



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Antje Gleichmann

# Wetthüpfen

Farbenfroh ins Seerosenglück



Jump Around Frogs · Froggie · Kickersprongen  
Ranas Saltarinas · Rane salterine

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019



# Wetthüpfen



Ein farbenfrohes Würfel-Hüpf-Spiel um die erste Seerosenblüte für 2-4 Spieler von 3-7 Jahren.

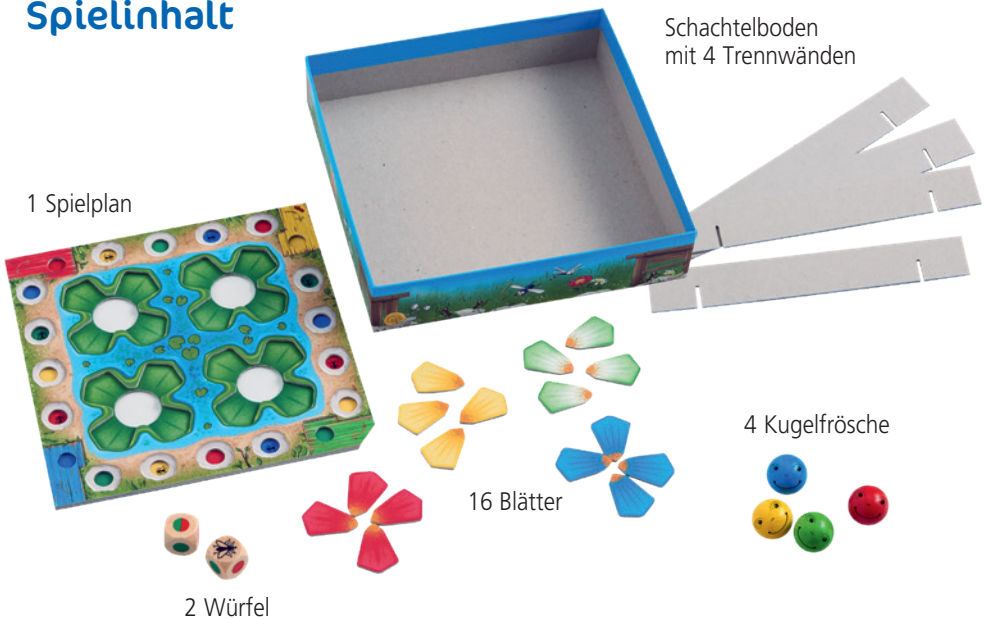
**Autorin:** Antje Gleichmann  
**Illustration:** Oliver Freudenreich  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Was für ein schöner Tag! Die Sonne glitzert im Wasser und die ersten Blütenknospen sprießen zwischen den Seerosenblättern hervor. Die kleinen Kugelfrösche hüpfen am See um die Wette und schnappen sich dabei hin und wieder eine kleine Fliege. Runde für Runde öffnen sich nebenbei die Blütenblätter der einzelnen Seerosen.

Der Kugelfrosch, der als Erster den See fünf Mal umrundet hat, darf sich zum Abschluss in seine Blüte setzen und sie damit zum Blühen bringen.

## Spielinhalt



## Vor dem ersten Spiel

Stellt den leeren Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmt die vier Trennwände, steckt sie wie abgebildet zusammen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.



**Tipp:** Am Ende des Spiels könnt ihr die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das gesamte Spielmaterial in den Fächern und legt den Spielplan und die Anleitung darauf.

Löst die Seerosenblätter vorsichtig aus dem Tableau. Das leere Tableau wird nicht mehr benötigt und kann entsorgt werden.

## Spielvorbereitung

Lasst euch beim Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen.

Legt den **Spielplan** auf das Gitter im **Schachtelboden**.

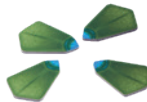
Richtet den Schachtelboden am besten so aus, dass jeder an einer Ecke sitzt. Die Farben der **Holzstege** in den Ecken zeigen, wer mit welcher Farbe spielt.

Jeder nimmt den **Kugelfrosch** in seiner Farbe und setzt ihn auf das farblich passende **Startfeld** auf dem Holzsteg.

Bei 2 Spielern wählt ihr am besten 2 Kugelfrösche, die sich diagonal gegenüberliegen. Kugelfrösche, die nicht benötigt werden, nehmt ihr aus dem Spiel.



