

# Skaczące Żabki

Skoczna gra z kolorowymi kostkami dla 2-4 żabek w wieku 3-7 lat.

**Autorka:** Antje Gleichmann  
**Ilustracje:** Oliver Freudenreich  
**Czas rozgrywki:** około 15 min



Co za piękny dzień! Promienie słońca tańczą na tafli wody, a pierwsze pąki kwiatów lili wodnych wyglądają znad liści. Małe żabki ( w formie kulki) urządzą sobie wyścig skacząc dookoła stawu, przy okazji polują na muchy. Przy każdym okrążeniu otwierają się poszczególne płatki kwiatów lili.

Wygra żabka, która jako pierwsza pokona pięć okrążeń dookoła stawu i sprawi, że jej lilia w pełni zakwitnie.

## Zawartość



## Przed pierwszą rozgrywką

Puste dno pudełka ułóżcie pośrodku stołu. Ścianki dzielące złączcie, tak, jak jest to widoczne na obrazku i włóżcie do środka.



**Wskazówka:** raz połączone ścianki możecie pozostawić na dnie pudełka. Po zakończonej grze rozłóżcie do komór pozostałe elementy gry, przykryjcie planszą, instrukcjami i zamknijcie pudełko.

Delikatnie wypchnijcie z szablonu płatki kwiatów lili. Niepotrzebne skrawki wyrzućcie.

## Przygotowanie do gry

W przygotowaniu gry poproście o pomoc osobę dorosłą.

Grę ustawcie tak, aby każdy z graczy miał zwrócony ku sobie jeden róg pudełka. Kolory drewnianych **pomostów** znajdujące się w rogach planszy wskazują kolor każdego gracza.

**Planszę** ułóżcie w pudełku na konstrukcji ze ścianek dzielących

Każdy bierze **żabkę kulkę** w swoim kolorze i ustawia na polu startowym na pomoście (o takim samym kolorze)

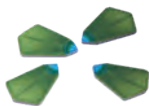
W przypadku **2 graczy** Lepiej wybrać dwa kolory po przeciwstawnych bokach planszy. Niepotrzebne żabki kulki odłóżcie do pudełka.



Białe płatki należą do zielonej żabki.



Przygotujcie do gry kostkę z **muchami**. Druga kostka będzie potrzebna tylko do wariantu "Turboskok"



Podzielcie **płatki** według kolorów. Płatki ułóżcie **we wgłębieniach w formie kwiatka zwrócone zieloną stroną do góry**. Każdy kwiatek obok pomostu o takim samym kolorze.

## Rozgrzywka

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz o najweselszym usposobieniu. Wykonuje rzut kostką.

### Co pokazała kostka?

#### Kolor czerwony, żółty, zielony lub niebieski

Hop! Przeskocz swoją żabką na pierwsze wolne pole o kolorze, który pokazała kostka. (skaczcie żabkami w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

#### Mucha!

Mniam, pyszności! Przeskocz swoją żabką na najbliższe wolne pole z muchą.

**Ważne:** zajęte przez inne żabki pola należy przeskoczyć.

Po ukończeniu pierwszej rundy dookoła stawu, kiedy powrócisz znowu na pole startowe odkryj jedną płatek swojej lilii. Twoja lilia znajduje się przy twoim pomoście.



Naciśnij delikatnie płatek, wtedy uda ci się go z łatwością przewrócić na drugą stronę.

## Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy przewróci na drugą stronę wszystkie cztery płatki swojej lilii, następnie ukończy ostatnią piątą rundę dookoła stawu i usadzi na końcu swojej żabkę na samym środku lilii: wow!

Twoja lilia zacznie sama magicznie rozkwitać! Jesteś najlepszą skaczącą żabką!

Zwycięstwo należy do ciebie!



Oczywiście pozostałe żabki mogą dalej skakać, aż do momentu, kiedy ich lilie również zakwitną.

## Wariant "Turboskok"

Dla żabek, które opanowały sztukę skakania do perfekcji i chcą zagrać bardziej taktycznie proponujemy dodatkowy wariant.

Obowiązują podstawowe zasady, dodatkowo:

- użyj do gry dwóch kostek
- w tym wariantcie każda żabka robi podwójny skok. Wyrzuc dwiema kostkami. Najpierw wykonaj skok na pole odpowiadające rezultatowi z pierwszej kostki, następnie na pole odpowiadające rezultatowi z drugiej kostki.

Ważne: sami decydujecie, według której kostki wykonać pierwszy skok.

### Na kostce wyszedł kolor czerwony/zielony lub żółty/niebieski?

Wybierzcie jeden z dwóch kolorów i skoczcie żabką na najbliższe wolne pole o takim kolorze.

#### **Przykład:**

*Eliza rzuca kostkami dla swojej zielonej żabki i otrzymuje wynik: czerwony/zielony na jednej kostce i żółty na drugiej.*



*Najpierw skacze swoją żabką na najbliższe wolne żółte pole. Następnie może wybrać pomiędzy czerwonym, a zielonym kolorem. Eliza wybiera kolor czerwony i skacze na najbliższe wolne czerwone pole.*

*Jeśli najpierw wybrałaby pole czerwone lub zielone, a potem żółte, nie skoczyłaby tak daleko do przodu.*

