



Frog Hop

1 Co-operate

2 Compete



Spelregels / Règles du jeu / Rules of the game / Spielregeln

Hop, hop! Freddie eet alle bestjes op!

Freddie is een hongerige kikker. Toch wacht Freddie netjes op zijn beurt. Hij geeft de andere kikkers een minuutje de tijd om zo veel mogelijk bestjes te vinden. Wie vangt de meeste bestjes voordat Freddie in de vijver springt?

In de coöperatieve variant gaan vuurvliegjes samen op zoek naar de andere bestjes, voordat Freddie hun vriendjes opeet. Hoeveel bestjes weten de vuurvliegjes samen te redden?

Hoe wordt er gespeeld?

Frog Hop is op twee manieren te spelen: **1 coöperatief** (met elkaar) en **2 competitief** (tegen elkaar).

1 Het spel met elkaar spelen

In de coöperatieve variant gaan de vuurvliegjes samen op zoek naar andere bestjes, voordat Freddie hun vriendjes opeet. Hoeveel bestjes weten de vuurvliegjes samen te redden?

Leg de onderkant van de steen op tafel. Plaats het kartonnen speelbord over de onderkant van de steen, met de zwarte zijde naar boven. Plaats het doorzichtige vel erbovenop. Freddie wordt op de onderkant van de steen geplaatst. Zorg ervoor dat de pijlen op beide delen van de steen naar elkaar wijzen. Leg de fiches rondom het speelbord, met de waterlelies naar boven.

Iedere speler pakt een **vuurvliegje**.

Alle spelers plaatsen het uiteinde van hun vuurvliegje onder het doorzichtige vel van het speelbord. Daarmee gaan zij straks op zoek naar bestjes in de vijver.

Attentie: Druk Freddie voorzichtig naar beneden en draai hem in de richting van de grote pijl tot hij niet verder kan om de timer te starten (1 minuut).

De speler die als laatste een echte kikker heeft gezien, mag beginnen met het omdraaien van een willekeurige waterleliefiche.

• Staat er een **beestje** op, dan gaan alle spelers tegelijkertijd met hun vuurvliegje op zoek naar het beestje dat zojuist is omgedraaid. Zodra iemand het beestje op het fiche heeft gevonden, mag het omgedraaid blijven liggen en wordt door een volgende speler een nieuw fiche omgedraaid en begint de zoektocht voor iedereen opnieuw.

• Staat er een **kroon** op, dan hebben jullie geluk, want dit levert een punt op. Laat het fiche omgedraaid liggen. De volgende speler draait een nieuw fiche om.

• Staat er een **kikker** op, dan hebben jullie pech, want de kikker is een strafpunt. Laat het fiche omgedraaid liggen. De volgende speler draait een nieuw fiche om.

Speel verder tot de tijd om is en Freddie in de vijver springt! Daarna tellen de spelers samen het totaal aantal gevonden bestjes (+1 punt), kikkers (-1 punt) en kronen (+1 punt).

Inhoud:

- 1 Freddie de Kikker
- 1 Onderkant van de steen
- 1 Doorzichtig vel met bestjes
- 1 Dubbelzijdig speelbord
- 4 Kikkertongen en vuurvliegjes (dubbelzijdig)
- 28 Fiches met waterlelies en bestjes (dubbelzijdig)
- Spelregels



Winnaar van het spel

De spelers winnen gezamenlijk het spel als:

- 2 spelers minimaal 8 punten hebben verzameld voordat Freddie in de vijver springt.
- 3 spelers minimaal 10 punten hebben verzameld voordat Freddie in de vijver springt.
- 4 spelers minimaal 14 punten hebben verzameld voordat Freddie in de vijver springt.

Is dit niet gelukt? Dan heeft Freddie gewonnen!

Tip: Vinden de jongste spelers het zoeken nog wat moeilijk? Spreek dan van tevoren af dat er minder punten verzameld moeten worden. Zodra dit makkelijk gaat, verhogen jullie het aantal te verzamelen punten.

2 Het spel tegen elkaar spelen

In de competitieve variant strijden de kikkers tegen elkaar. Wie vangt de meeste bestjes voordat Freddie in de vijver springt?

Bij deze spelvariant wordt het kartonnen speelbord met de gestippelde zijde naar boven geplaatst. Het spel wordt verder op dezelfde manier in elkaar gezet.

Iedere speler pakt een **kikkertong**.

Druk Freddie voorzichtig naar beneden en draai hem in de richting van de grote pijl tot hij niet verder kan om de timer te starten (1 minuut).

De speler die als laatste een echte kikker heeft gezien, mag beginnen met het omdraaien van een waterleliefiche.

• Staat er een **beestje** op, dan gaan alle spelers tegelijkertijd op zoek naar het beestje dat zojuist is omgedraaid. De speler die het beestje als eerste ziet, legt snel zijn kikkertong erop. De snelste speler krijgt het fiche. Is het beestje onvindbaar? Het fiche wordt dan weer omgedraaid. Onthoud goed welk beestje op het fiche staat, want misschien komt hij in de volgende ronde opeens tevoorschijn. Vervolgens draait de volgende speler een ander fiche om.