Die weißen Blütenblätter gehören dem grünen Frosch.



Sortiert die **Blütenblätter** nach Farben. Legt in die **Blütenausstanzungen**, die an die Stege angrenzen, jeweils die 4 farblich passenden Blätter mit der grünen Rückseite nach oben.

Haltet den Würfel mit den **Fliegen** bereit. (Der zweite Würfel wird für die Variante „Turbo-Hüpfer“ benötigt.)



## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der fröhlichste Spieler beginnt zu würfeln.

### Was zeigt der Würfel?

#### Rot, Gelb, Grün oder Blau

Hopsasa! Hüpf mit deinem Kugelfrosch im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe.

#### Fliege

Leckerschmecker! Hüpf mit deinem Kugelfrosch im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld mit einer Fliege.

**Wichtig:** Besetzte Felder werden übersprungen!

Sobald du mit deinem Kugelfrosch den See umrundet hast, d.h. auf oder über dein Startfeld hüpfst, drehst du ein Blatt deiner Seerose um. Deine Seerose ist die, die neben deinem Steg schwimmt.

Drücke dazu das Blatt vorsichtig in der Mitte leicht nach unten, so dass du es herausnehmen und umdrehen kannst.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 4 Blätter seiner Seerose umgedreht hat und beim nächsten Erreichen oder Überhüpfen seines Startfelds seinen Kugelfrosch in die Mitte seiner Blüte setzt: Wow! Deine Seerose beginnt wie von Zauberhand von selbst zu blühen! Du bist der beste Froschhüpfer und hast gewonnen!



Alle anderen Kugelfrösche können natürlich weiterhüpfen bis auch ihre Seerosen in voller Pracht blühen.

## Variante „Turbo-Hüpfer“

Ihr seid schon geübt im Wetthüpfen und wollt etwas taktischer spielen?

In der Variante „Turbo-Hüpfer“ gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen: Verwendet beide Würfel im Spiel und macht durch genaues Überlegen weite Sprünge mit euren Kugelfröschen.

Wer dran ist, würfelt gleichzeitig mit beiden Würfeln und hüpfert mit seinem Kugelfrosch erst so weit, wie der eine Würfel zeigt und dann so weit, wie der andere Würfel zeigt.

Bei der Turbo-Hüpfer-Variante springen die Frösche also zwei Mal pro Zug.

**Wichtig:** Ihr dürft dabei selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die beiden Würfel zum Hüpfen einsetzt.

### Zeigt ein Würfel Rot/Grün oder Gelb/Blau?

Wählt eine der beiden gewürfelten Farben aus und hüpfert mit eurem Kugelfrosch auf das nächste freie Feld dieser Farbe.

#### **Beispiel:**

*Elisa würfelt für ihren grünen Kugelfrosch mit dem einen Würfel Rot/Grün und mit dem anderen Würfel Gelb.*



*Sie springt zuerst mit ihrem Frosch auf das nächste freie gelbe Feld. Danach hat sie die Auswahl zwischen Rot oder Grün. Elisa entscheidet sich für Rot und springt auch hier auf das nächste freie farblich passende Feld.*

*Wäre sie zuerst auf Rot oder Grün gesprungen und dann erst auf Gelb, wäre sie nicht so weit gekommen.*



# Jump Around Frogs

A colorful dice and hopping game! Whose water lily will bloom first?  
For 2-4 players, aged 3-7.

**Game designer:** Antje Gleichmann  
**Illustration:** Oliver Freudenreich  
**Playtime:** approx. 15 min



What a beautiful day! The surface of the water is dappled with sunlight, and the first buds are sprouting on the water lilies. The little frogs (in the shape of a ball) hop around the lake, catching a small fly every now and then. The petals of the individual water lilies gradually open as the frogs hop around the boardwalk.

The first frog to do five laps of the lake is allowed to sit in its flower and bring it to bloom.

## Game Contents



## Before the First Game

Place the empty box base in the center of the table. Take the four dividers, put them together as pictured, and place the grid created in the box base.



**Tip:** At the end of the game, you can leave the dividers as they are in the box base. Simply distribute all the game materials into the compartments, then place the game board and instructions on top.

Carefully separate the lily petals from the panel and dispose of the cardboard surrounds.

## Game Setup

You can ask an adult to help you with the setup.

