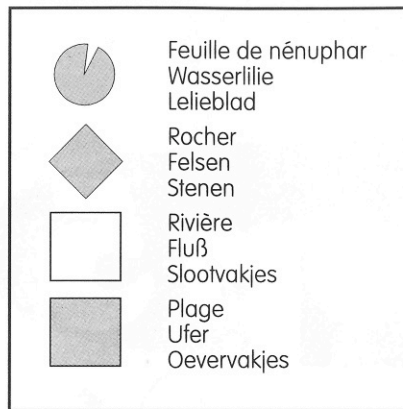
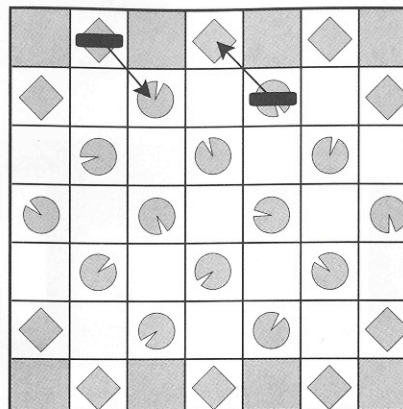
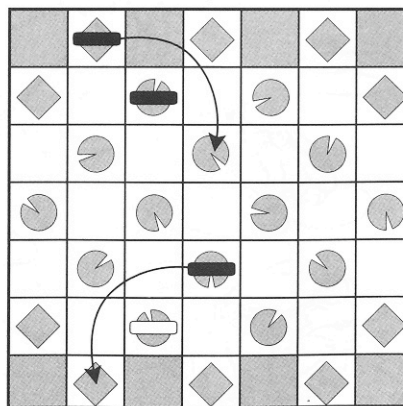




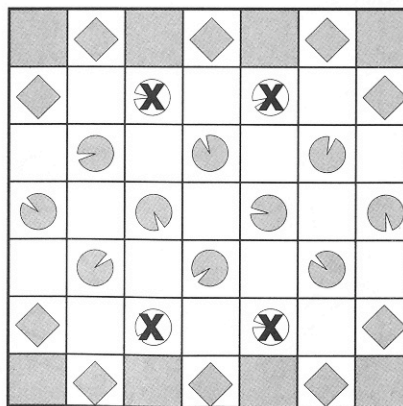
1



2



3



4

- oder
- Springe diagonal über eine Spielfigur (entweder eigene oder fremde), um auf einer freien Wasserlilie oder einem leeren Felsen zu landen (siehe Abb. 3).
Hinweis: Das ist nur möglich, wenn eine andere Spielfigur diagonal zur eigenen steht. Du kannst diagonal vorwärts oder rückwärts ziehen, aber Deine Spielfigur muß immer entweder auf einem Felsen oder einer Wasserlilie landen.

DER SIEGER

Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Spielfiguren über den Fluß auf die Felsen am anderen Ufer gebracht hat.

Spiel Für Fortgeschrittene

Das Ziel des Spieles bleibt das gleiche, aber diesmal können Frösche den Weg versperren! Baue das Spiel wie zuvor auf, aber setze auf jedes mit "x" markierte Feld eine Froschscheibe (siehe Abb. 4).

Das Spiel wird wie zuvor gespielt, nur darf man jetzt nicht auf oder über Felder ziehen, auf denen ein Frosch sitzt.

Die Froschscheiben können von beiden Spielern versetzt werden: Man zieht sie, wenn man an der Reihe ist anstelle einer eigenen Spielfigur. Frösche bewegen sich wie Spielfiguren - diagonal und rückwärts oder vorwärts mit folgenden Ausnahmen:

- Du kannst Frösche nicht auf Fluß- oder Uferfelder ziehen.
- Frösche können nicht über Spielfiguren oder andere Frösche springen.
- Wenn Dein Gegner einen Frosch zieht, darfst Du nicht den gleichen Frosch in Deiner darauffolgenden Runde ziehen. Du mußt bis zu Deiner übernächsten Runde warten.

HINWEIS: Um Deinen Gegner aufzuhalten, kannst Du einen Frosch in seinen Weg ziehen.

VOORBEREIDING

1. Druk alle kikers en Mickey Mouse en Donald Duck figuren voorzichtig los uit het karton.
2. Zet de vijf Mickey Mouse pionnen in de rode standaards.
3. Zet de vijf Donald Duck pionnen in de blauwe standaards.

DOEL VAN HET SPEL

Zorgen dat jouw vijf pionnen het eerst allemaal op de stenen aan de overkant van de sloot staan!

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Zet het speelbord op een vlakke ondergrond tussen de spelers in. De spelers zitten elk aan een kant van de sloot.
2. Spreek af wie met Mickey speelt en wie met Donald. Beide spelers zetten hun pionnen op de stenen aan hun eigen kant van het speelbord.
3. Leg de vier kikers in de doos. Zij worden alleen gebruikt in het moeilijke spel.

HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaan de spelers om de beurt.

Als je aan de beurt bent

Zet één van jouw pionnen op een liebieblad of op stenen. Dat kan op één van de volgende manieren:

- Verschuif een van je pionnen diagonaal (schuin) één vakje, naar een leeg liebieblad of een leeg vakje met stenen (zie afbeelding 2).

of

- Spring diagonaal over één pion (van jezelf of van je tegenstander) naar een leeg vakje met liebieblad of stenen (zie afbeelding 3). Let op: dit kan alleen maar als er een pion schuin naast jouw pion staat.

Je mag naar achteren of naar voren verplaatsen, maar je moet op stenen of een liebieblad terechtkomen.

DE WINNAAR

De speler die het eerst alle vijf de pionnen aan de overkant van de sloot op de stenen heeft staan, wint het spel.

Een moeilijker spel

Het doel van dit spel is hetzelfde, maar nu spelen er kikkers mee die je de weg versperren!

Zet de pionnen op dezelfde manier klaar als in het gewone spel en zet een kikker op de vier liebiebladen waar een "x" op staat (zie afbeelding 4). Speel het spel op dezelfde manier als hierboven - het enige verschil is dat je pionnen niet kunnen schuiven naar of springen over een vakje waarop een kikker zit.

Beide spelers mogen als ze aan de beurt zijn in plaats van een pion ook een kikker verplaatsen. Kikkers worden net zo verplaatst als pionnen - diagonaal naar voren of naar achteren en over dezelfde vakjes - **het verschil is:**

- een kikker mag niet op de slootvakjes of de oevervakjes komen
- kikkers mogen niet over pionnen of andere kikkers heen springen
- Als je tegenstander een kikker verplaatst, mag je deze kikker niet meteen daarna terugzetten op zijn oude vakje. Om dat te doen moet je wachten tot je volgende beurt.

TIP: Met een kikker kun je de andere speler tegenhouden. Verplaats een kikker naar een vakje waar hij een pion van je tegenstander de weg verspert.

MB

© Disney.

Jeu/Spel/Spiel © 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés/Alle rechten voorbehouden/Alle Rechte vorbehalten
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Distribué en France par Groupe

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

04404F/NL/D1296