

# Croassimo



5-10  
ans years  
ages Jahre



# Croassimo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenido  
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X4



X4



X30



X8



X10



5-10 ans

De 2 à 4  
joueurs

15 mn

## But du jeu :

Manger le plus de moustiques.

## Contenu du jeu :

1 plateau, 4 pions grenouilles, 1 grenouille sauteuse, 48 cartes (30 moustiques, 8 poissons et 10 cartes actions), 4 cartes nénuphar

## Préparation du jeu :

La boîte est posée au centre de la table.

Les cartes sont mélangées et forment une pioche faces cachées.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et la carte nénuphar correspondante.

Tous les pions sont posés sur la case nénuphar de départ du parcours et chaque joueur pose sa carte tremplin devant lui à une distance qui conviendra à l'ensemble des joueurs.



## Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence à jouer. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur pose la grenouille sauteuse sur sa carte tremplin et tente alors de la faire sauter jusque dans le plateau.

**Si la grenouille atterrit dans une des 4 cases :** le chiffre noté dans cette case indique le nombre de bonds que va pouvoir faire le pion grenouille du joueur sur le parcours. Ainsi, si la grenouille tombe sur le chiffre 3, le pion du joueur avance de 3 cases nénuphar. Les pions avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

**NB :** Il ne peut y avoir qu'un seul pion par nénuphar. Un nénuphar occupé n'est pas pris en compte. La grenouille saute par-dessus cette case sans la compter.

**Si le nénuphar sur lequel s'arrête le pion grenouille possède 1, 2 ou 3 fleur(s),** le joueur pioche le nombre de cartes correspondantes (1, 2 ou 3).

- S'il pioche des moustiques ou des poissons, le joueur garde ces cartes faces cachées devant lui

- S'il pioche une ou plusieurs carte(s) action, le joueur peut décider de jouer une carte lors de ce tour de jeu ou de la(les) garder face(s) cachée(s) pour la(les) jouer lors d'un tour suivant. (**attention :** le joueur ne peut jouer qu'une seule carte action par tour de jeu).

## Signification des cartes :



Le joueur vole une des cartes que possède un de ses adversaires



Le joueur échange la place de son pion avec la place d'un autre pion



Le joueur recule son pion de 3 cases



Le joueur rejoue



Le joueur peut rejeter une carte poisson s'il en a une devant lui.

**Si la grenouille atterrit en dehors d'une des 4 cases,** le tour du joueur est terminé et c'est alors au joueur suivant de faire sauter la grenouille.

**NB :** on considère que la grenouille atterrit dans une des 4 cases si une partie de la grenouille touche le fond de cette case.

## Fin du jeu:

Le jeu prend fin lorsque le pion d'un joueur a fait le tour du parcours et est revenu au nénuphar du départ. A ce moment, les autres joueurs jouent une dernière fois puis chacun compte ses points.

Le joueur ayant le plus de points emporte la partie.

**NB :** une fois qu'un pion grenouille est arrivé, les autres joueurs ne peuvent plus jouer de carte action contre lui).

## Calcul des points:

- Comme les poissons mangent les moustiques, pour chaque carte poisson qu'il possède, le joueur perd une de ses cartes moustique.
- Les cartes moustique restantes valent un point.
- Le joueur arrivé le premier gagne 2 points supplémentaires.

**NB :** Les joueurs peuvent décider ensemble de s'entraîner à faire sauter la grenouille avant de débiter une partie.

# Croassimo



5-10 years



2-4 players



15 minutes

## Object:

To eat the most mosquitoes.

## Contents:

1 board, 4 frog pieces, 1 jumping frog, 48 cards (30 mosquitoes, 8 fish and 10 action cards), 4 lily pad cards

## Preparing to play:

Place the box in the middle of the table.

Shuffle the cards and put them into a pile, face down.

Each player selects a frog piece and lily pad of one colour.

Place all the pieces on the starting lily pad.

All the players should place their launch pads in front of them, at an agreed distance.



## How to play:

The youngest player starts. Play continues in a clockwise direction.

When it is your turn, place the jumping frog on your launch pad and then try to make it jump onto the board.