It is best to arrange the box base so that each player is seated at a corner. The corners of the **boardwalk** show the color to be used by each player.

Place the **board** on the grid in the **box base**.



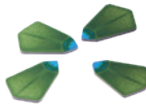
The white petals belong to the green frog.



Everyone picks up the **ball frog** in their color and places it on the **matching hole** in the boardwalk.



With only two players, it's best to select two colors that are diagonally opposite. Ball frogs that are not required should be taken out of the game.



Sort the **petals** by colors. Place each set of four matching petals green side up in the **flower cutouts** next to the boardwalk.

Get the dice with the **flies** ready. (The second dice is needed for the Turbohopper game variant.)



## How to Play

Play goes in a clockwise direction. The player who is judged to be in the happiest mood rolls the dice first.

### What does the dice show?

#### Red, yellow, green or blue?

Hoppity hop! Use your ball frog to hop clockwise to the next free hole showing the color on the dice.

#### Yummy, a fly!

Delicious. Hop your ball frog clockwise to the next free hole containing a fly.

**Important:** Occupied holes have to be skipped over!

When you have completed one lap of the lake with your ball frog (i.e. hopped onto or over your starting hole), you can turn over one petal of your water lily. Your water lily is the one that is floating next to your section of the boardwalk.



Gently press the petal down in the middle so that you can take it out and turn it over.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has turned over all four petals of their water lily and, on the next completed lap, sits the ball frog down into the middle of their flower. Wow! Your water lily begins to bloom by itself as if by magic! You are the best hopper and you have won.



All the other frogs can, of course, continue to hop around the board until they bring their water lilies to bloom in full splendor.

## Variante: Turbohopper

Are you now an experienced hopper and wanting to play a more tactical game? In Turbohopper, the same rules apply as in the basic game but with the following changes: Use both dice in the game and plan your hops to maximize the distance covered.

When it's your turn, roll both dice and hop your ball frog as far as one of the two dice allows and then as far as the other dice allows.

In the Turbohopper variante, the frogs jump twice per turn.

**Important:** You are allowed to decide in which order to use the two dice for your double hop.

### Does a dice show red / green or yellow / blue?

Choose one of the two rolled colors and hop your ball frog to the next free space of that color.

#### **Example:**

*Elisa rolls red / green with one dice and yellow with the other.*



*First, she hops her frog to the next free yellow hole. Then she has the choice between red or green. Elisa decides on red and hops to the next hole showing the matching color.*

*If she had gone for red or green first and yellow second, she wouldn't have got as far.*



# Froggie



Un jeu de dé sautillant et multicolore pour 2 à 4 joueurs de 3 à 7 ans.

