

RIBBIT HOP

SPIELANLEITUNG

INHALT

- Spielfeld in Form eines Seerosenblattes



- Spielanleitung auf Englisch

- 15 Holzfrösche: normale und königliche



- 2 Holzwürfel



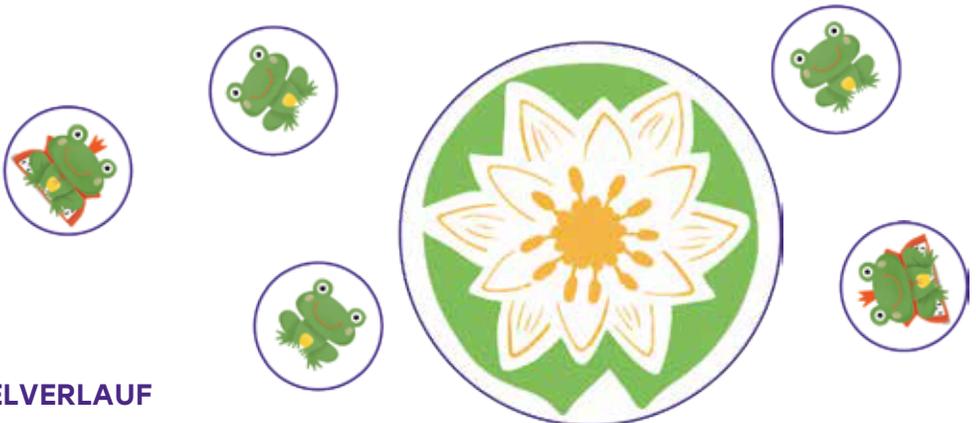
SPIELZIEL

Ziel des Spielers ist es, die meisten Punkte zu erzielen, indem er die Frösche mit einem Fingerschnippen oder -stoß auf das Seerosenblatt befördert.

1

SPIELVORBEREITUNG

Die Frösche werden zufällig um das Seerosenblatt herum angeordnet, und zwar in einem Abstand von maximal 30 cm dazu.



SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

In seinem Zug würfelt der Spieler mit zwei Würfeln. Ein Würfel zeigt an, welchen Finger (Daumen, Zeigefinger, Mittelfinger, Ringfinger oder kleinen Finger) der Spieler benutzen soll, und der andere, wie viele Schläge (von 1 bis 3) er ausführen darf.



2

Der Spieler wählt einen Frosch aus und trifft dessen Kante, versucht ihn auf das Seerosenblatt hüpfen zu lassen. Während des Schlags verwendet der Spieler nur den Finger, der auf dem Würfel angezeigt wurde. Es können so viele Schläge ausgeführt werden, wie der Würfel mit Punkten anzeigt. Der Spieler entscheidet, ob er alle Schläge auf einen Frosch oder auf verschiedene anwendet.



Jeder Kontakt mit dem Frosch zählt als Schlag. Es könnte ein Druck von oben mit dem Finger sein, ein Schnippen von der Seite oder sogar ein Tippen von unten. Die Hauptregel ist, den Frosch nicht mit dem Finger zu ziehen, sondern ihn nur einmal zu schlagen.

Der Spieler legt alle Frösche, die er auf das Seerosenblatt werfen konnte, in seinen Siegerhaufen. Ein Frosch kann nur in den Siegerhaufen gelegt werden, wenn er den Tisch oder einen anderen Frosch, der noch dort ist, nicht berührt.



3

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn keine Frösche mehr übrig sind, die geschlagen werden können.

Punkte zählen: Der Spieler erhält

- 1 Punkt für jeden normalen Frosch aus dem Siegerhaufen,
- 2 Punkte für jeden königlichen Frosch

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



SPIELVARIANTEN

Wenn du das Spiel komplizierter gestalten möchtest, kannst du eine weitere Regel hinzufügen:

- Zeigen die Würfelpunkte Blau, verwendet der Spieler die rechte Hand für den Schlag,
- sind die Punkte Rot, verwendet der Spieler die linke Hand.



Diese Regel kann auf geschicktere Spieler angewendet werden und den anderen das Recht lassen, eine bequemere Hand zu verwenden.

Zusätzlich, wenn es einen Spieler gibt, der es meistert, die Frösche direkt auf die Seerosenblätter zu schicken und scheinbar unschlagbar ist, biete diesem Spieler an, eine unbequeme Hand für zukünftige Schläge zu verwenden. Der Finger wird weiterhin durch den Würfel bestimmt.

4

Spring ins Spiel, oder in den Teich!



Entdecke weitere faszinierende Spiele bei uns!

Viel Spaß beim Spielen!

