



as op, voor je oversteekt!

elers
oud

eelbord

astisch opstaande randen

r afscheiding

n de banen.

l met stickers

l van het spel

erste jouw drie kikkers over de twee snelwegen en de rivier veilig
het moeras aan de overkant brengen.

rbereidingen

reek de kikkers, boomstammen, auto's en opstaande randen
oorzichtig los.

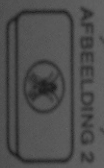
pen het bord en bevestig de 9 opstaande randen als volgt:

laats één van de poolles in de opening en bulg de opstaande rand
achtjes, zodat het tweede poolle in de andere opening geschoven
aan worden. Het ene poolle is echter groter dan het andere; zorg er
aaron voor dat je de grootste van de twee in de grootste sleuf
laast. Schuif tenslotte de opstaande rand in positie, zodat de
twee pinnetjes in de gaatjes in het bord passen (zie AFBELDING 1).



ELDING 1

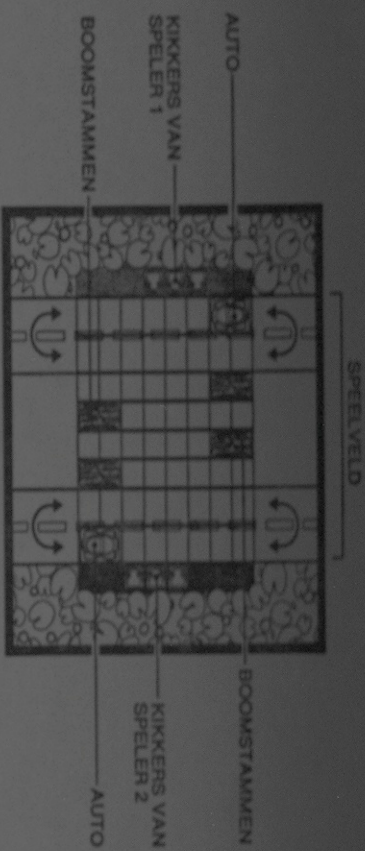
Plak een vlieg in de uitgespaarde ruimte
aan de gladde kant van elke boomstam
zie AFBELDING 2.



AFBELDING 2

zet de kikkers op de gekleurde startplaatsen in het moeras en
plaats de auto's en boomstammen (met de gladde kant naar
beneden), als aangegeven in AFBELDING 3, op het bord.

Elke speler kiest een kleur en gaat aan de kant van het bord zitten,
naar zijn kikkers staan.



AFBELDING 3

Het spel

1. Bepaal wie er mag beginnen.

2. De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen.

A. Als je een getal gooit kan je je kikkers of de gekleurde
obstakels (auto's en boomstammen) of een combinatie hiervan
het aantal plaatsen verzetten, dat de dobbelsteen aangeeft.

Als je 3 gooit, kan je bijvoorbeeld de volgende combinaties
maken:

- verzet 1 van je kikkers 3 plaatsen;
- verzet 1 van je kikkers en een obstakel of een combinatie van obstakels;
- verzet alleen obstakels en geen kikkers, enz.

B. Als je het boomstam-symbool gooit,
mag je naar keuze één van de vier
boomstammen omdraaien. Op deze
manier wordt er al dan niet een vlieg in
het spel betrokken. (Zie ook punt 4.E)



C. Als je het Kikker-symbool gooit, verzet
je AL de kikkers in het speelveld (ook
die van je tegenstander) 2 plaatsen
vooruit, waar dat mogelijk is. Kikkers die nog in het moeras
zitten, mogen echter niet verplaatst worden. Als er een auto in
de weg staat en de kikker daarvoor geen 2 plaatsen vooruit
kan, dan blijft hij waar hij is.

3. De kikkers

A. De eerste zet. De eerste sprong van je kikker is vanuit het
moeras naar één van de 8 plaatsen op de dichtst-bijzijnde
wegheft.

B. In de daarop volgende beurten kan je volle aantal ogen dat je
gegooid heeft, of een gedeelte daarvan, gebruiken om je
kikkers te verplaatsen. Er zijn in totaal 8 banen en elke baan telt
8 plaatsen. Kikkers mogen op al deze plaatsen, hetzij op de weg
of in de rivier, landen.

C. Je mag alleen je eigen kikkers verplaatsen tenzij je het kikker-
symbool gooit. In dat geval verzet je, waar dat mogelijk is, al de
kikkers in het speelveld, 2 plaatsen (recht) vooruit.

D. Kikkers mogen vooruit en zijwaarts, maar NIET diagonaal of achteruit springen.

E. Het is niet mogelijk dat 2 of meer kikkers tegelijkertijd op dezelfde plaats staan. Als één van jouw kikkers op een andere kikker terechtkomt (hetzij van jezelf of van je tegenstander) dan moet je jouw kikker 1 plaats voor of naast deze kikker zetten.