**Auteure :** Antje Gleichmann  
**Illustration :** Oliver Freudenreich  
**Durée du jeu :** env. 15 min

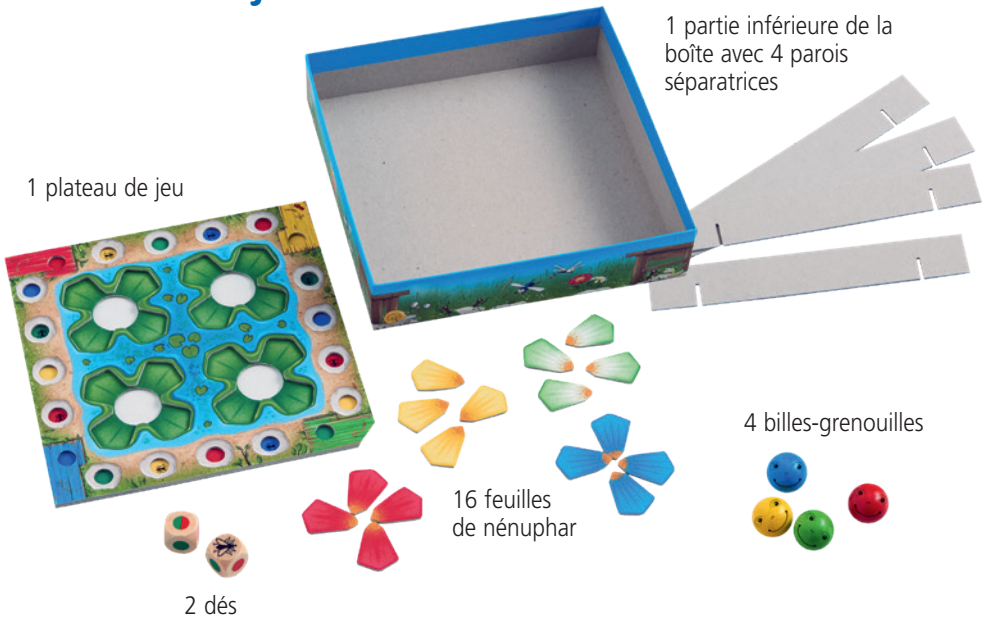


Quelle belle journée ! Le soleil scintille sur l'eau et les premiers boutons de nénuphar apparaissent entre les feuilles. Froggie, la petite bille-grenouille, et ses amies font une course en sautant autour du lac et en profitent pour attraper des mouches. Tour après tour, les feuilles de nénuphar apparaissent et les fleurs écloront à la fin du jeu.

La première bille-grenouille qui a fait cinq fois le tour du lac s'assied dans sa fleur pour la faire éclore.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu



## Avant de jouer pour la première fois

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.



**Conseil :** à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez dessus le plateau de jeu et la règle du jeu.

Détachez délicatement les feuilles de nénuphar de leur cadre. Le cadre vide ne servant plus, vous pouvez le jeter.

FRANÇAIS

## Préparation du jeu

N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte pour le montage.

Posez le **plateau** de jeu sur la grille dans la partie inférieure de **la boîte**.

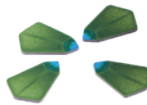
Disposez la partie inférieure de la boîte de telle sorte que chaque joueur soit assis en face d'un coin du plateau. La couleur du **ponton** en bois qui s'y trouve indique la couleur du joueur.

Chaque joueur prend la **bille-grenouille** correspondant à sa couleur et la pose sur la **case départ** de son ponton en bois.

A 2 joueurs, le mieux est de prendre deux billes-grenouilles situées en diagonale. Les billes-grenouilles non utilisées sont retirées du jeu.



Les feuilles blanches appartiennent à la grenouille verte.



Triez les **feuilles de nénuphar** par couleur. Posez-les dans les évidements prévus pour les fleurs à côté des pontons. Les **4 feuilles colorées** assorties sont posées face verte visible.

Préparez le dé avec les **mouches**. Le **second dé** bicolore sera utilisé pour la variante « Sauts turbo »

## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus joyeux lance le dé.

### Quelle couleur indique le dé ?

#### Rouge, jaune, vert, ou bleu

Hop là ! Saute avec ta bille-grenouille sur la prochaine case libre de la couleur du dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Mouche

Miam ! Saute avec ta bille-grenouille sur la prochaine case libre avec une mouche, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Important :** On saute par-dessus les cases occupées !

Dès que tu as fait le tour du lac avec ta bille-grenouille (= tu sautes sur ou au-dessus de ta case de départ), retourne une feuille de ton nénuphar. Ton nénuphar est celui situé à côté de ton ponton.

Il suffit d'appuyer doucement sur le centre de la feuille pour la saisir et la retourner.



FRANÇAIS

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a retourné les 4 feuilles de son nénuphar, il refait un dernier tour de lac. Lorsqu'il aura à nouveau atteint ou sauté par-dessus sa case départ, sa bille-grenouille pourra s'asseoir au centre de sa fleur. Ta fleur s'ouvre : Wouaouh ! Ton nénuphar éclot tout seul comme par magie ! Tu es la meilleure grenouille sauteuse et tu as gagné !



Toutes les autres billes-grenouilles peuvent continuer à sauter jusqu'à faire éclore leurs nénuphars.

## Variante « Sauts turbo »

Vous avez déjà essayé la course de sauts autour du lac ? Et vous voulez jouer d'une manière un peu plus tactique ? Dans cette variante « Sauts turbo », on applique les mêmes règles que pour le jeu précédent, avec les modifications suivantes : Utilisez les deux dés et en réfléchissant bien, faites de grands sauts avec vos billes-grenouilles.

Celui dont c'est le tour lance les deux dés en même temps. Il saute avec sa bille-grenouille selon les indications du premier dé, puis selon les indications du second dé.

Dans la variante « Sauts turbo », les grenouilles sautent donc deux fois par tour.

### Important :

c'est vous qui décidez quelle couleur de dé utiliser en premier.

