

One, two, croak

the game to find the fastest frog
in the village pond

Eins, zwei, quaak

Das Spiel um den flottesten Frosch
im Dorfteich

Un deux trois, coâ coâ

quelle est la grenouille la plus vive
de l'étang du village ?

Uno, dos, croac

El juego de la rana más hábil
del estanque

Een, twee, kwaak

het spel om de snelste kikker
in de dorpsvijver

En, to kvæk, kvæk

find den hurtigste frø
i landsbydammen

Un, due, cra!cra!

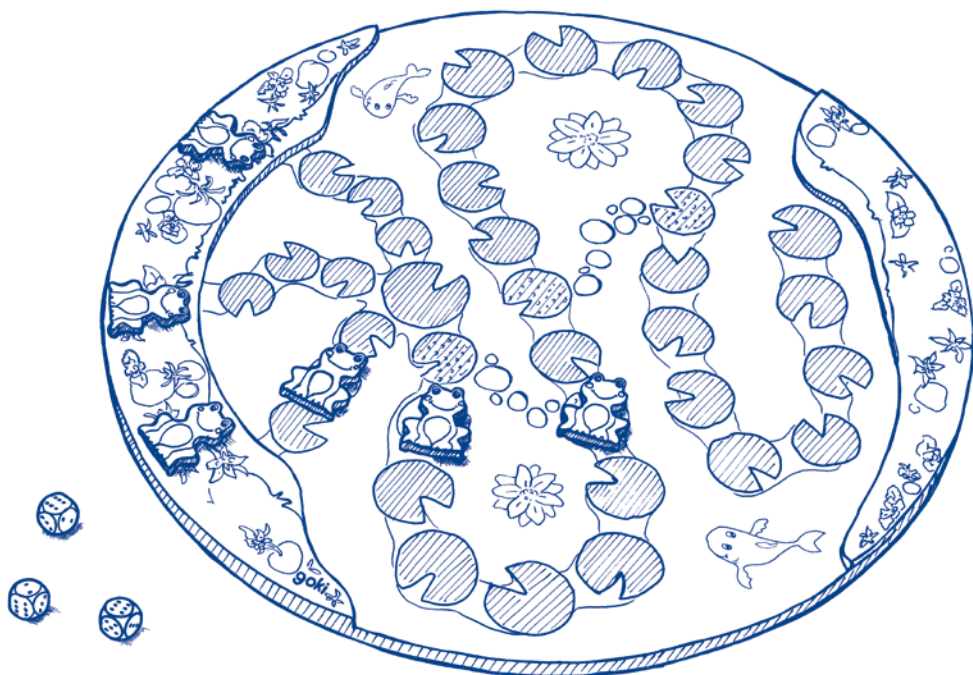
il Gioco per trovare la rana più
veloce dello stagno

Um, Dois, Quaak

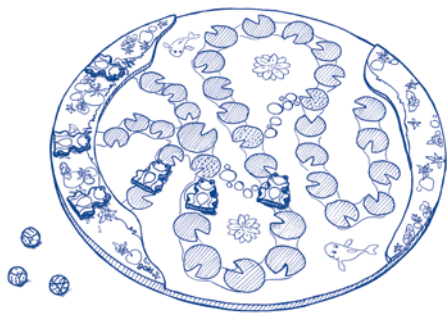
O jogo do sapo mais rápido
do lago da aldeia

ОДИН, ДВА, «КВА»

Игра с плавающими
в пруду лягушками



goki





One, two, croak

the game to find the fastest frog in the village pond

Six frogs want to go bathing. Which pair of frogs will be the first to reach the frog bathing spot? You may only hop from one water lily pad to the next and you must not touch the water.

Contents:

Frog pond game board

3 x 2 frogs (red, yellow and blue)

3 dice

A game for 2-3 players aged 3 and over

Object of the game

The object of the game is to be the first player to get both frogs to the sunny frog bathing spot on the opposite side of the pond.

Preparation

Before the game begins, the frogs sit on the colourful petals at the side. The red frogs are on the red petals, the yellow frogs on the yellow petals and the blue frogs on the blue petals. Each player receives two frogs of the same colour and one die.

Rules

The youngest player may start. The players take turns in a clockwise direction.

The game can begin!

With your first frog you jump on to the water lily pad that corresponds to the number you have thrown.