F. Het springen over of landen op boomstammen. Kikkers mogen zowel op boomstammen als in de rivier springen.

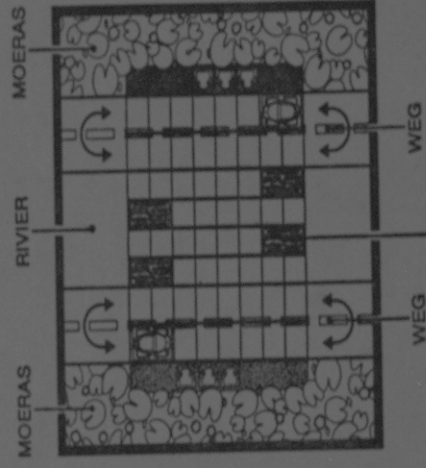
Als een kikker op een boomstam zit, is hij daar "veilig" en mag hij niet in de rivier geduwd worden.

Een boomstam telt als 1 plaats als de kikker vooruit springt en als 2 plaatsen als de kikker zijwaarts springt.

(Zie AFBEELDING 4)

G. Als één van je kikkers precies op een boomstam terecht komt, waarvan de gladde kant met de vlieg erop boven ligt, of op een boomstam zit wanneer deze kant naar boven wordt gedraaid door de andere speler, moet je deze kikker onmiddellijk 2 plaatsen extra verzetten.

H. Een kikker mag niet over een auto springen of erop landen.



AFBEELDING 4

2 plaatsen.
Een boomstam telt als 1 plaats als de kikker vooruit springt en als 2 plaatsen als de kikker zijwaarts springt.

4. De boomstammen

De boomstammen kunnen gebruikt worden als landingsplaatsen voor je kikkers of je kunt de boomstammen zelf verschuiven.

A. Je mag beide kleuren boomstammen verplaatsen.

B. Je mag een boomstam met een kikker erop (hetzij van jezelf of van je tegenstander) verplaatsen.

C. Je mag het volle aantal ogen dat je gegooild hebt, of een gedeelte daarvan, gebruiken om een boomstam te verplaatsen. De dobbelsteen geeft echter aan hoeveel boomstammen je mag verplaatsen, niet hoeveel plaatsen je één boomstam naar verschuiven. Je mag in één en dezelfde zet de boomstam naar

elke positie in dezelfde baan verschuiven. Je gebruikt hiermee slechts één van de ogen die je gegooild heeft. Als je bijv. 2 gooit, dan mag je 2 boomstammen verschuiven of 1 boomstam en een ander speelstuk (een kikker of een auto).

D. Als een kikker van je tegenstander in de rivier, zit en dus niet "veilig" op een boomstam, dan kan je het volle aantal ogen dat je gegooild hebt, of een gedeelte daarvan, gebruiken om een boomstam te verschuiven naar de plaats, waar de kikker zit. Als dit gebeurt moet deze kikker naar het moeras worden teruggezet en moet hij weer van voren af aan beginnen.

E. Aangezien boomstammen "vrijplaatsen" in de rivier zijn en je als beloning voor het landen op een boomstam met de gladde kant boven 2 extra punten krijgt, is het slim om één van de ogen die je gegooild hebt te gebruiken om een boomstam te verschuiven en vervolgens je kikker daarop te laten landen, zodat je kikker sneller aan de overkant is.

5. De auto's

A. Je mag beide auto's verzetten.

B. Je mag het volle aantal ogen, of een gedeelte daarvan, gebruiken om 1 of beide auto's te verplaatsen. Bijvoorbeeld: als je 2 gooit, mag je:

- 2 auto's verplaatsen;
- of 2 zetten doen met 1 auto;
- of 1 auto verplaatsen en 1 kikker enz.

Je mag een auto op twee manieren verplaatsen:

- Je verplaatst de auto naar een willekeurige positie op zijn wegheft, zowel binnen als buiten de plastic opstaande randen. Dit geldt als 1 zet;
- Of je verplaatst de auto naar elke willekeurige plaats op de andere wegheft. Dit geldt als 2 zetten.

C. Als een kikker van je tegenstander op de weg zit, kan je het volle aantal ogen dat je gegooild hebt, of een gedeelte daarvan gebruiken om de auto te verzetten naar de plaats, waar de kikker van je tegenstander zit. Als dit gebeurt moet je tegenstander deze kikker naar het moeras terugzetten en weer van voren af aan beginnen. Aangezien een kikker niet over een auto mag springen of erop mag landen, kan je de auto's goed gebruiken om het pad van een kikker te blokkeren.

De winnaar

Die speler, die als eerste zijn 3 kikkers veilig naar het moeras aan de overkant weet te brengen, is de winnaar.

4206-LNL-10