**If the jumping frog lands in one of the 4 boxes:** the figure in the box indicates the number of leaps your frog piece may advance around the board. So if the jumping frog lands on the figure 3, your piece advances 3 lily pads. Pieces advance in a clockwise direction.

**NB:** There can only be one piece on a lily pad at a time. An occupied lily pad is ignored. The frog pieces jump over this lily pad without counting it.

**If the lily pad on which the frog piece stops has 1, 2 or 3 flower(s),** take the corresponding number of cards from the stack (1, 2 or 3).

- If you pick up mosquito or fish cards, keep these cards face down in front of you.

- If you pick up one or more action cards, you may decide to play a card this turn or to keep it (them) face down to play on a later turn. (**Careful:** you may only play one action card per turn).

## Meaning of action cards:



Steal a card from one of your opponents



Your frog piece and another piece swap lily pads



Move your piece back three squares



Take another turn



You may throw away a fish card if you have one.

**If the frog lands outside one of the 4 boxes,** your turn ends and it is the next player's turn to make the frog jump.

**NB:** The frog is considered to have landed in one of the 4 boxes if any part of it touches the bottom of the box.

## Winning:

The game ends when a player's frog piece has travelled around the board and returned to the starting lily pad. At this point, the other players play one last turn and then count their points.

The player with most points wins the game.

**(NB:** once a frog piece reaches the end, the other players can no longer play an action card against it).

## Scoring:

- As fish eat mosquitoes, players lose a mosquito card for every fish card they hold.
- Remaining mosquito cards score one point.
- The player who reaches the end first wins 2 extra points.

**NB:** The players may decide together to practise making the frog jump before starting a game.





5-10 Jahre



Für 2 bis  
4 Spieler



15 Minuten

## Ziel des Spiels:

Die meisten Mücken fressen.

## Inhalt:

1 Spielbrett, 4 Froschfiguren, 1 Hüpfhrosch, 48 Karten (30 Mücken, 8 Fische und 10 Aktionskarten), 4 Seerosenkarten

## Vorbereitung des Spiels:

Die Schachtel wird in die Tischmitte gestellt.

Die Karten werden gemischt und zu einem verdeckten Stoß zusammengelegt.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt die dazu passende Figur und die entsprechende Seerosenkarte.

Alle Figuren werden auf das Seerosenfeld am Start des Parcours gestellt und jeder Spieler platziert seine „Sprungbrettkarte“ in einer von allen Spielern vereinbarten Entfernung vor sich.



## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, stellt er den Hüpfhrosch auf seine „Sprungbrettkarte“ und versucht, ihn in die Schachtel hüpfen zu lassen.

**Wenn der Frosch auf einem der 4 Felder landet:** Die in diesem Feld stehende Zahl zeigt die Anzahl Sprünge an, die die Froschfigur des jeweiligen Spielers auf dem Parcours machen darf. Landet der Frosch auf der Zahl 3, rückt der Spieler seine Figur 3 Seerosenfelder vor. Die Figuren werden im Uhrzeigersinn fortbewegt.

**Anmerkung:** Auf einer Seerose darf nur eine einzige Figur stehen. Eine besetzte Seerose wird nicht berücksichtigt. Der Frosch überspringt dieses Feld, ohne es mitzuzählen.

**Wenn sich auf der Seerose, auf der die Figur stehen bleibt, 1, 2 oder 3 Blumen befinden,** muss der Spieler die entsprechende Anzahl Karten (1, 2 oder 3) ziehen.

- Wenn er Mücken oder Fische zieht, bewahrt er diese Karten verdeckt vor sich auf.

- Wenn er eine oder mehrere Aktionskarten zieht, kann der Spieler entweder jetzt eine Karte spielen oder die Karte(n) verdeckt aufbewahren, um eine davon im nächsten Spieldurchgang zu benutzen. (**Achtung:** Der Spieler kann in jedem Spieldurchgang nur eine Aktionskarte spielen).

## Bedeutung der Aktionskarten:



Der Spieler stiehlt einem seiner Gegner eine Karte



Der Spieler tauscht den Platz seiner Figur mit dem einer anderen Figur



Der Spieler geht 3 Felder zurück



Der Spieler spielt noch einmal



Der Spieler kann eine Fischkarte abwerfen, wenn er eine vor sich liegen hat.