• Staat er een **kroon** op, dan mag de speler die het heeft omgedraaid het fiche houden. De volgende speler mag een nieuw fiche omdraaien.

• Staat er een **kikker** op, dan heeft de speler pech, want de kikker is een strafpunt. De speler legt het fiche voor zich neer. Daarna is de beurt voorbij en mag de volgende speler een fiche omdraaien.

Het spel gaat zo verder tot de tijd om is! Dan maakt Freddie een sprong.

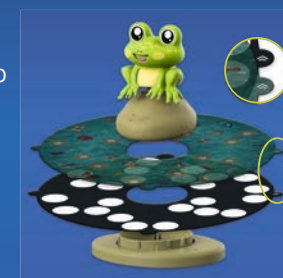
De spelers draaien het doorzichtige vel een kwartslag, waarna de lipjes weer gelijk met de lipjes van het speelbord liggen. Er zijn nu nieuwe bestjes zichtbaar en de timer kan weer worden gestart.

Zo herhaalt het spel zich tot het speelbord weer in de **beginpositie** is gedraaid (na vier rondes), of wanneer alle bestjes zijn gevonden.

De spelers tellen de fiches die ze gewonnen hebben. Bestjes en kronen zijn 1 punt waard. Een kikkerfiche levert helaas een strafpunt op (-1 punt).

Winnaar van het spel

De speler met de meeste punten wint het spel en mag zichzelf de kikkerkoning of kikkerkoningin noemen!



Hop, hop ! Freddie avale tous les insectes !

Freddie est une grenouille affamée. Mais Freddie est bien élevée et attend sagement son tour. Elle donne aux autres grenouilles une minute pour trouver le plus d'insectes possible. Qui réussit à attraper le maximum d'insectes avant que Freddie ne saute dans la mare ?

Dans la variante de jeu coopérative, les lucioles partent ensemble à la recherche des autres insectes, avant que Freddie n'avale leurs amies. Combien d'insectes les lucioles réussiront-elles à sauver ?

Déroulement du jeu ?

Frog Hop peut être joué de deux manières différentes : **1** coopérative (les uns avec les autres) ou **2** compétitive (les uns contre les autres).

1 Jouer les uns avec les autres

Dans la variante de jeu coopérative, les lucioles partent ensemble à la recherche des autres insectes avant que Freddie ne mange leurs amies. Combien d'insectes les lucioles réussiront-elles à sauver ?

Pose la pierre sur la table, dans le bon sens, c'est-à-dire avec son socle posé en dessous. Place le plateau de jeu en carton sous le socle de la pierre, avec le côté noir tourné vers le haut. Place la feuille transparente par-dessus. Place ensuite Freddie sur le dessous de la pierre. Fais bien attention que les flèches des deux parties de la pierre soient orientées l'une vers l'autre. Pose les jetons autour du plateau de jeu, avec le côté nénuphar tourné vers le haut.

Chaque joueur prend une **luciole**.

Tous les joueurs placent le bout de la langue de leur luciole sous la feuille transparente du plateau de jeu. C'est avec elle qu'ils vont partir à la recherche des insectes dans la mare.

Attention : Pousse délicatement Freddie vers le bas, puis tourne-la dans la **direction de la grande flèche** jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus avancer et enclenche le chronomètre (1 minute).

Le joueur qui a vu en dernier une vraie grenouille peut commencer en retournant un jeton nénuphar de son choix.

- S'il y a un **insecte** illustré sur le jeton, tous les joueurs utilisent leur luciole pour rechercher l'insecte illustré sur le jeton retourné. Dès qu'un joueur a trouvé l'insecte illustré sur le jeton, il laisse ce jeton comme il est, sans le retourner, et c'est ensuite au joueur suivant de retourner un nouveau jeton, en sorte que tous les joueurs recommencent à chercher les insectes.
- Si une **couronne** est illustrée sur le jeton, tu as de la chance, elle te rapporte un point. Laisse ce jeton comme il est, sans le retourner. C'est maintenant au prochain joueur de retourner un nouveau jeton.
- Si une **grenouille** est illustrée sur le jeton, tu n'as pas de chance, la grenouille te donne un point de pénalité. Laisse ce jeton comme il est, sans le retourner. C'est maintenant au joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le temps soit écoulé et que Freddie saute

Contenu:

- 1 Freddie la Grenouille
- 1 Pierre et son socle
- 1 Feuille transparente avec des insectes
- 1 Plateau de jeu double face
- 4 Langues de grenouille et lucioles (double face)
- 28 Jetons avec nénuphars et insectes (double face)
- Règles du jeu



dans la mare ! Les joueurs comptent ensuite le total des insectes (+1 point), grenouilles (-1 point) et couronnes (+1 point) qu'ils ont trouvés.

Le gagnant du jeu

Les joueurs gagnent collectivement le jeu si :

- 2 joueurs ont réussi à marquer 8 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.
- 3 joueurs ont réussi à marquer 10 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.
- 4 joueurs ont réussi à marquer 14 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.

Tu n'as pas réussi à gagner autant de points ? Alors c'est Freddie qui gagne !