### Le dé bicolore indique rouge / vert ou jaune / bleu ?

Choisissez une des deux couleurs et sautez avec votre bille-grenouille sur la prochaine case libre de cette couleur.

#### Exemple :

*Elisa, pour sa bille-grenouille verte, lance un dé qui indique rouge/vert et l'autre jaune.*



*Elle saute avec sa grenouille d'abord sur la prochaine case jaune libre. Puis elle doit choisir entre rouge ou vert. Elisa se décide pour le rouge et saute sur la prochaine case rouge libre.*

*Si elle avait d'abord choisi rouge ou vert, puis jaune en second, elle n'aurait pas pu sauter aussi loin.*



# Kickersprongen

Een kleurrijk dobbel-/springspel rond de eerste waterlelie voor 2-4 spelers van 3-7 jaar.

**Auteur:** Antje Gleichmann  
**Illustraties:** Oliver Freudenreich  
**Speelduur:** ca. 15 min



Wat een mooie dag! Het water glinstert in de zon en de eerste bloemknoppen verschijnen tussen de waterleliebladeren. De kleine knikkerkickers houden een springwedstrijd bij de vijver en vangen intussen hier en daar een kleine vlieg. Ronde na ronde gaan meer en meer bloemblaadjes van de waterlelies open.

De knikkerkikker die als eerste vijf keer rond de vijver is gesprongen, mag op het einde op zijn bloem gaan zitten en deze helemaal laten openbloeien.

## Spelinhoud



## Vóór het eerste spel

Leg de lege bodem van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het rooster dat zo ontstaat in de doosbodem.



**Tip:** Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken op de doosbodem laten staan. Verdeel dan alle onderdelen van het spel over de vakken en leg het speelbord en de spelregels er bovenop.

Maak de waterlelieblaadjes voorzichtig los uit de plaat. De resten van de plaat zijn niet meer nodig en kunnen worden weggegooid.

## Spelvoorbereiding

Laat je bij het opbouwen helpen door een volwassene als dat nodig is.

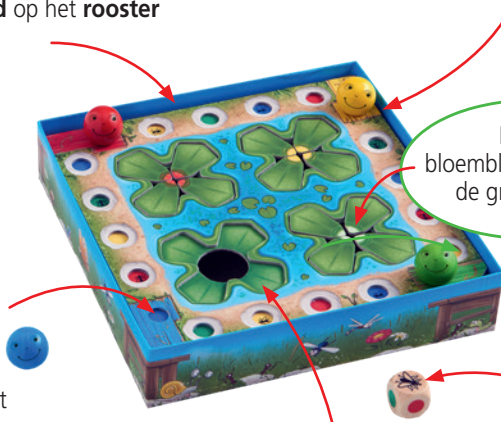
Plaats de doos zo, dat elke speler aan een hoek zit. De kleuren van de houten **steigers** in de hoeken geven aan wie met welke kleur speelt.

Leg het **speelbord** op het **rooster** in de doos.

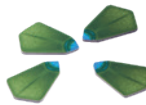
NEDERLANDS

Elke speler neemt de **knikkerkikker** van zijn kleur en legt hem op het **startveld** op de houten steiger met dezelfde kleur.

Wanneer er slechts 2 spelers zijn, kiest men best 2 knikkerkikkers die zich schuin tegenover elkaar bevinden. Knikkerkikkers die niet nodig zijn, worden uit het spel genomen.



De witte bloemblaadjes horen bij de groene kikker.



Sorteer de **bloemblaadjes** op kleur. Leg telkens 4 blaadjes van dezelfde kleur met de groene achterkant naar boven in de **uitsparingen**.

Leg de dobbelsteen met de **vliegjes** klaar. (De tweede dobbelsteen wordt bij de variant 'Turbospringer' gebruikt.)



## Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De vrolijkste speler mag als eerste met de dobbelsteen gooien.

### Wat zie je op de dobbelsteen?

#### Rood, geel, groen of blauw

Hopla! Spring kloksgewijs met je kikker naar het volgende vrije veld met de kleur van de dobbelsteen.

#### Een vliegje

Heerlijk lekker! Spring kloksgewijs met je kikker naar het volgende vrije veld met een vliegje.