**Wenn der Frosch außerhalb der 4 Felder landet,** ist für den betreffenden Spieler der Spieldurchgang beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe, den Frosch hüpfen zu lassen.

**Anmerkung:** Der Frosch gilt als in einem der 4 Felder gelandet, wenn ein Teil des Frosches den Boden dieses Feldes berührt.

## Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, wenn die Figur eines Spielers den Parcours geschafft hat und wieder auf der Start-Seerose angekommen ist. Dann spielen die anderen Spieler noch ein letztes Mal, bevor jeder seine Punkte zählt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

**(Anmerkung:** Sobald eine Froschfigur angekommen ist, dürfen die anderen Spieler keine Aktionskarte mehr gegen sie verwenden).

## Punkte zählen:

- Da die Fische die Mücken fressen, verliert der Spieler für jede Fischkarte in seinem Besitz eine seiner Mückenkarten.
- Die verbliebenen Mückenkarten zählen jeweils einen Punkt.
- Der zuerst angekommene Spieler gewinnt 2 Extrapunkte.

**Anmerkung:** Die Spieler können im gegenseitigen Einvernehmen das „Froschhüpfen“ vor Beginn einer Partie üben.



5 - 10 jaar

2 tot 4  
spelers

15 min.

## Doel van het spel:

Zo veel mogelijk muggen opeten.

## Inhoud:

1 spelbord, 4 kikkerpionnen, 1 springkikker, 48 kaarten (30 muggen, 8 vissen en 10 actiekaarten), 4 waterleliekaarten

## Vorbereiding van het spel:

Het bord met vakjes wordt midden op de tafel geplaatst.

De kaarten worden geschud en vormen de pot, die dicht wordt neergelegd.

Elke speler kiest een kleur en pakt de bijbehorende pion en waterleliekaart.

Alle pionnen worden op het waterlelie-startvakje van het bord geplaatst en elke speler legt zijn springkaart voor zich neer, op een afstand die voor alle spelers geschikt is.



## Verloop van het spel:

De jongste speler begint met spelen. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Als het zijn beurt is, plaatst de speler de springkikker op zijn springkaart en probeert hij de kikker in de vakjes van het bord te laten springen.

**Als de kikker in één van de vier vakjes terecht komt:** het cijfer in dit vakje geeft het aantal sprongen aan dat de kikkerpion van de speler op het bord mag maken. Als de kikker bijvoorbeeld op 3 terecht komt, mag de pion van de speler 3 waterlelievakjes vooruit. De kikkerpionnen springen met de klok mee.

**Opmerking:** er kan maar één pion op elke waterlelie staan. Een bezette waterlelie wordt niet meegeteld. De kikker springt dan over het vakje heen zonder het mee te tellen.

**Als de waterlelie waarop de kikkerpion stilstaat 1, 2 of 3 bloemen telt,** pakt de speler hetzelfde aantal kaarten uit de pot.

- Als hij muggen of vissen pakt, houdt de speler zijn kaarten dicht voor zich.

- Als hij één of meerdere actiekaarten pakt, kan de speler besluiten om een kaart tijdens die beurt te gebruiken of de kaart(en) dicht voor zich neer te leggen om deze in een volgende beurt te gebruiken. (**let op:** de speler mag maar één actiekaart per beurt gebruiken)

## Betekenis van de actiekaarten:



De speler pakt één van de kaarten van één van zijn tegenstanders af.



De speler wisselt zijn pion om met een andere pion.



De speler zet zijn pion 3 vakjes terug.



De speler mag nog een keer spelen.



De speler kan een vissenkaart wegleggen als hij er één voor zich heeft liggen.

**Als de kikker niet in één van de vier vakjes terecht komt,** is de beurt van de speler voorbij en mag de volgende speler zijn kikker laten springen.

**Opmerking:** de kikker is in één van de vier vakjes geland als een deel van de kikker de bodem van het vakje raakt.

## Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als de pion van een speler het hele bord rond geweest is en teruggekomen is op het waterlelie-startvakje. De andere spelers dan nog één keer spelen en tellen vervolgens hun punten.