Astuce : si les joueurs les plus jeunes ont du mal à trouver les insectes, ils peuvent à l'avance se mettre d'accord pour gagner moins de points. Une fois que le jeu est devenu moins difficile, ils peuvent augmenter le nombre de points à gagner.

2 Jouer les uns contre les autres

Dans la variante compétitive, les grenouilles rivalisent les unes contre les autres. Qui réussira à attraper le plus d'insectes avant que Freddie saute dans la mare ?

Dans cette variante de jeu, le plateau de jeu en carton est posé avec le côté en pointillés tourné vers le haut. À part ça, le jeu est installé de la même manière que décrite pour l'autre variante.

Chaque joueur prend une **langue de grenouille**.

Pousse ensuite délicatement Freddie vers le bas, puis tourne-la dans la direction de la grande flèche jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus avancer et enclenche le chronomètre (1 minute).

Le joueur qui a vu en dernier une vraie grenouille peut commencer en retournant un jeton nénuphar de son choix.



• S'il y a un **insecte** illustré sur le jeton, tous les joueurs partent simultanément à la recherche de l'insecte qui vient d'être retourné. Le joueur qui voit l'insecte en premier pose le plus vite possible sa langue de grenouille dessus. Le joueur le plus rapide gagne le jeton. L'insecte est introuvable ? Le jeton est alors de nouveau retourné. Retiens bien quel insecte est illustré sur le jeton car tu le verras peut-être réapparaître au prochain tour ! C'est maintenant au joueur suivant de retourner un jeton.



• Si une **couronne** est illustrée sur le jeton, le joueur qui l'a retournée peut garder le jeton. C'est ensuite au joueur suivant de retourner un nouveau jeton.



• Si une **grenouille** est illustrée sur le jeton, le joueur n'a pas de chance, la grenouille lui donne un point de pénalité. Le joueur laisse le jeton comme il est, devant lui. Son tour est fini et c'est maintenant au joueur suivant de retourner un jeton.

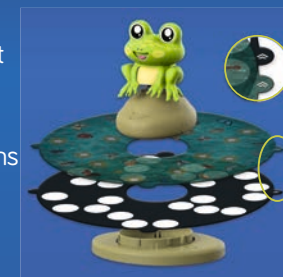
Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le temps soit écoulé ! Freddie saute ensuite dans la mare.

Les joueurs font pivoter la feuille transparente d'un quart de tour, de façon à ce que les languettes soient au même niveau que les languettes sur le plateau de jeu. De nouveaux insectes sont maintenant visibles et la minuterie peut être remise à zéro. Les joueurs continuent à jouer de cette manière jusqu'à ce que le plateau de jeu retrouve sa **position de départ** (après quatre tours) ou jusqu'à ce que tous les insectes aient été trouvés.

Les joueurs calculent le nombre de jetons qu'ils ont gagnés. Les insectes et les couronnes valent 1 point chacun. Un jeton donne hélas un point de pénalité (-1 point).

Le gagnant du jeu

Le joueur qui a remporté le plus de points, gagne le jeu et peut se proclamer le Roi ou la Reine des grenouilles !



Hop, hop! Freddie eats all the bugs!

Freddie is a hungry frog. Even so, Freddie waits his turn. He gives the other frogs a minute to find as many bugs as they can. Who can catch as many bugs as they can before Freddie hops into the pond?

In the co-operative version, the fireflies head off together as a team in search of the other bugs before Freddie eats their friends. How many bugs can the fireflies save?

How do you play the game?

Frog Hop can be played in two different ways: **1 co-operate** (with one another) or **2 compete** (against one another).

1 Playing the game with one another

In the co-operative version, the fireflies head off together as a team in search of the other bugs before Freddie eats their friends. How many bugs can the fireflies save?


Place the base of the stone on the table. Place the cardboard game board on top of the base of the stone, with the black side facing upwards. Place the transparent sheet on top. Freddie is positioned on the base of the stone. Make sure that the arrows on both parts of the stone face each other. Lay the tokens around the game board, with the water lilies facing upwards.


Each player takes a **firefly**.


The players all position their fireflies with their tails under the transparent sheet of the game board. In a bit, they will use this end to look for bugs.

Attention: Gently push Freddie down and turn him in the direction of the biggest arrow until he stops and the timer starts (1 minute).

The last player to have seen a real frog may start by turning over a water lily token.

 • If there's a **bug** on it, all the players use their firefly to search for the bug shown on the upturned token. Once someone has found the bug shown on the token, leave it upturned as it is and the next player turns over a new token and the search begins again for everyone.

 • If it has a **crown** on it you are lucky, because this wins you a point. Leave the upturned token as it is. The next player turns over a new token.

 • If it has a **frog** on it you are unlucky, because the frog gives you a penalty point. Leave the upturned token as it is. The next player turns over a new token.

Keep playing until the time is up and Freddie hops into the pond! Afterwards, the players together add up the points for the bugs they have found (+1 point), frogs (-1 point) and crowns (+1 point).