If another frog is sitting on the pad, no matter what colour it is, you simply sit down on top of it: a double-decker! The frog on the bottom can now no longer jump away. Only by throwing a “6” can you turn a double-decker upside-down. Then you are no longer on the bottom but on the top and you can jump away on your next turn.

But beware: The water lily pads can only carry two frogs.

If a third frog jumps on to the lily pad, all three frogs fall into the pond and have to start again from the beginning.

If your throw lands you on a dotted, dark green pad, you're in luck because a short-cut leads from here over some stones to the next dark green pad. You may then move forward over the stones. If another frog is sitting on the pad, you sit on top of it. If there are already two frogs sitting on the pad, you remain sitting on the first pad and can move forwards as soon as a place becomes available on the dark-green pad. Or you can move forward in the normal way on your next turn. Players who cannot move forward must miss a turn.

End of the game

The player who is the first to reach the bathing beach with both frogs is the winner.

Game variant

At the end of the game, you have to throw the exact number for the final jump to the frog bathing beach.

We hope you have lots of fun with the frog game.



Eins, zwei, quaak

Das Spiel um den flottesten Frosch im Dorfteich

Sechs Frösche wollen baden gehen. Welches Froschpaar erreicht zuerst den Frosch-Badeplatz? Du darfst nur von Seerosenblatt zu Seerosenblatt hüpfen und dabei nicht das Wasser berühren.

Inhalt:

Spielbrett Froschteich

3 x 2 Frösche (rot, gelb und blau)

3 Würfel

Ein Spiel für 2 - 3 Mitspieler über 3 Jahren

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit beiden Fröschen den sonnigen Frosch – Badeplatz am gegenüberliegenden Ufer zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die Frösche sitzen vor Spielbeginn auf den bunten Blüten am Spielfeldrand. Die roten Frösche auf den roten Blüten, die gelben auf den gelben und die blauen auf den blauen. Jeder Spieler erhält zwei Frösche einer Farbe und einen Würfel.

Die Regeln

Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Gespielt wird abwechselnd im Uhrzeigersinn.

Das Spiel geht los!

Du springst mit dem ersten Deiner Frösche auf das Seerosenblatt, das der gewürfelten Punktezahle entspricht.

Sitzt auf dem Blatt ein anderer Frosch, gleich welcher Farbe, setzt Du Dich einfach obendrauf: Doppeldecker! Der untere Frosch kann jetzt nicht mehr wegspringen. Nur wenn Du eine „6“ würfelst, darfst Du so einen Doppeldecker umdrehen. Dann liegst Du also nicht mehr unten sondern oben und kannst beim nächsten Mal weiterspringen.

Aber Achtung: Die Seerosenblätter können nur zwei Frösche tragen.

Springt ein dritter Frosch auf das Blatt, purzeln alle drei Frösche in den Teich und müssen wieder von vorne anfangen.

Wenn Du ein dunkelgrünes Blatt mit Punkten als Ziel würfelst, hast Du Glück gehabt. Denn von hier führt eine Abkürzung über Steine zum nächsten dunkelgrünen Blatt. Du darfst über die Steine vorrücken. Sitzt dort bereits ein anderer Frosch, setzt Du Dich oben drauf. Wenn dort bereits zwei Frösche sitzen, bleibst Du auf dem ersten Blatt sitzen und darfst nachrücken, sobald ein Platz auf dem dunkelgrünen Blatt frei wird. Oder beim nächsten Zug ganz normal weiterziehen.

Wer nicht ziehen kann, muss aussetzen.

Spielende

Du hast das Spiel gewonnen, wenn Deine beiden Frösche als Erste den Badestrand erreicht haben.

Spielvariante

Zum Spielende muss der letzte Sprung auf den Frosch-Badestrand ganz genau passen.

Wir wünschen Euch jetzt viel Freude mit dem Froschspiel.



Un deux trois, coâ coâ

quelle est la grenouille la plus vive de l'étang du village ?

Six grenouilles veulent traverser l'étang. Quel sera le couple de grenouilles à arriver en premier de l'autre côté ? Elles doivent pour cela sauter de nénuphar en nénuphar sans jamais tomber à l'eau.