De speler met de meeste punten wint de partij.

(**Let op:** zodra een kikkerpion op het startvakje is teruggekomen, kunnen de andere spelers geen actiekaart meer tegen hem gebruiken).

## Puntenberekening:

- Omdat vissen muggen eten, verliest een speler één muggenkaart voor elke vissenkaart die hij bezit.
- De resterende muggenkaarten zijn één punt waard.
- De speler die het eerste is aangekomen, krijgt twee punten extra.

**Opmerking:** de spelers kunnen samen afspreken om te oefenen met het laten springen van de kikkers voordat ze beginnen met spelen.



5 - 10 años



De 2 a 4 jugadores



15 min

### Objetivo del juego:

Comer el mayor número de mosquitos posible.

### Contenido:

1 tablero, 4 fichas rana, 1 rana saltarina, 48 cartas (30 mosquitos, 8 peces y 10 cartas de acciones), 4 cartas nenúfar

### Preparación del juego:

Se coloca la caja en el centro de la mesa.

Se barajan las cartas y se apilan boca abajo.

Cada jugador elige un color y coge la ficha y la carta nenúfar correspondientes.

Se colocan todas las fichas en la casilla nenúfar de salida y cada jugador coloca su carta trampolín frente a él a una distancia que convenga a todos los jugadores.



### Desarrollo del juego:

El jugador más joven es el primero en jugar. A continuación, se avanza en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando le llega su turno, el jugador coloca la rana saltarina sobre su carta trampolín e intenta que llegue de un salto hasta el tablero.

**Si la rana aterriza en una de las 4 casillas:** la cifra que indica esa casilla muestra el número de posiciones que puede avanzar la ficha rana del jugador. Así, si la rana cae en el número 3, la ficha del jugador avanza 3 casillas nenúfar. Las fichas avanzan en el sentido de las agujas del reloj.

**Nota:** solo puede haber una ficha en cada nenúfar. Si un nenúfar está ocupado, se pasa al siguiente. La rana salta por encima de dicha casilla sin contarla.

**Si el nenúfar sobre el que se detiene la ficha rana tiene 1, 2 o 3 flores,** el jugador coge el número de cartas correspondientes (1, 2 o 3).

- Si lo que obtiene son mosquitos o peces, guarda estas cartas boca abajo delante de él.

- Si obtiene una o más cartas de acción, puede optar por jugar una carta en ese turno o por guardarlas boca abajo para jugarlas más adelante (**cuidado**, el jugador solo puede jugar una carta de acción por turno).

### Significado de las cartas de acción:



El jugador roba una de las cartas de uno de sus adversarios



El jugador cambia la posición de su ficha con la de otro jugador



El jugador retrocede su ficha 3 casillas



El jugador vuelve a jugar



El jugador puede rechazar una carta pez si tiene una delante de él

**Si la rana aterriza fuera de una de las 4 casillas:** el turno del jugador finaliza y le toca al siguiente hacer saltar la rana.

**Nota:** se considera que la rana ha aterrizado en una de las 4 casillas cuando una parte de la rana toca el fondo de dicha casilla.

### Fin del juego:

El juego termina cuando la ficha de un jugador completa el recorrido y vuelve al nenúfar de salida. En ese momento los demás jugadores juegan una última mano y luego cuentan sus puntos.

El jugador que tenga más puntos gana la partida.

**(Nota:** una vez que una ficha rana ha completado el recorrido, los demás jugadores ya no pueden jugar cartas de acción contra él).

### Cálculo de los puntos:

- Como los peces comen mosquitos, por cada carta pez que posea el jugador pierde una de sus cartas mosquito.
- Cada carta mosquito sobrante vale un punto.
- El jugador que haya llegado primero obtiene 2 puntos complementarios.

**Nota:** si todos los jugadores están de acuerdo, se puede hacer una ronda de entrenamiento para hacer saltar la rana antes de comenzar una partida.

# Croassimo

## Regolamento del gioco



5 - 10 anni



Da 2 a 4 giocatori



15 minuti

### Scopo del gioco:

Mangiare quante più mosche possibili.