Contents:

- 1 Freddie the Frog
- 1 Base for Freddie
- 1 Transparent sheet with bugs
- 1 Double-sided game board
- 4 Frog's tongues and fireflies (double-sided)
- 28 Tokens with water lilies and bugs (double-sided)
- Rules of the game

The winner of the game

The players win the game together if:

- 2 players collect 8 points or more before Freddie hops into the pond.
- 3 players collect 10 points or more before Freddie hops into the pond.
- 4 players collect 14 points or more before Freddie hops into the pond.

Didn't score enough? Then Freddie wins!

Tip: If the youngest players find it difficult to find the bugs, you can agree in advance to collect fewer points. Once this becomes less difficult, you can increase the number of points to collect.

2 Playing the game against one another

In the competitive version, the frogs compete against one another. Who can catch the most bugs before Freddie hops into the pond?

For this game variation, the cardboard game board is placed with the dotted side facing upwards. Other than that, the game is put together in the same way.

Each player takes a **frog's tongue**.

Gently push Freddie down and turn him in the direction of the biggest arrow until he stops and the timer starts (1 minute).

The last player to have seen a real frog may start by turning over a water lily token.



• If there's a **bug** on it, all the players search for that bug. The first player to find the bug quickly covers it with their frog's tongue. The fastest player gets the token. Is the bug nowhere to be found? The token is turned face-down again. It might help to remember which bug is shown on the token, because it may appear during the next round. The next player turns over a new token.



• If it has a **crown** on it, the player who turned it over may keep the token. The next player turns over a new token.



• If it has a **frog** on it the player is unlucky, because the frog means a penalty point. The player places the token in front of themselves. Their turn is then over and the next player may turn over a new token.

The game continues until Freddie hops!

The players rotate the transparent sheet a quarter of the turn until the markings match the markings on the game board. This makes new bugs visible and the timer can be reset.

Continue to play the game in this manner until the game board is once again in its **starting position** (after four rounds) or once all the bugs have been found.

The players add up the points for the bugs they have found. Bugs and crowns are worth 1 point each. Sadly a frog token gives you a penalty point (-1 point).

The winner of the game

The player with the most points wins the game and can call themselves the Frog King or Queen!



Hopp, hopp! Freddie schnappt sich alle Insekten!

Freddie ist ein hungriger Frosch. Aber er wartet auch geduldig, bis er an der Reihe ist. Er lässt den anderen Fröschen eine Minute Zeit, um möglichst viele Insekten zu finden. Wer fängt die meisten Insekten, bevor Freddie in den Teich springt?

Bei der kooperativen Variante machen die kleinen Feuerkäfer sich gemeinsam auf die Suche nach den anderen Insekten, bevor Freddie ihre kleinen Freunde auffrisst. Wie viele Insekten können die Feuerkäfer gemeinsam retten?

Wie verläuft das Spiel?

Frog Hop kann in zwei Varianten gespielt werden: **1 kooperativ** (miteinander) oder **2 konkurrierend** (gegeneinander).

1 Miteinander spielen

Bei der kooperativen Variante machen die kleinen Feuerkäfer sich gemeinsam auf die Suche nach den anderen Insekten, bevor Freddie ihre kleinen Freunde auffrisst. Wie viele Insekten können die Feuerkäfer gemeinsam retten?

Lege den unteren Teil des „Steins“ auf den Tisch. Lege das Spielbrett aus Pappe über den unteren Teil des Steins, mit der schwarzen Seite nach oben. Lege den durchsichtigen Bogen über das Spielbrett. Freddie wird auf den unteren Teil des Steins gestellt. Achte darauf, dass die Pfeile auf beiden Teilen des Steins aufeinander zeigen. Lege die Spielmarken, mit den Seerosen nach oben, rund um das Spielbrett.

Jeder Spieler nimmt sich einen **Feuerkäfer**.

Alle Spieler stellen ihren Feuerkäfer mit dem Schwanz unter den durchsichtigen Bogen des Spielbretts. Damit suchen sie während des Spiels nach Insekten im Teich.

Achtung: Um den Zeitschalter zu aktivieren (1 Minute), wird Freddie vorsichtig nach unten gedrückt und in die Richtung des großen Pfeils gedreht, bis er nicht weiter bewegt werden kann.

Der Spieler, der als Letzter einen echten Frosch gesehen hat, darf anfangen und eine beliebige Seerosen-Spielmarke umdrehen.

- Steht auf der Spielmarke ein **Insekt**, dann begeben sich alle Spieler gleichzeitig mit ihrem Feuerkäfer auf die Suche nach dem Insekt, das gerade umgedreht wurde. Sobald ein Spieler das auf der Spielmarke abgebildete Insekt gefunden hat, darf es umgedreht liegen bleiben; dann dreht ein nächster Spieler eine andere Spielmarke um und beginnt für alle Spieler die Suche erneut.
- Steht auf der Spielmarke eine **Krone**, dann habt ihr Glück, denn ihr gewinnt einen Punkt. Die Spielmarke bleibt umgedreht liegen. Der nächste Spieler dreht eine andere Spielmarke um.
- Steht auf der Spielmarke ein **Frosch**, dann habt ihr Pech, denn das bedeutet einen Strafpunkt. Die Spielmarke bleibt umgedreht liegen. Der nächste Spieler dreht eine andere Spielmarke um.