Contenu :

Un plateau de jeu représentant l'étang

3 x 2 grenouilles (rouge, jaune et bleu)

3 dés

Un jeu pour 2 à 3 joueurs à partir de 3 ans.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à amener ses deux grenouilles à l'arrivée de la course située sur la rive opposée.

Préparation du jeu

En début de partie, chaque grenouille est assise sur une fleur de sa couleur. Les grenouilles rouges sur les fleurs rouges, les jaunes sur les jaunes et les bleues sur les bleues. Chaque joueur reçoit deux grenouilles d'une même couleur et un dé.

Les règles

C'est au plus jeune des joueurs de commencer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie commence !

Fais sauter ta première grenouille d'autant de nénuphars que de points indiqués sur le dé.

Si une grenouille (peu importe sa couleur) est déjà posée sur un nénuphar occupé, il suffit simplement de poser sa grenouille sur sa tête, comme un bus à deux niveaux ! La grenouille du dessous ne peut plus sauter. Mais lorsque le joueur obtient un 6, il a alors le droit d'intervertir les deux grenouilles. Sa grenouille se retrouve alors dessus et pourra sauter au prochain tour.

Mais attention: les nénuphars ne peuvent pas supporter plus de deux grenouilles à la fois.

Si une troisième grenouille se pose sur un nénuphar déjà occupé, elles tombent toutes les trois dans l'étang et doivent recommencer le parcours depuis le début.

Si le dé emmène ta grenouille sur un nénuphar vert foncé, tu as de la chance. Tu peux utiliser un raccourci qui t'emmène vers un autre nénuphar vert foncé. Emprunte alors le petit chemin de pierres. Si une autre grenouille se trouve déjà sur le nénuphar vert foncé, place ta grenouille au dessus de celle-ci. Si deux grenouilles se trouvent déjà sur le nénuphar vert foncé, tu peux rester à ta place et attendre que le nénuphar se libère. Ou bien tu peux prendre le chemin classique et abandonner le raccourci.

Un joueur doit passer son tour s'il ne peut pas avancer.

Fin du jeu

Tu as gagné la partie lorsque tes deux grenouilles sont arrivées les premières de l'autre côté de l'étang.

Variante de jeu

Pour remporter la partie, le dernier saut sur la berge doit tomber juste et correspondre au nombre exact de points indiqués par le dé.

Amuse-toi bien avec le jeu des grenouilles !



Uno, dos, croac

El juego de la rana más hábil del estanque

Seis ranas quieren ir a bañarse. ¿Qué pareja de ranas llega primero a la zona de baño de ranas? Solo se permite saltar de una hoja de nenúfar a otra, pero sin tocar el agua.

Contenido:

tablero de juego de estanque

3 parejas de ranas (roja, amarilla y azul)

3 dados

Un juego para 2 - 3 jugadores a partir de 3 años

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primero en llegar con las dos ranas a la zona de baño situada en la orilla opuesta.

Preparación del juego

Antes de empezar a jugar, las ranas están sentadas sobre las coloridas flores del margen del tablero. Las ranas rojas sobre las flores rojas, las amarillas sobre las amarillas y las azules sobre las azules. Cada jugador recibe dos ranas de un color y un dado.

Las reglas

Puede empezar el juego el jugador más joven. Se juega pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj.

¡Comienza el juego!

Salta con la primera de tus ranas a la hoja de nenúfar que te indique el número extraído con el dado.

Si la hoja ya está ocupada por otra rana, no importa de qué color, simplemente te colocas sobre ella: ¡cubierta doble! La rana situada debajo está atrapada y no puede continuar saltando. Solo se puede invertir la cubierta doble con un „6“ en el dado. En ese caso, tú ya no estás debajo, sino encima y en la siguiente tirada puedes continuar saltando.

Pero cuidado: las hojas de nenúfares solo pueden soportar dos ranas.

Si salta una tercera rana sobre la hoja, las tres ranas caen al estanque y tienen que empezar de nuevo desde el principio.

Si llegas a una hoja de color verde oscuro con puntos con la puntuación de tu dado, habrás tenido suerte. Pues desde esta hoja se puede tomar un atajo de piedras hasta la siguiente hoja verde oscuro. Y tu puedes adelantarte por las piedras. Si una piedra ya está ocupada por otra rana, te colocas sobre ella. Si ya hay dos ranas, tendrás que esperar en la primera hoja hasta que se quede un puesto libre sobre la hoja verde oscuro. O continuar por el camino normal en la siguiente tirada. El jugador que no pueda mover tiene que pasar.