### Contenuto:

1 piano gioco, 4 pedine a forma di rana, 1 rana saltatrice, 48 carte (30 mosche, 8 pesci e 10 carte azione), 4 carte ninfea

### Preparazione del gioco:

La scatola viene collocata al centro del tavolo.

Le carte vengono mescolate e predisposte a mucchietto, tutte coperte.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina e la carta ninfea corrispondente.

Tutte le pedine vengono collocate sulla casella ninfea di partenza del percorso e ogni giocatore posiziona la sua carta trampolino davanti a sé, a una distanza ritenuta idonea da tutti i giocatori.



### Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Quando è il suo turno, il giocatore colloca la rana saltatrice sulla sua carta trampolino e cerca di farla saltare fino al piano gioco.

**Se la rana atterra in una delle 4 caselle:** la cifra che compare nella casella indica il numero di salti che la pedina-rana del giocatore potrà compiere sul percorso. Quindi, se la rana cade sulla cifra 3, la pedina del giocatore avanza di 3 caselle ninfea. Le pedine si spostano in senso orario.

**N.B.:** una ninfea può ospitare una sola pedina. Le ninfee occupate non vengono prese in considerazione. La rana salta oltre questa casella senza contarla.

**Se la ninfea sulla quale si ferma la pedina rana ha 1, 2 o 3 fiori,** il giocatore pesca il numero di carte corrispondenti (1, 2 o 3).

- Se pesca delle mosche o dei pesci, il giocatore conserva queste carte, con la faccia coperta, davanti a lui.

- Se pesca una o più carte azione, il giocatore può decidere di giocare una carta durante quel turno oppure conservarla con la faccia coperta per giocarla in uno dei turni successivi. (**Attenzione:** il giocatore può giocare una sola carta azione in tutto il gioco).

### Significato delle carte azione:



Il giocatore ruba una delle carte in possesso di uno dei suoi avversari



Il giocatore sostituisce il posto della sua pedina con il posto di un'altra pedina



Il giocatore fa indietreggiare la sua pedina di 3 caselle



Il giocatore gioca nuovamente



Il giocatore può rifiutare una carta pesce se ne ha una davanti.

**Se la rana atterra al di fuori di una delle 4 caselle,** il turno del giocatore si conclude, e toccherà al giocatore successivo far saltare la rana.

**N.B.:** si ritiene che la rana sia atterrata in una di queste 4 caselle se una parte della stessa tocca il fondo della casella.

### Fine del gioco:

Il gioco si conclude quando la pedina di un giocatore ha fatto il giro del percorso ed è tornata alla ninfea di partenza. A questo punto, gli altri giocatori hanno un ultimo turno e poi ciascuno conta i punti ottenuti.

Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita.

(**NB:** quando la pedina rana è arrivata, gli altri giocatori non possono più giocare carte azione contro questo giocatore).

### Calcolo dei punti:

- Dato che i pesci mangiano le mosche, per ogni carta pesce in suo possesso, il giocatore perde una delle sue carte mosca.
- Le restanti carte mosca valgono un punto.
- Il giocatore che arriva per primo vince 2 punti extra.

**N.B.:** i giocatori possono decidere insieme di allenarsi a far saltare la rana prima di dare inizio alla partita.

Un gioco di Antoine RABREAU





Dos 5 aos 10 anos



De 2 a 4 jogadores



15 min

## Objetivo do jogo:

Comer o máximo possível de mosquitos.

## Conteúdo:

1 tabuleiro, 4 peças rã, 1 rã saltitante, 48 cartas (30 mosquitos, 8 peixes e 10 cartas ações), 4 cartas nenúfar.

## Preparação do jogo:

A caixa está colocada no centro da mesa.

As cartas estão baralhadas e formam um monte com as faces escondidas.

Cada jogador escolhe uma cor e pega na peça e na carta nenúfar correspondente.

Todas as peças estão colocadas na casa nenúfar de partida do percurso e cada jogador coloca a sua carta trampolim à sua frente, a uma distância que seja conveniente ao conjunto dos jogadores.



## Desenrolar do jogo:

O jogador mais jovem começa a jogar. Depois, joga-se no sentido horário.

Na sua vez, o jogador coloca a rã saltitante sobre a sua carta trampolim e tenta então fazer com que ela pule para dentro do tabuleiro.