So wird weitergespielt, bis die Zeit vorbei ist und Freddie in den Teich springt! Danach zählen die Spieler gemeinsam die Gesamtzahl der gefundenen Insekten (+1 Punkt), Frösche (-1 Punkt) und Kronen (+1 Punkt).

Inhalt:

- 1 Freddie der Frosch
- 1 Unterteil des „Steins“
- 1 durchsichtiger Bogen mit Insekten
- 1 Doppelseitiges Spielbrett
- 4 Froschzungen und Feuerkäfer (doppelseitig)
- 28 Spielmarken mit Seerosen und Insekten (doppelseitig)
- Spielregeln



Gewinner des Spiels

Die Spieler gewinnen zusammen das Spiel, wenn:

- 2 Spieler mindestens 8 Punkte gesammelt haben, bevor Freddie in den Teich springt.
- 3 Spieler mindestens 10 Punkte gesammelt haben, bevor Freddie in den Teich springt.
- 3 Spieler mindestens 10 Punkte gesammelt haben, bevor Freddie in den Teich springt.

Wenn das nicht gelungen ist, hat Freddie gewonnen!

Tipp: Wenn die Suche für die kleinsten Spieler noch schwierig ist, kann vor Spielbeginn vereinbart werden, dass weniger Punkte gesammelt werden müssen. Sobald das Suchen dann leichter geworden ist, wird die Zahl der Punkte, die gesammelt werden müssen, wieder erhöht.

2 Gegeneinander spielen

In der Variante dieses Spiels treten die Frösche gegeneinander an. Wer fängt die meisten Insekten, bevor Freddie in den Teich springt?

Für diese Spielvariante wird das Spielbrett aus Pappe mit der punktierten Seite nach oben gelegt. Ansonsten wird das Spiel auf gleiche Weise wie bei Variante 1 aufgebaut.

Jeder Spieler nimmt sich eine **Froschzunge**.



Um den Zeitschalter zu aktivieren (1 Minute), wird Freddie vorsichtig nach unten gedrückt und in die Richtung des großen Pfeils gedreht, bis er nicht weiter bewegt werden kann.

Der Spieler, der als Letzter einen echten Frosch gesehen hat, darf anfangen und eine beliebige Seerosen-Spielmarke umdrehen.

- Steht auf der Spielmarke ein **Insekt**, dann begeben sich alle Spieler gleichzeitig auf die Suche nach dem Insekt, das gerade umgedreht wurde. Der Spieler, der das Insekt als Erster sieht, legt schnell seine Froschzunge darauf. Der schnellste Spieler bekommt die Spielmarke. Wird das Insekt nicht gefunden, dann wird die Spielmarke wieder umgedreht. Die Spieler müssen sich gut merken, welches Insekt auf der Spielmarke steht, denn vielleicht kommt es in der nächsten Runde auf einmal zum Vorschein. Anschließend dreht der nächste Spieler eine andere Spielmarke um.
- Ist auf der Spielmarke eine **Krone** zu sehen, dann darf der Spieler, der sie umgedreht hat, die Marke behalten. Der nächste Spieler darf eine neue Spielmarke umdrehen.
- Ist darauf ein **Frosch** abgebildet, dann hat er Pech, denn er erhält einen Strafpunkt. Der Spieler legt die Spielmarke vor sich auf den Tisch. Dann ist sein Spielzug vorbei und darf der nächste Spieler eine Spielmarke umdrehen.

So wird weitergespielt, bis die Zeit vorbei ist und Freddie springt!

Die Spieler drehen den durchsichtigen Bogen um 90 Grad (Vierteldrehung), sodass die Markierungen wieder auf den Markierungen des Spielbretts liegen. Dadurch werden neue Insekten sichtbar und der Zeitschalter kann wieder gestartet werden. So wird weitergespielt, bis das Spielbrett (nach vier Runden) wieder in der **Anfangsposition** liegt oder alle Insekten gefunden wurden.

Die Spieler zählen, wie viele Spielmarken sie gewonnen haben. Insekten und Kronen zählen als 1 Punkt. Eine Froschmarke bedeutet leider einen Strafpunkt (-1 Punkt).

Gewinner des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und ist der Froschkönig oder die Froschkönigin!



Jumbodisët

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam The Netherlands
© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

© Illustrator: Matthieu Roussel

Dall'alto del suo sasso, Gustavo acciappa bestiole. Desidera traccannare gli insetti nascosti nello stagno, ma incontrerà due avversari: altre ranette che vogliono mangiare anche loro e le luciole che vogliono aiutare i loro amici insetti. Aiutali ad acciappare gli insetti sparpagliati nello stagno prima che salti Gustavo.

“Gustavo, afferra animaletti” è una combinazione di gioco di memoria e acutezza visiva.

2 modalità di gioco:

1 Versione collaborativa

Obiettivo del gioco:

Tutti i giocatori aiutano gli insetti a scappare dalla rana ghiottona Gustavo. Muovetevi, bisogna salvarle le bestiole!