Final del juego

Habrás ganado el juego cuando tus dos ranas sean las primeras en llegar a la zona de baño.

Variante

Para finalizar el juego es necesario extraer la puntuación exacta del salto a la zona de baño.

Os deseamos mucha diversión con el juego de las ranas.



Een, twee, kwaak

het spel om de snelste kikker in de dorpsvijver

Zes kikkers willen gaan baden. Welk kikkerpaar bereikt als eerste de kikkerbadplaats? Je mag alleen van lelieblad naar lelieblad springen en je moet ervoor zorgen dat je hierbij het water niet aanraakt.

Inhoud

Speelbord – kikkervijver

3 x 2 kikkers (rood, geel en blauw)

3 dobbelstenen

Een spel voor 2 - 3 spelers vanaf 3 jaar

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin als eerste met beide kikkers de zonnige kikkerbadplaats op de oever aan de overkant te bereiken.

Spelvoorbereiding

Bij het begin van het spel zitten de kikkers op de gekleurde bloemen aan de rand van het speelbord. De rode kikkers zitten op de rode bloemen, de gele op de gele en de blauwe op de blauwe. Elke speler krijgt twee kikkers van dezelfde kleur en een dobbelsteen.

De regels

De jongste speler mag beginnen. Er wordt om beurten gespeeld met de wijzers van de klok mee. Het spel kan beginnen! Je springt met de eerste van je kikkers op het lelieblad dat overeenkomt met het gegooide aantal punten. Indien op dit blad al een andere kikker zit, van welke kleur dan ook, dan ga je er gewoon bovenop zitten: een dubbeldekker! De onderste kikker kan nu niet meer wegspringen. Alleen als je een 6 gooit, mag je zo een dubbeldekker omdraaien. Dan lig jij dus niet meer onder de andere kikker, maar zit je er bovenop en kan je bij de volgende beurt verder springen. Maar let op! De leliebladeren kunnen slechts twee kikkers dragen. Wanneer een derde kikker op het blad springt, duikelen alle drie de kikkers in de vijver en moeten ze weer van vooraf aan beginnen.

Wanneer je een gespikkeld donkergroen blad als bestemming gooit, heb je geluk. Want van hier leidt een kortere weg over stenen naar het volgende donkergroene blad. Je mag je over de stenen voortbewegen. Als op dat blad al een andere kikker zit, dan ga je gewoon op hem zitten. Als er al twee kikkers zitten, blijf je op het eerste blad zitten en mag je verder gaan, zodra een plaats op het donkergroene blad vrijkomt. Of je kunt bij de volgende beurt ook gewoon over de leliebladeren verder springen.

Als je geen van je kikkers kunt verplaatsen, moet je een beurt overslaan.

Einde van het spel

Je hebt het spel gewonnen, als jouw beide kikkers als eerste het badstrand bereikt hebben.

Spelvarianten

Aan het einde van het spel moet de laatste sprong op het kikkerbadstrand exact passen.

Wij wensen jullie veel plezier met het kikkerspel.



En, to kvæk, kvæk

find den hurtigste frø i landsbydammen.

Seks frøer vil gerne ud at bade. Hvilket par af frøer bliver det første til at finde badestranden? Du kan kun hoppe fra et åkandeblad til et andet og du må ikke røre vandet.

Indhold:

Spillebræt med frø dam

3 x 2 frøer (rød, gul og blå)

3 terninger

Et spil for 2 – 3 personer i alderen 3 år eller derover.

Formål med spillet:

Formålet med spillet er at være den første spiller, som med begge frøer når over på den anden side af dammen til badestranden.

Forberedelser:

Inden spillet kan begynde sidder frøerne på de farverige blomsterblade ude i siden. De røde frøer sidder på de røde blade, de gule frøer på de gule blade og de blå frøer på de blå blade. Hver spiller får tildelt 2 frøer og 1 terning.

Regler:

Den yngste spiller starter spillet. Spillet går på tur i urets retning. Spillet kan begynde!

Kast terningen og hop med din frø over på det åkandeblad, som har samme nummer som din terning viser. Sidder der allerede en frø (uanset farve) på dette blad sætter du din frø ovenpå den:

En dobbeltdækker! Frøen nedenunder kan nu ikke længere hoppe væk.