**Se a rã cair numa das 4 casas:** o número escrito nessa casa indica a quantidade de pulos que a peça rã do jogador vai poder fazer no percurso. Deste modo, se a rã cair no número 3, a peça do jogador avança 3 casas nenúfar. As peças avançam no sentido horário.

**N.B.:** Somente pode existir uma peça por nenúfar. Um nenúfar ocupado não é levado em consideração. A rã pula por cima dessa casa sem a contar.

**Se o nenúfar no qual parou a peça rã possuir 1, 2 ou 3 flor(es),** o jogador retira do baralho a quantidade de cartas correspondentes (1, 2 ou 3).

- Se retirar do baralho mosquitos ou peixes, o jogador guarda essas cartas com a face escondida voltada para si;

- Se retirar do baralho uma ou várias cartas ação, o jogador pode decidir jogar uma carta nessa vez ou guardá-la(s), com a face escondida, para a(s) jogar na vez seguinte. (**Atenção:** O jogador somente pode jogar uma carta ação em cada vez).

## Significado das cartas ação:



O jogador rouba uma das cartas que um de seus adversários possui.



O jogador troca o lugar da sua peça pelo lugar de uma outra peça.



O jogador recua a sua peça três casas.



O jogador joga de novo.



O jogador pode rejeitar uma carta peixe se já tiver uma à sua frente.

**Se a rã cair fora de um das 4 casas,** a vez do jogador terminou e cabe então ao jogador seguinte fazer pular a rã.

**N.B.:** Considera-se que a rã caiu numa das 4 casas se uma parte da rã tocar no fundo de uma dessas casas.

## Final do jogo:

O jogo termina quando a peça de um jogador terminar o percurso e voltar ao nenúfar de partida. Nesse momento, os outros jogadores jogam pela última vez e, depois, cada um conta os seus pontos.

O jogador com o maior número de pontos ganha a partida.

**(N.B.:** Quando uma peça rã chegar, os outros jogadores não podem jogar mais nenhuma carta ação contra ele.)

## Cálculo dos pontos:

- Dado que os peixes comem os mosquitos, por cada carta peixe que possuir, o jogador perde uma das suas cartas mosquito.
- As cartas mosquito que restam valem um ponto.
- O jogador que chegar primeiro ganha 2 pontos adicionais.

**N.B.:** Os jogadores podem decidir juntos treinar para fazer saltar a rã antes de iniciar a partida.

Fra  
5 til 10 årFra 2 til 4  
spillere

15 minutter

## Spillets formål:

At spise så mange myg som muligt.

## Indhold:

1 spilleplade, 4 frøbrikker, 1 springfrø, 48 kort (30 myg, 8 fisk og 10 handlingskort), 4 åkandekort

## Forberedelse af spillet:

Sæt æsken midt på bordet.

Bland kortene og læg dem i en bunke med forsiden nedad.

Hver spiller vælger en farve og tager den tilsvarende brik og det tilsvarende åkandekort.

Alle brikkerne sættes på åkande-startfeltet på spillepladen, og hver spiller lægger sit trampolinkort foran sig, i en afstand, som samtlige spillere synes er passende.



## Spillets forløb:

Den yngste spiller begynder. Der spilles i urets retning.

Efter tur, sætter spillerne springfrøen på trampolinkortet og forsøger at få den til at springe op i spillet.

**Hvis frøen lander i et af de 4 rum:** tallet i bunden af rummet angiver, hvor mange felter frøbrikken skal bevæge sig frem på spillepladen. Således rykkes brikken 3 åkandefelter frem, hvis frøen lander på tallet 3. Brikkerne bevæger sig i urets retning.

**NB:** Der må kun stå 1 brik på hver åkande. Et optaget åkandefelt tælles ikke med. Frøen springer bare feltet over uden at tælle det med.

**Hvis åkanden, som frøen lander på, har 1, 2 eller 3 blomster,** tager spilleren det tilsvarende antal kort i bunken (1, 2 eller 3).

- Hvis han/hun trækker kort med myg eller fisk på, lægges disse med forsiden nedad foran ham/hende.