Prima di giocare:

- Inserire il tabellone, con il lato nero all'insù, nel cerchio della base.

- Collocarci sopra il tabellone semitrasparente, in modo da far combaciare le marche delle linguette.

- Inserire la rana, facendo attenzione alla base di plastica, in modo da far combaciare le scanalature.

- Situare le pedine intorno al tabellone con la faccia dei nenufari all'insù.

- Distribuire le **luciole** tra i giocatori.

- Ogni giocatore inserisce la sua luciola tra i due vassoi: l'effetto della luce permette di scoprire gli insetti nascosti nello stagno.

Come si gioca?

Si avvia il temporizzatore (1 min.).

Attenzione: Per attivare il temporizzatore, **spingi delicatamente la rana verso il basso e falla girare verso le frecce grandi**, fino a quando si blocca.

Incomincia il giocatore più giovane.

I giocatori, a turni, fanno girare una pedina e lasciano in vista un insetto: tra tutti devono cercarlo nello stagno della rana. Quando lo trovano, si tengono la pedina e ne fanno girare un'altra finché non finisce il tempo.

Finale della partita

Quando la rana salta: il tempo è finito! Contiamo le pedine tra tutti. Gli insetti e le corone valgono un punto e gli occhi della rana ne fanno perdere uno.

Chi vince la partita?

Nel caso di 4 giocatori, ti servono 14 punti per vincere contro la rana.

Per 3 giocatori, te ne servono 10. Con 2 giocatori, ti servono 8 punti.

Consiglio: diminuire il numero di punti qualora i giocatori più piccoli faticino a trovare gli insetti.

Contenuto:

- 1 ranocchia Gustavo
- 1 base della «pietra»
- 1 tabellone trasparente con gli insetti
- 1 tabellone di cartone double face
- 4 lingue di rana e luciole (due lati)
- 28 gettoni con ninfee e insetti (due lati)
- Regole del gioco

ITALIANO

2 Versione competitiva

Obiettivo del gioco:

Le ranette hanno fame: quale rana riuscirà ad acciappare più insetti prima che Gustavo salti nello stagno?

Prima di giocare:

- Inserire il tabellone con i pois bianchi verso lato nel cerchio della base.

- Collocarci sopra il tabellone semitrasparente, in modo da far combaciare le marche delle linguette.

- Inserire la rana, facendo attenzione alla base di plastica, in modo da far combaciare le scanalature.

- Situare le pedine intorno al tabellone con la faccia dei nenufari all'insù.

- Distribuire una **lingua di rana** per ogni giocatore.

Come si gioca?

- Incomincia il giocatore più giovane: gira una pedina nenufara.

- Nel caso in cui sia un insetto, tutti i giocatori devono cercare l'insetto nel tabellone. Il primo a trovarlo, batte con la sua lingua di rana sulla pedina, per afferrarla e vincere la pedina. Nel caso della corona o degli occhi di rana, il giocatore che ha girato la pedina se la tiene.

- Se non è possibile scovare l'insetto, si deve lasciare la pedina nel suo posto, all'inghiù.

- Passerà il turno al seguente giocatore, che girerà una nuova pedina e così via.

- Quando la rana salta: il tempo è finito! Allora si deve dare al tabellone un quarto di giro, finché coincide con la linguetta successiva, e così appariranno nuovi insetti. Risettable il temporizzatore Gustavo e andare avanti con la ricerca delle pedine.

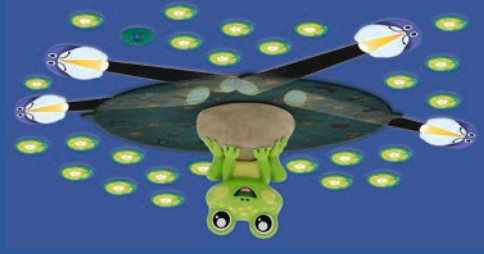
Finale della partita

Il gioco finisce quando si è fatto il giro completo del tabellone (il che vuol dire che le marche delle linguette combaciano di nuovo) o quando finiscono le pedine.

Chi vince la partita?

Vince la partita il giocatore che ottiene più punti. Gli insetti e le corone valgono un punto, mentre che gli occhi della rana fanno perdere un punto.

1 Versione collaborativa



2 Versione competitiva



Diset
Jumbodisest

© 2019 Diset, S.A
Calle G, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

© 2019 Jumbodisest Group. All rights reserved.

69941

Illustrator: Mathieu Roussel

À medida que sobe à sua pedra, Gustavo apanha os bichos. Ele está ansioso por comer os insetos escondidos no lago, mas vai-se deparar com dois adversários: as outras rãs que também têm fome e os pirilampos que querem ajudar os seus amigos insetos. Ajuda-os a apanhar os insetos que estão espalhados pelo lago antes que o Gustavo lhes salte em cima.

Gustavo, o caça-insetos é uma combinação de jogo de memória e pericia visual.

2 modos de jogo:

1 Versão cooperativa

Objectivo do jogo:

Todos os jogadores têm que ajudar os insetos a escapar de Gustavo, a rã gulosa. Rápido, temos que salvar os insetos!