Kun ved at slå en sekser kan du vende dobbeltdækkeren om. Herefter er du ikke længere nederst og kan hoppe væk når det næste gang bliver din tur.

Men pas på! Åkandebladet kan kun bære 2 frøer.

Hvis en tredje frø hopper ned på bladet, falder alle 3 frøer i vandet og skal alle tilbage til start og begynde forfra.

Hvis terningen viser dig hen til et prikket mørkegrønt blad har du heldet med dig, idet dette blad viser en genvej via nogle sten hen til det næste mørkegrønne blad. Du må nu følge denne genvej.

Hvis der allerede sidder en frø, sætter du din frø ovenpå. Hvis der allerede sidder 2 frøer på bladet bliver du siddende på det første blad og flytter dig først derover når der bliver en plads på det mørkegrønne blad. Alternativt kan du hoppe frem på normal vis ved din næste tur. Spillere, som ikke kan hoppe fremad må springe en tur over.

Afslutning af spillet:

Den spiller, som først når over til badestranden med begge frøer er vinderen af spillet.

Variation af spillet.

Ved slutningen af spillet skal du slå det rigtige antal med terningen til det sidste hop over til badestranden.

God fornøjelse med frøspillet!



Un, due, cra!cra!

il Gioco per trovare la rana più veloce dello stagno.

Sei ranocchie vogliono farsi una nuotata; chi saranno le prime due a raggiungere la riva per tuffarsi? Bisogna saltare da una ninfea all'altra senza però toccare l'acqua.

Contenuto:

Tabellone stagno

3 x 2 rane (ross, gialle, blu)

3 dadi

Gioco per 2-3 giocatori dai 3 anni in sù

Scopo del gioco

Scopo del Gioco è quello di essere I primi a raggiungere con una coppia di rane la riva sulla sponda opposta dello stagno

Preparazione

Prima che il Gioco inizi le rane vengono messe sui fiori del colore corrispondente sulla riva dello stagno: le rane rosse sui fiori rossi, le gialle sui gialli e le blu sui blu. Ogni giocatore riceve una coppia di rane dello stesso colore ed un dado.

Regole del gioco

Inizia il giocatore più giovane e si gioca in senso orario.

Inizia il gioco!

Con una delle due rane salti sulla ninfea corrispondente al numero che ti è uscito lanciando il dado. Se su quella ninfea si trova già un'altra rana (di qualsiasi colore) la metti semplicemente sopra; in questo modo la rana che si trova sotto non potrà più saltare; solo se ti esce il numero 6 lanciando il dado puoi capovolgere la situazione e al prossimo turno puoi saltare lontano.

Ma attenzione! Le ninfee possono reggere solo il peso di due rane; se sopraggiunge la terza rana tutte e tre cadono nello stagno e devono ripartire dall'inizio. Se lanciando il dado una delle tue rane finisce su una ninfea verde scuro a pois sei fortunato! Potrai così saltare oltre i sassi. Se sulla stessa foglia si trova già un'altra rana metti la tua sopra; se invece ci sono già due rane devi aspettare che il posto sulla ninfea verde scuro si liberi, oppure puoi lanciare il dado e proseguire oltre. I giocatori che non possono muovere le proprie rane in avanti devono saltare il turno.

Fine del gioco

Vince la partita il primo giocatore che riesce a raggiungere la riva opposta con entrambe le proprie rane.

Variante del gioco

Quando siete ormai alla fine del gioco è possibile inserire la regola che per il salto finale bisogna laniare con i dadi il numero esatto che serve per raggiungere la sponda.

Buon divertimento con il Gioco delle rane!



Um, Dois, Quaak

O jogo do sapo mais rápido do lago da aldeia

Seis sapos decidem tomar banho. Que par de sapos será o primeiro a chegar à zona de banhos? Salta de nenúfar em nenúfar e sem tocar na água.

Conteúdo:

Tabuleiro de jogo, lago de sapos

3 x 2 sapos (vermelho, amarelo e azul)

3 dados

Um jogo para 2 - 3 jogadores com idade superior a 3 anos

Objetivos do jogo

O objetivo do jogo é ser o primeiro a alcançar, com ambos os sapos, a ensolarada zona de banhos dos sapos na margem oposta.

