskiej. Pole poniżej jest zatopione, a pole z którego czerwona żabka wykonała swój ruch nie może być brane pod uwagę. Ruch **F** jest więc przykładem ruchu niedozwolonego.

Jeśli żabka znajdzie się już na kafelku startowym przeciwnika, to nie może być z niego usunięta. Nie wygania ona również żabek, które już się tam znajdują.

Odtopienie kafelka

Zamiast przestawienia żabki, gracz może odwrócić zatopiony żeton, tak by można znowu na nim postawić żabkę. Za pomocą tej akcji gracz może jedynie odtopić zatopiony wcześniej kafelek. Nie może natomiast zatopić kafelka.

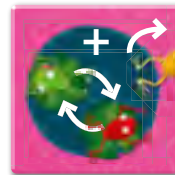
KAFELKI AKCJI

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy losuje 4 spośród 8 kafelków akcji (w swoim kolorze). Kładzie je odkryte przed sobą. Podczas swojej tury może użyć kafelka akcji, zamiast przestawiać żabkę czy odwracać zatopiony kafelek. Po wykonaniu akcji kafelek odkładany jest do pudełka - akcje są jednorazowe.



Podwójny skok

Dodatkowy ruch. Gracz może wykonać dwa ruchy jedną z żabek, na zwykłych zasadach. Oba ruchy wykonujemy tą samą żabką. W trakcie ruchu, pierwszy kafelek, na który wchodzi żabka musi być pusty, drugi może być zajęty, wtedy gracz „wygania” znajdującą się tam żabkę. W trakcie ruchu puste opuszczone żetony zostają zatopione na zwykłych zasadach.



Ruch + zamiana

Gracz może przenieść swoją żabkę i dodatkowo zamienić miejscami dwie sąsiadujące ze sobą żabki. Jedna z nich musi należeć do niego, ale nie musi być to ta żabka, która została przesunięta w wyniku użycia tego kafelka akcji. Kolejność wykonywania tych akcji jest dowolna.



Odtopienie/Zatopienie

W swoim ruchu gracz może odtopić lub zatopić dowolne dwa kafelki (także terenu specjalnego). Nie muszą one ze sobą sąsiadować. Może zdecydować się na odtopienie jednego kafelka i zatopienie innego.



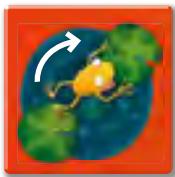
Ruch + odtopienie/zatopienie

Gracz może przenieść żabkę, a następnie zatopić lub odtopić jeden z kafelków. Może wykonać akcje w dowolnej kolejności.



Hipnotyzer

Pozwala wykonać ruch żabką innego gracza.



Skok przez zatopiony kafelek

Gracz może przenieść swoją żabkę nad jednym zatopionym kafelkiem.



Wymiana

Akcja pozwala na zamianę miejscami dwóch kafelków znajdujących się na stole. Mogą być to zarówno zwykłe kafelki terenu, jak i kafelki terenu specjalnego. Mogą być odtopione bądź zatopione. Na zamienianych kafelkach nie mogą znajdować się żadne żabki.



Blokada

Tę akcję można wykorzystać w dowolnym momencie, w którym inny gracz chce przestawić naszą żabkę. Blokada uniemożliwia poruszenie naszej żabki. Współgracz musi cofnąć swój ruch i wykonać inny – taki, który nie spowoduje przesunięcia żadnej z naszych żabek.

KAFELKI TERENU SPECJALNEGO



Dwie żabki

Na tym kafelku mogą zakończyć ruch dwie żabki. Jeśli wejdzie tam trzecia – musi wygonić jedną z tych, które już się tam znajdują.



Niezatapialny

Ten kafelek nigdy nie może zostać zatopiony.



Dodatkowy ruch

Gracz, który umieści na tym kafelku swoją żabkę, ma prawo do dodatkowego ruchu. Może wykonać go żabką, która weszła na ten kafelek lub dowolną inną. Jeśli na polu w wyniku przesunięcia znalazła się żabka innego gracza, to nie korzysta on z dodatkowego ruchu.



Potwór wodny

Gracz, który umieści na takim kafelku żabkę swoją lub współgracza, w następnej kolejce traci ruch. Jeśli to jego żabka – on traci ruch, jeśli współgracza – traci współgracz.

KONIEC GRY



Gracz, który jako pierwszy umieści swoje żabki na kafelkach startowych współgraczy zostaje zwycięzcą.

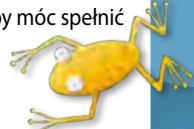
W grze dla 2 lub 4 osób, gracze muszą przeprowadzić po jednej żabce na każdy z pozostałych żetonów startowych (z kwiatami). Przy 3 graczach należy przenieść po jednej żabce na liście startowe współgraczy, a trzecią na dowolny z nich. Należy pamiętać, że w grze w 2 osoby należy rozłożyć 4 kafelki startowe.

Wprawdzie dwóch graczy nie bierze udziału w rozgrywce, ale kafelki startowe są niezbędne, aby móc spełnić warunki zwycięstwa.

Ważne jest, aby każdy z graczy wykonał podczas rozgrywki tyle samo ruchów.

Przykład: Rozgrywkę rozpoczyna Sławek. Druga rusza się Dorota, a trzecia Małgosia. Jeśli Dorota jako pierwsza zakończy rozgrywkę to Małgosia ma jeszcze prawo do wykonania ostatniego ruchu.

Jeśli dwoje lub więcej graczy ukończy grę w tym samym ruchu to wspólnie cieszą się oni ze zwycięstwa.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzy się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

www.granna.pl
service@granna.pl

GRANNA

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa
Copyright © 2017 Granna Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