**Belangrijk:** Bezette velden worden overgeslagen!

Wanneer je met je knikkerkikker helemaal rond de vijver bent gegaan en dus op of over je startveld bent gesprongen, draai je een blaadje van je waterlelie om. Jouw waterlelie is de bloem die naast jouw steiger drijft.

Duw het blaadje in het midden van de bloem licht naar onderen, zodat je het kunt vastnemen en omdraaien.



## Speleinde

Het spel eindigt, wanneer een speler de 4 blaadjes van zijn waterlelie heeft omgedraaid en de volgende keer dat hij op of voorbij zijn startveld terechtkomt, zijn knikkerkikker in het midden van zijn bloem zet. Wow! Als bij toverslag bloeit je waterlelie helemaal open! Jij bent de beste springer en hebt gewonnen!



De andere knikkerkikkers mogen natuurlijk verder springen, tot ook hun waterlelie in alle pracht openbloeit.

## Variante 'TurboSpringer'

Je bent al een geoefende springer en wilt het wat tactischer spelen? Bij de variant 'TurboSpringer' gelden dezelfde regels als bij het basisspel met de volgende aanpassingen: Gebruik de twee dobbelstenen in dit spel en denk goed na, om zo groot mogelijke sprongen te maken met je knikkerkikker.

Wie aan de beurt is, gooit met de twee dobbelstenen. Eerst maakt zijn knikkerkikker een sprong volgens de eerste dobbelsteen, dan volgens de tweede.

Bij deze spelvariant springen de kikkers dus tweemaal per beurt.

**Belangrijk:** Jij mag kiezen in welke volgorde je de dobbelstenen voor je sprongen gebruikt.

### Zie je op de ene dobbelsteen rood / groen of geel / blauw?

Kies één van de twee kleuren en spring met je knikkerkikker naar het volgende vrije veld met deze kleur.

#### Voorbeeld:

Elisa gooit voor haar groene knikkerkikker met de ene dobbelsteen rood/groen en met de andere geel.

NEDERLANDS



Ze springt eerst met haar kikker naar het volgende vrije gele veld. Daarna kan ze kiezen tussen rood en groen. Ze kiest voor rood en springt naar het volgende vrije veld met deze kleur.

Als ze eerst naar rood of groen en dan naar geel was gesprongen, was ze niet zo ver geraakt.



# Ranas Saltarinas



Un colorido y saltarín juego de dados para obtener el primer nenúfar en flor, para 2-4 jugadores de 3 a 7 años.

**Autora:** Antje Gleichmann  
**Ilustraciones:** Oliver Freudenreich  
**Duración de una partida:** aprox. 15 min



¡Qué día tan bonito! El sol destella en el agua y ya se ven los primeros brotes de las flores entre los pétalos de los nenúfares. Las ranitas en forma de bola saltan al estanque y de cuando en cuando cazan alguna mosca. Ronda tras ronda van abriéndose las flores de los nenúfares.

La rana bola que sea la primera en dar cinco vueltas al estanque podrá sentarse al final dentro de su nenúfar para hacerlo florecer.

## Contenido del juego



## Antes de comenzar el juego

Colocad la parte inferior de la caja vacía en el centro de la mesa. Coged los cuatro separadores, montadlos como se muestra en la imagen y colocadlos en la caja.

**Nota:** Al final del juego, podéis guardar los separadores montados en la caja. Simplemente debéis distribuir el material en los distintos compartimentos y colocar encima el tablero y las instrucciones.



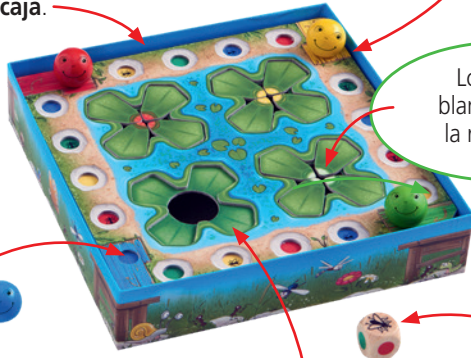
Extraed con cuidado los pétalos de los nenúfares del cartón. El marco vacío no se necesitará y podéis deshacerlos de él.

## Preparativos

Dejaros ayudar por un adulto para el montaje.

Orientad la base de la caja de tal manera que cada jugador esté sentado junto a una de las esquinas. En las **pasarelas de madera** de las esquina veremos el color que corresponde a cada jugador.