- Hvis han/hun trækker et eller flere handlingskort, kan han/hun beslutte at bruge et af dem næste gang, det er hans/hendes tur eller gemme det med forsiden nedad og bruge det senere (bemærk at en spiller kun må bruge ét handlingskort pr. tur).

## Handlingskortenes betydning:



Spilleren må stjæle et kort fra en af sine modspillere



Spilleren må lade sin brik bytte plads med en anden brik



Spilleren må flytte sin brik 3 felter tilbage



Spilleren må spille igen



Spilleren må smide et fiskekort væk, hvis han/hun har et liggende foran sig

**Hvis frøen lander udenfor de 4 rum,** er turen slut og går videre til den næste spiller, som skal få frøen til at springe.

**NB:** frøen anses for at være landet i et af rummene, så snart blot en del af frøen rører rummets bund.

## Spillets afslutning:

Spillet slutter, når en af brikkerne har været hele spillepladen rundt og er kommet tilbage til åkande-startfeltet. De andre deltagere spiller så én tur mere, hvorefter man hver især tæller sine points.

Den spiller, som har flest points, vinder spillet

**(NB:** når en brik er nået i mål, kan de andre spillere ikke længere bruge handlingskort mod ham/hende).

## Optælling af points:

- Eftersom fisk spiser myg, mister man et myggekort for hvert fiskekort.
- De resterende myggekort er 1 point værd.
- Den spiller, som først kommer i mål, tildeles 2 ekstra points.

**NB:** Spillerne kan i fællesskab blive enige om at øve sig på at få frøen til at springe inden spillets begyndelse.

*Et spil af Antoine Rabreau*



5 - 10 år

Från 2 till  
4 spelare

15 min

## Spelets mål:

Att äta så många myggor som möjligt.

## Innehåll:

1 spelplan, 4 grodor, 1 hoppande groda, 48 kort (30 myggor, 8 fiskar och 10 åtgärds kort)  
4 näckroskort

## Innan spelet:

Lådan placeras i mitten av bordet.

Korten blandas och läggs i en hög med baksidan upp.

Spelarna väljer en färg och tar den spelpjäs och det näckroskort som motsvarar den valda färgen.

Alla spelpjäser placeras på spelets första näckrosruta därefter placerar spelarna sitt hoppkort framför sig på ett avstånd som passar alla.



## Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar. Sedan fortsätter man medurs.

Spelaren börjar med att placera den hoppande grodan på sitt trampolinkort, och försöker få den att hoppa in på spelplanen.

**Om grodan landar i en av de fyra rutorna:** den siffra som finns i rutan anger antalet hopp som grodan (spelarens spelpjäs) får hoppa på spelplanen. Det betyder att om grodan stannar på siffran 3, kan spelaren flyttar sin spelpjäs 3 näckrosrutor framåt. Spelpjäserna flyttas medurs.

**OBS:** Det får endast stå en spelpjäs på en och samma näckros. En upptagen näckros räknas inte, utan grodan hoppar istället över denna ruta utan att räkna den.

**Om den näckros där grodan stannar har 1, 2 eller 3** blommor drar spelaren motsvarande antal kort (1, 2 eller 3).

- Om spelaren drar myggor eller fiskar, behåller spelaren korten med baksidan upp framför sig

- Om spelaren drar ett eller flera åtgärds kort kan spelaren välja att spela kortet detta varv. Spelaren kan också välja att spara kortet/korten med baksidan uppåt och spela kortet/korten nästa varv. **(OBS:** Spelaren kan bara spela ett åtgärds kort per varv).

## Åtgärds kortens betydelse:



Spelaren stjälar ett av  
medspelarnas kort



Spelaren byter plats på sin  
och en annan medspelares  
spelpjäs



Spelaren flyttar sin spelpjäs  
3 steg bakåt



Spelaren spelar en gång till



Spelaren kan avvisa ett  
fiskkort om han/hon redan  
har ett sådant kort.

**Om grodan landar utanför de 4 rutorna** måste spelaren vänta till nästa varv och turen går då över till nästa spelare.

**OBS:** Om en groda landar i en av de 4 rutorna och en del av grodan vidrör botten på rutan räknas det som att den har landat i rutan.