Antes de jogar:

• Insere o tabuleiro, com o lado preto virado para cima, na circunferência da base.

• Coloca o tabuleiro semi-transparente na parte superior, de modo a que as marcas dos separadores coincidam.

• Encaixe a rã no sítio fixando-a na base de plástico de forma a que as ranhuras coincidam.

• Coloca as peças ao redor do tabuleiro com os nenúfares de água virados para cima.

• Os pirilampos são distribuídos pelos jogadores. Cada jogador insere o seu pirilampo entre os 2 tabuleiros: o efeito luminoso permite descobrir os insetos escondidos no lago.

Como se joga?

Inicia o temporizador (1 min.).

Atenção: Para ativar o temporizador, empurra suavemente a rã para baixo e roda-a na direção das setas grandes até não poder avançar mais.

O jogador mais novo começa.

Os jogadores, no seu turno, rodam uma ficha e deixam um insecto à vista e, todos juntos, devem procurá-la no lago da rã. Quando a encontrarem, mantêm a ficha e giram outra até o tempo acabar.

Fim da partida

Quando a rã salta: Acabou o tempo! Contamos as fichas que todos ganharam. Insetos e coraas valem um ponto e os olhos de rã deduzem um ponto.

Quem ganha a partida?

Para 4 jogadores, é preciso 14 pontos para ganhar contra a rã.

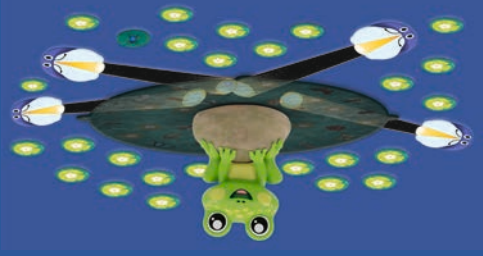
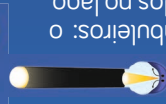
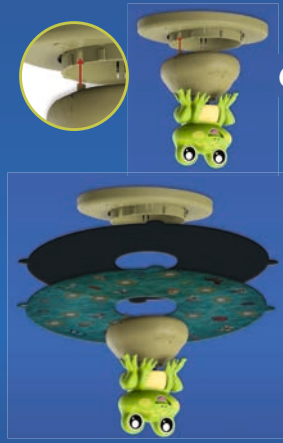
Para 3 jogadores, é preciso 10 pontos. Para 2 jogadores, é preciso 8 pontos.

Dica: se os jogadores mais novos estão a ter problemas a encontrar os insetos, diminua o número de pontos.

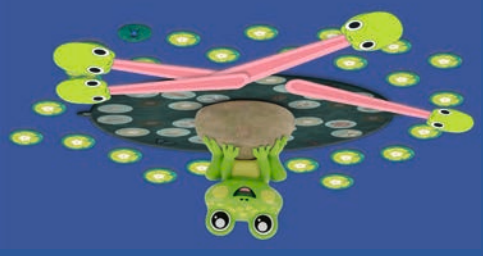
Conteúdo:

- 1 rã Gustavo
- 1 base da «pedra»
- 1 tabuleiro transparente com insetos
- tabuleiro de cartão com dupla face
- 4 linguas de rã e pirilampos (dupla face)
- 28 gettoni con ninfée e insetti (dupla face)
- Regras do jogo (dupla face)

PORTUGUÊS



1 Versão cooperativa



2 Versão competitiva

Objectivo do jogo:

As rãs têm fome. Que rã irá apanhar mais insetos antes do Gustavo saltar para o lago?

2 Versão competitiva

Antes de jogar:

• Insere o tabuleiro, com os vermes brancos virados para cima, na circunferência da base.

• Coloca o tabuleiro semi-transparente na parte superior, de modo a que as marcas dos separadores coincidam.

• Encaixe a rã no sítio fixando-a na base de plástico de forma a que as ranhuras coincidam.

• Coloca as peças ao redor do tabuleiro com os nenúfares de água virados para cima.

• Cada jogador recebe uma língua de rã.

Como se joga?

• O jogador mais novo começa: roda uma ficha de nenúfar.

• Se sair um insecto, todos os jogadores têm que procurar o insecto no tabuleiro. O primeiro a encontrá-lo tem que lhe acertar com a língua de rã para o apanhar e ganhar a peça. Se sair coroa ou olhos de rã, o jogador que rodou a ficha fica com ela.

• Se não se encontrar o insecto, a ficha fica no sítio, virada para baixo.

• O próximo jogador ganha a vez e roda uma ficha nova e assim consecutivamente.

• Quando a rã salta: Acabou o tempo! Em seguida, vire o tabuleiro por um quarto de volta até que coincida com o separador seguinte e novos insetos apareçam. O temporizador do Gustavo é iniciado de novo e a procura pelas fichas continua.

Fim da partida

O jogo termina quando se faz da volta inteira ao tabuleiro (ou seja, as marcas dos separadores coincidem novamente) ou quando não houver mais fichas.

Quem ganha a partida?