Colocad el **tablero de juego** encima de la cuadrícula de la **parte inferior de la caja**.



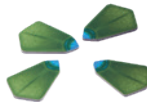
Los pétalos blancos son de la rana verde.



Los jugadores cogen la **rana bola** de su color y la colocan en la **casilla de salida** del mismo color en la pasarela de madera.



Si sois 2 jugadores, lo mejor será que elijáis las ranas bola que estén situadas en diagonal. Quitad las ranas bola que no se necesiten para la partida.



Clasificad los **pétalos** por colores. Colocad los 4 pétalos del color correspondiente en **los huecos troquelados** de las flores que están junto a las pasarelas, con el dorso verde hacia arriba.

Tened preparado el dado de las **moscas**. (El segundo dado solo se necesita para la variante «Turbosaltos»).

## ¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien sea más alegre.

### ¿Qué ha salido en el dado?

#### Rojo, amarillo, verde o azul

¡Caramba! Salta con tu rana bola en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente casilla libre del color que ha salido en el dado.

#### Mosca

¡Qué sabrosa! Salta con tu rana bola en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente casilla libre con una mosca.

**Importante:** ¡Si una casilla está ocupada, hay que saltar por encima de ella!

Una vez que hayas dado la vuelta al estanque con tu rana bola, es decir, una vez que hayas vuelto a estar en tu casilla de salida o hayas pasado por encima de ella, tienes que dar la vuelta a un pétalo de tu nenúfar. Tu nenúfar es el que flota junto a tu pasarela. Para ello solo tienes que apretar con cuidado en el centro del pétalo hacia abajo de modo que puedas sacarlo y darle la vuelta.



## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador/a da la vuelta a los 4 pétalos de su nenúfar. A continuación dará otra vuelta y después de alcanzar con su rana la casilla de salida o saltar por encima de ella, se sentará en el centro de su flor: ¡caramba! ¡Tu nenúfar comienza a florecer por sí solo como por arte de magia! ¡Eres la mejor rana saltarina y has ganado la partida!



Como es natural, las demás ranas bola pueden seguir saltando hasta que sus nenúfares hayan florecido en toda su hermosura.



## Variante «Turbosaltos»

¿Tenéis ya mucha práctica en dar saltos de campeonato y queréis jugar con más táctica? En la variante «Turbosaltos» son válidas las mismas reglas que en el juego básico pero con los siguientes cambios: Utilizad los dos dados y después de reflexionar con precisión, dad saltos más grandes con vuestras ranas bola.

Quien esté en posesión del turno tirará los dos dados a la vez y saltará primero con su rana según lo que le haya salido en un dado, y luego saltará con lo sacado en el otro.

Así pues, en la variante «Turbosalto», las ranas saltan dos veces en cada tirada.

**Importante:** tenéis que decidir primero el orden de utilización de los dados antes de dar los saltos.

### ¿Ha salido en el dado rojo/verde o amarillo/azul?

Elegid uno de los dos colores que han salido en el dado y saltad con vuestra rana bola hasta la siguiente casilla libre de ese color.

#### **Ejemplo:**

Elisa (con la rana bola de color verde) saca con un dado «rojo/verde» y con el otro dado «amarillo».



Primero saltará con su rana hasta la siguiente casilla libre de color amarillo. A continuación puede elegir entre el color rojo o el verde. Elisa se decide por el color rojo y salta también hasta la siguiente casilla libre de ese color.

En el caso de que hubiera saltado primero a una casilla roja o verde, y luego a la amarilla, no habría llegado tan lejos.



# Rane salterine



Un gioco con i dadi colorato e salterino sulla prima fioritura delle ninfee, per 2-4 giocatori da 3 a 7 anni.

**Autrice:** Antje Gleichmann  
**Illustrazioni:** Oliver Freudenreich  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti



Che splendida giornata! Il sole fa scintillare l'acqua e i primi boccioli spuntano tra le foglie delle ninfee. Le piccole rane (in forma di biglia) si sfidano saltellando nello stagno e ogni tanto si pappano una mosca. Giro dopo giro, i petali delle ninfee si schiudono.

La prima rana che completa il giro dello stagno per cinque volte può alla fine accomodarsi sul proprio fiore facendolo sbocciare.