Preparação do jogo

Antes do início do jogo, os sapos encontram-se sobre as flores coloridas junto à área de jogo. Os sapos vermelhos sobre as flores vermelhas, os amarelos sobre as amarelas e os azuis sobre as azuis. Cada jogador recebe dois sapos da mesma cor e um dado.

As regras

O jogador mais novo pode começar. Joga-se à vez, no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogo arranca!

Salta com o teu primeiro sapo para o nenúfar correspondente à pontuação obtida com o dado. Se um outro sapo, independentemente da cor, já estiver nesse nenúfar, coloca simplesmente o teu por cima dele: é um nenúfar “de dois andares”! O sapo que se encontra por baixo já não pode sair daí. Só podes virar um nenúfar “de dois andares” quando tirares a pontuação “6” com o dado. Nesse caso, o teu sapo deixa de estar em baixo e passa para cima; da próxima vez, já poderá sair desse nenúfar.

Mas atenção: os nenúfares só podem ter dois sapos.

Se um terceiro sapo saltar para o mesmo nenúfar, os três sapos caem ao lago e têm de voltar ao início.

Se a pontuação que obtiveste com os dados te levar a um nenúfar verde-escuro com pontos, então tiveste sorte. A partir deste nenúfar, podes passar para o próximo nenúfar verde-escuro através de um atalho de pedras. Avança sobre as pedras. Se um outro sapo já lá estiver, senta o teu sapo por cima dele. Se já lá estiverem dois sapos, fica no primeiro nenúfar e avança assim que houver uma vaga no nenúfar verde-escuro. Ou continua a avançar normalmente quando for a tua vez.

Quem não puder avançar, deve ceder a vez.

Fim do jogo

És o vencedor do jogo, se os teus dois sapos tiverem sido os primeiros a chegar à zona de banhos.

Variante do jogo

Para o jogo terminar, o último salto tem de acertar exatamente na zona de banhos dos sapos.

E agora, esperamos que se divirtam muito a jogar o jogo dos sapos.



Один, два, «ква»

Игра с плавающими в пруду лягушками

Шесть лягушек хотят поплавать. Какая пара лягушек первой доберется до пляжа? Ты можешь перепрыгивать только с кувшинки на кувшинку и при этом не попадая в воду.

В игровой набор входит:

Игровая доска «лягушачий пруд»

3 x 2 лягушки (красная, желтая и синяя)

3 кубика

Игра для 2 - 3 игроков старше 3 лет

Цель игры

Цель игры – первым добраться обеими лягушками до солнечного пляжа на противоположном берегу.

Подготовка к игре

Перед началом игры лягушек размещают на яркие цветы на краю игрового поля. Красные лягушки на красных цветах, желтые на желтых, а синие на синих. Каждый игрок получает две лягушки одного цвета и кубик.

Правила игры

Игру начинает самый младший игрок. Ходят поочередно по часовой стрелке.

Игра началась!

Ты прыгаешь первой лягушкой на кувшинку, которая соответствует числу на кубике.

Если на листе сидит другая лягушка, независимо от того, какого она цвета, твоя лягушка садится сверху: двухэтажные лягушки! Нижняя лягушка теперь не может прыгать. Только если ты выбросил «6», ты можешь поменять их местами. Таким образом, ты больше не вниз и можешь прыгать в следующий раз.

Но имей ввиду: На кувшинке могут поместиться только две лягушки.

Если на кувшинку прыгает третья лягушка, все три лягушки падают в пруд и должны начать заново.

Если выпадает темно-зеленый лист с точками в виде цели, тебе повезло. Потому что отсюда ведет короткий путь через камни к следующему темно-зеленому листу. Ты можешь продвигаться по камням. Если на нем уже сидит другая лягушка, размести свою сверху. Если на нем уже сидят две лягушки, ты остаешься на первом листе и можешь переместиться, как только место на темно-зеленом листе освободится. Или на следующем ходу как обычно передвигаться дальше.

Если ты не можешь передвигаться, то пропускаешь свой ход.

Конец игры

Если обе твои лягушки первыми добрались до пляжа – ты выиграл.

Вариант игры

Для окончания игры последним прыжком лягушки необходимо попасть точно на пляж.

Желаем вам увлекательной лягушачьей игры.