O jogador que conseguir mais pontos ganha a partida. Insetos e coraas valem um ponto e os olhos de rã deduzem um ponto.



Subido a su piedra, Gustavo atrapa bichos, esta charca, pero se encontrará con dos adversarios: las otras ranitas que también quieren comer y las luciérnagas que quieren ayudar a sus amigos los insectos. Ayúdales a atrapar los insectos que se encuentran desperdigados por el estanque antes de que Gustavo salte.

Gustavo, atrapa bichos es una combinación de juego de memoria y de agudeza visual.

2 modos de juego:

1 Modo cooperativo

Objetivo del juego:

Todos los jugadores ayudan a los insectos a escapar de la ranita Gustavo. ¡Rápido, hay que salvar a los bichos!

Antes de jugar:

• Se inserta el tablero, lado negro boca arriba, en la circunferencia de la base.

• Se coloca encima el tablero semi-transparente de tal manera que coincidan las marcas de las lenguetas.

• Se encaja la rana, fijándose en la base de plástico para que las ranuras coincidan.

• Se sitúan las fichas alrededor del tablero con la cara de los nenúfares boca arriba.

• Se distribuyen las **luciérnagas** entre los jugadores.

• Cada jugador inserta su luciérnaga entre las 2 bandejas: el efecto de luz permite descubrir los insectos escondidos en la charca.

?Cómo se juega?

Se pone en marcha el temporizador (1 min.).

Atención:

Para poner el temporizador hay que bajar suavemente la ranita y girarla en el sentido de la flecha más grande.

Empieza el jugador más joven.

Los jugadores, por turnos, giran una ficha dejando un insecto a la vista y entre todos deben buscarlo en el estanque de la rana. Cuando lo encuentran se quedan con la ficha y se gira otra hasta que el tiempo se acaba.

Fin de la partida



Cuando la rana salta: ¡se acabó el tiempo! Contamos las fichas ganadas entre todos. Los **insectos** y las **coronas** valen un punto y los ojos de la rana hacen perder un punto.

?Quién gana la partida?

En el caso de 4 jugadores, necesitas 14 puntos para ganar contra la rana.

Para 3 jugadores, necesitas 10 puntos. Con 2 jugadores, necesitas 8 puntos.

Consejo: disminuir el número de puntos, si a los jugadores más pequeños les cuesta encontrar los insectos.



- Contenido:**
- 1 ranita Gustavo
 - 1 base de «piedra»
 - 1 Tablero transparente con insectos
 - 1 Tablero de cartón doble cara
 - 4 lenguas de rana y luciérnagas (doble cara)
 - 28 fichas (24 insectos, 3 coronas)
 - 1 ojos de rana)
- Reglas del juego**

2 Modo competitivo

Objetivo del juego:

Las ranitas tienen hambre, ¿qué rana conseguirá atrapar más insectos antes de que Gustavo salte al estanque?

Antes de jugar:

• Se inserta el tablero con los topos blancos boca arriba, en la circunferencia de la base.

• Se coloca encima el tablero semi-transparente de tal manera que coincidan las marcas de las lenguetas.



• Se encaja la rana, fijándose en la base de plástico para que las ranuras coincidan

• Se sitúan las fichas alrededor del tablero con la cara de los nenúfares boca arriba.

• Se distribuye una **lengua de rana** a cada jugador.

?Cómo se juega?

• Comienza el jugador más joven: gira una ficha nenúfar.

• En el caso de ser un insecto, todos los jugadores deben buscar el insecto en el tablero. El primero que lo encuentre golpea con su lengua de rana sobre ella para atraparla y ganar la ficha. En el caso de la corona o los ojos de rana, el jugador que ha girado la ficha se queda con ella.

• Si no se puede encontrar el insecto, la ficha se deja de nuevo en su lugar, boca abajo.

• Pasará el turno al siguiente jugador que girará una ficha nueva y así consecutivamente.

• Cuando la rana salta: ¡se acabó el tiempo! Entonces se debe girar un cuarto de vuelta el tablero hasta que coincida con la siguiente lengueta y así aparecerán nuevos insectos. Se vuelve a poner el temporizador Gustavo en marcha y se seguirán buscando las fichas.

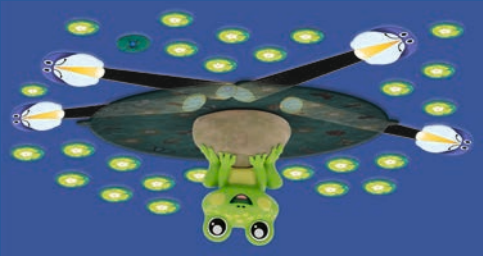
Fin de la partida

El juego se acaba cuando se de una vuelta entera al tablero (eso significa, que las lenguetas vuelven a coincidir) o cuando se acaben las fichas.

?Quién gana la partida?

Gana la partida el jugador que consiga más puntos. Los **insectos** y las **coronas** valen un punto y los ojos de la rana hacen perder un punto.

1 Modo cooperativo



2 Modo competitivo



Reglas de Juego
Regras do Jogo
Regole di gioco

Gustavô

Atrapa bichos



Infantill

-
-
-