## Dotazione del gioco



## Prima di giocare per la prima volta

Posizionate il fondo della scatola vuoto al centro del tavolo. Prendete le quattro pareti divisorie, unitele come mostrato in figura e mettete la griglia così formata sul fondo della scatola.



**Un consiglio:** alla fine del gioco potete lasciare le pareti divisorie così unite nel fondo della scatola. Distribuite il materiale di gioco negli scomparti e posizionatevi sopra il tabellone di gioco e le istruzioni.

Togliere con cautela i petali di ninfea dal pannello. Il pannello vuoto non serve più e può essere gettato via.

## Preparazione del gioco

Fatevi aiutare da un adulto nella costruzione del gioco.

Posizionate il **tabellone** di gioco sopra la griglia della **scatola**.

Orientate il fondo della scatola in modo che ciascun giocatore abbia davanti a sé un angolo. I colori dei **pontili** in legno disegnati negli angoli indicano il colore di ogni giocatore.

Ognuno prende la **biglia** del proprio colore e la **colloca sulla casella** di partenza dello stesso colore, che si trova sul pontile.

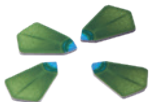
In caso di 2 giocatori è meglio scegliere 2 colori presenti su lati contrapposti. Mettete via le biglie non utilizzate.



I petali bianchi appartengono alla rana verde.



Tenete pronto il dado con le **mosche**. (Il **secondo dado** serve per la variante "Turbosalto".)



Dividete i **petali** per colore. Mettete in ogni **incavo a forma di fiore** i 4 petali dello stesso colore del pontile adiacente, con il retro verde rivolto verso l'alto



## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore più allegro inizia a tirare il dado.

### Che cosa è uscito sul dado?

#### Rosso, giallo, verde o blu

Hoplà! Salta con la tua biglia-rana sulla prossima casella libera, in senso orario, del colore uscito sul dado.

#### Mosca

Gnam, che delizia! Salta con la tua biglia-rana sulla prossima casella libera in senso orario dove si trovi una mosca.

**Importante:** le caselle occupate si saltano!

Non appena completi il giro dello stagno con la tua rana, cioè quando arrivi sulla tua casella di partenza o la superi, gira un petalo della tua ninfea. La tua ninfea è quella che galleggia accanto al tuo pontile.

Premi delicatamente il petalo al centro, in modo da poterlo estrarre e girarlo.



## Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha girato tutti e 4 i petali della sua ninfea e, dopo aver compiuto un ulteriore giro, cioè dopo aver raggiunto o superato per la quinta volta la propria casella di partenza, fa accomodare la propria biglia-rana al centro del proprio fiore: wow!

La tua ninfea inizierà a sbocciare da sola come per magia! Sei la migliore rana salterina e hai vinto la partita!



Tutte le altre biglie-rane naturalmente possono continuare a saltare fino a quando le loro ninfee fioriscano in tutto il loro splendore.

## Variante “Turbosalto”

Siete già diventati bravissime rane salterine e volete giocare in modo più tattico? Nella variante “Turbosalto” si applicano le stesse regole del gioco di base, con le seguenti modifiche. Utilizzate entrambi i dadi e, dopo aver riflettuto attentamente, fate fare alla biglia-rana dei lunghi salti.

Quando è il suo turno, ogni giocatore tira entrambi i dadi contemporaneamente e salta con la sua biglia-rana prima sulla casella corrispondente al risultato di un dado e poi su quella corrispondente al risultato dell'altro dado.

Nella variante Turbosalto, quindi, le rane saltano due volte per turno.

**Importante:** potete decidere voi in quale ordine usare i due dadi per saltare.

### Su un dado è uscito il rosso/verde o il giallo/blu?

Scegliete uno dei due colori e saltate con la biglia-rana sulla prossima casella libera di quel colore.

#### **Esempio:**

*Elisa tira i dadi per la sua biglia-rana verde e ottiene rosso/verde su un dado e giallo sull'altro dado.*



*Prima salta con la sua rana sulla prossima casella libera gialla. Poi può scegliere tra il rosso e il verde. Elisa sceglie il rosso e salta sulla prossima casella libera rossa.*

*Se fosse saltata prima sul rosso o sul verde e poi sul giallo, non sarebbe avanzata così tanto.*



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños y niñas, queridas familias:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.




It's  
playtime!



Art. Nr.: 305272 TL A106104 1/19

Habermaass GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA®**