## Spelets slut:

Spelet är slut när en spelares spelpjäs har gått runt hela spelplanen och kommit tillbaka till den första näckrosrutan. Efter detta spelar de andra spelarna en sista gång och sedan räknar alla sina poäng.

Den spelare som fick flest poäng vinner spelet.

**(OBS:** När en groda har kommit till slutet, kan de andra spelarna inte spela åtgärds kort mot den grodan).

## Poängräkning:

- Eftersom fiskarna äter myggor, förlorar spelarna ett myggkort för varje fiskkort.
- De återstående myggkorten är värda 1 poäng.
- Den spelare som kom först får 2 extrapoäng.

**OBS:** Spelare kan tillsammans besluta att träna sig på att hoppa med grodan innan spelet startar.

*Ett spel av Antoine RABREAU*



5 – 10 лет



Количество игроков: 2 – 4



15 мин

## Цель игры

Съесть больше всех комаров.

## В комплекте

Игровое поле, 4 фишки "лягушка", 1 лягушка-попрыгушка, 48 карточек (30 комаров, 8 рыб и 10 карточек "действие"), 4 карточки "кувшинка".

## Подготовка к игре

Положите коробку в центре стола.

Перемешайте карточки и выложите стопкой лицевой стороной вниз.

Каждый игрок выбирает цвет и берет фишку и соответствующую карточку "кувшинка".

Поставьте все фишки на клетку-кувшинку "старт". Каждый игрок кладет свою карточку-трамплин перед собой на расстоянии, которое устроит всех игроков.



## Ход игры

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок ставит лягушку-попрыгушку на свою карточку-трамплин и старается запустить ее в углубление игрового поля.

**Если лягушка-попрыгушка приземлилась в одном из 4 секторов**, цифра данного сектора указывает, сколько прыжков может выполнить фишка "лягушка" данного игрока на игровом поле. То есть, если лягушка упала в сектор с цифрой 3, фишка игрока продвигается вперед на три клетки-кувшинки. Фишки передвигаются по часовой стрелке.

**Примечание:** на одной кувшинке может стоять только одна фишка. Занятая кувшинка не принимается в расчет. Лягушка перепрыгивает через эту клетку, не считая ее.

**Если фишка "лягушка" остановилась на кувшинке с 1, 2 или 3 цветами**, игрок берет из стопки соответствующее количество карточек (1, 2 или 3).

- Если ему попались карточки "комар" или "рыба", игрок кладет их перед собой лицевой стороной вниз.

- Если ему попала одна или несколько карточек "действие", игрок может выполнить действие одной карточки во время этого хода или положить ее (их) лицевой стороной вниз, чтобы использовать во время одного из следующих ходов. (Внимание! Игрок может использовать только одну карточку "действие" за ход.)

## Значение карточек "действие":



Игрок крадет карточку у одного из соперников.



Игрок меняет местами свою и любую другую фишку.



Фишка игрока отступает назад на 3 клетки.



Игрок делает повторный ход.



Игрок может сбросить одну карточку «рыба», если она у него есть.

**Если лягушка-попрыгушка не попала ни в один из 4 секторов**, ход игрока заканчивается и лягушку запускает следующий игрок.

**Примечание:** считается, что лягушка попала в один из 4 секторов, если какая-либо часть лягушки касается дна этого сектора.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда фишка одного из игроков прошла полный круг по игровому полю и вернулась на кувшинку «старт». Тогда остальные игроки делают последний ход, и каждый подсчитывает свои очки.

Партию выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

**(Примечание:** если фишка "лягушка" завершила круг, другие игроки больше не могут использовать карточку "действие" против нее.)

## Подсчет очков

- Поскольку рыбы едят комаров, игрок теряет одну карточку "комар" за каждую оставшуюся у него карточку "рыба".
- Остальные карточки "комар" дают по одному очку.
- Игрок, первым завершивший круг, получает 2 дополнительных очка.

**Примечание:** по общей договоренности игроки могут потренироваться в запуске лягушки-попрыгушки перед началом партии.

Автор игры: Антуан Рабро.



# Croassimo



DJ08431

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.  
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.  
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.  
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.  
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.  
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands-Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)