



5 - 10 jaar

2 tot 4  
spelers

15 min.

### Doel van het spel:

Zo veel mogelijk muggen opeten.

### Inhoud:

1 spelbord, 4 kikkerpionnen, 1 springkikker, 48 kaarten (30 muggen, 8 vissen en 10 actiekaarten), 4 waterleliekaarten

### Vorbereiding van het spel:

Het bord met vakjes wordt midden op de tafel geplaatst.

De kaarten worden geschud en vormen de pot, die dicht wordt neergelegd.

Elke speler kiest een kleur en pakt de bijbehorende pion en waterleliekaart.

Alle pionnen worden op het waterlelie-startvakje van het bord geplaatst en elke speler legt zijn springkaart voor zich neer, op een afstand die voor alle spelers geschikt is.



### Verloop van het spel:

De jongste speler begint met spelen. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Als het zijn beurt is, plaatst de speler de springkikker op zijn springkaart en probeert hij de kikker in de vakjes van het bord te laten springen.

**Als de kikker in één van de vier vakjes terecht komt:** het cijfer in dit vakje geeft het aantal sprongen aan dat de kikkerpion van de speler op het bord mag maken. Als de kikker bijvoorbeeld op 3 terecht komt, mag de pion van de speler 3 waterlelievakjes vooruit. De kikkerpionnen springen met de klok mee.

**Opmerking:** er kan maar één pion op elke waterlelie staan. Een bezette waterlelie wordt niet meegeteld. De kikker springt dan over het vakje heen zonder het mee te tellen.

**Als de waterlelie waarop de kikkerpion stilstaat 1, 2 of 3 bloemen telt,** pakt de speler hetzelfde aantal kaarten uit de pot.

- Als hij muggen of vissen pakt, houdt de speler zijn kaarten dicht voor zich.

- Als hij één of meerdere actiekaarten pakt, kan de speler besluiten om een kaart tijdens die beurt te gebruiken of de kaart(en) dicht voor zich neer te leggen om deze in een volgende beurt te gebruiken. (**let op:** de speler mag maar één actiekaart per beurt gebruiken)

### Betekenis van de actiekaarten:



De speler pakt één van de kaarten van één van zijn tegenstanders af.



De speler wisselt zijn pion om met een andere pion.



De speler zet zijn pion 3 vakjes terug.



De speler mag nog een keer spelen.



De speler kan een vissenkaart wegleggen als hij er één voor zich heeft liggen.

**Als de kikker niet in één van de vier vakjes terecht komt,** is de beurt van de speler voorbij en mag de volgende speler zijn kikker laten springen.

**Opmerking:** de kikker is in één van de vier vakjes geland als een deel van de kikker de bodem van het vakje raakt.

### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als de pion van een speler het hele bord rond geweest is en teruggekomen is op het waterlelie-startvakje. De andere spelers dan nog één keer spelen en tellen vervolgens hun punten.

De speler met de meeste punten wint de partij.

(**Let op:** zodra een kikkerpion op het startvakje is teruggekomen, kunnen de andere spelers geen actiekaart meer tegen hem gebruiken).

### Puntenberekening:

- Omdat vissen muggen eten, verliest een speler één muggenkaart voor elke vissenkaart die hij bezit.
  - De resterende muggenkaarten zijn één punt waard.
  - De speler die het eerste is aangekomen, krijgt twee punten extra.
- Opmerking:** de spelers kunnen samen afspreken om te oefenen met het laten springen van de kikkers voordat ze beginnen met spelen.



5-10 ans

De 2 à 4  
joueurs

15 mn

### But du jeu :

Manger le plus de moustiques.

### Contenu du jeu :

1 plateau, 4 pions grenouilles, 1 grenouille sauteuse, 48 cartes (30 moustiques, 8 poissons et 10 cartes actions), 4 cartes nénuphar

### Préparation du jeu :

La boîte est posée au centre de la table.

Les cartes sont mélangées et forment une pioche faces cachées.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et la carte nénuphar correspondante.

Tous les pions sont posés sur la case nénuphar de départ du parcours et chaque joueur pose sa carte tremplin devant lui à une distance qui conviendra à l'ensemble des joueurs.



### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence à jouer. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur pose la grenouille sauteuse sur sa carte tremplin et tente alors de la faire sauter jusque dans le plateau.

**Si la grenouille atterrit dans une des 4 cases :** le chiffre noté dans cette case indique le nombre de bonds que va pouvoir faire le pion grenouille du joueur sur le parcours. Ainsi, si la grenouille tombe sur le chiffre 3, le pion du joueur avance de 3 cases nénuphar. Les pions avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

**NB :** Il ne peut y avoir qu'un seul pion par nénuphar. Un nénuphar occupé n'est pas pris en compte. La grenouille saute par-dessus cette case sans la compter.

**Si le nénuphar sur lequel s'arrête le pion grenouille possède 1, 2 ou 3 fleur(s),** le joueur pioche le nombre de cartes correspondantes (1, 2 ou 3).

- S'il pioche des moustiques ou des poissons, le joueur garde ces cartes faces cachées devant lui

- S'il pioche une ou plusieurs carte(s) action, le joueur peut décider de jouer une carte lors de ce tour de jeu ou de la(les) garder face(s) cachée(s) pour la(les) jouer lors d'un tour suivant. (**attention :** le joueur ne peut jouer qu'une seule carte action par tour de jeu).

### Signification des cartes :



Le joueur vole une des cartes que possède un de ses adversaires



Le joueur échange la place de son pion avec la place d'un autre pion



Le joueur recule son pion de 3 cases



Le joueur rejoue



Le joueur peut rejeter une carte poisson s'il en a une devant lui.

**Si la grenouille atterrit en dehors d'une des 4 cases,** le tour du joueur est terminé et c'est alors au joueur suivant de faire sauter la grenouille.

**NB :** on considère que la grenouille atterrit dans une des 4 cases si une partie de la grenouille touche le fond de cette case.

### Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsque le pion d'un joueur a fait le tour du parcours et est revenu au nénuphar du départ. A ce moment, les autres joueurs jouent une dernière fois puis chacun compte ses points.

Le joueur ayant le plus de points emporte la partie.

**NB :** une fois qu'un pion grenouille est arrivé, les autres joueurs ne peuvent plus jouer de carte action contre lui).

### Calcul des points :

- Comme les poissons mangent les moustiques, pour chaque carte poisson qu'il possède, le joueur perd une de ses cartes moustique.
- Les cartes moustique restantes valent un point.
- Le joueur arrivé le premier gagne 2 points supplémentaires.

**NB :** Les joueurs peuvent décider ensemble de s'entraîner à faire sauter la grenouille avant de débiter une partie.