

FROG SPLASH

SPIELINHALT



40 Mückenplättchen



18 Karten: 6 farblich markierte Sets mit jeweils
1 Karte *Attacke*, *Richtungswechsel* und *Passen*



1 Würfel



1 Frosch mit Seerosenblatt,
Handpumpe und Pipette



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, mit etwas Glück die meisten Mückenplättchen zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müsst ihr *Froggy* fertig zusammenbauen. Setzt ihn dazu auf den vorgesehenen Platz am Seerosenblatt, führt die Zapfen an den Zehen zuerst durch die Ausnehmungen und drückt dann sein Hinterteil vorsichtig nach unten, bis seine Füße ordentlich in der Verankerung einrasten. Steckt anschließend den blauen Schlauch der Handpumpe auf den entsprechenden Auslass an *Froggys* linker Seite. Ist *Froggy* einmal zusammengebaut, könnt ihr ihn am Ende des Spiels ganz leicht in der Schachtel verstauen. Drückt außerdem die Mückenplättchen vorsichtig aus der Stanztafel heraus.
- Bereitet *Froggy* für das Spiel vor. Drückt dazu sein Maul zu, bis ihr ein Klicken hört, und öffnet den Verschluss des Wassertanks auf seinem Rücken. Befüllt den Tank mithilfe der Pipette mit Wasser. Stellt euch dazu am besten einen



Becher bereit, aus dem ihr das Wasser mit der Pipette aufnehmen könnt. Eine optimale Befüllung erreicht ihr mit 4 bis 5 Pipettenfüllungen. Stellt *Froggy* dann in die Tischmitte.

- Alle erhalten jeweils **1 farblich markiertes Kartenset**. Überzählige Sets legt ihr zurück in die Schachtel. *Achtung:* Im Spiel zu zweit entfernt ihr die Karte *Richtungswechsel* aus euren Sets und legt sie ebenfalls zurück in die Schachtel.
- Legt den **Würfel** zusammen mit **allen Mückenplättchen** in der Tischmitte bereit. *Achtung:* Im Spiel zu zweit benötigt ihr nur 30 Mückenplättchen!



SPIELABLAUF

Wer am jüngsten ist, beginnt. Ihr startet das Spiel im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, entscheidest du dich für **eine** der beiden folgenden Möglichkeiten: **A. MÜCKENPLÄTTCHEN STEHLEN** oder

B. KARTE AUSSPIELEN



A. MÜCKENPLÄTTCHEN STEHLEN

Drehe *Froggy* so, dass er dich ansieht. Danach würfelst du. Drücke anschließend die Handpumpe genau so oft, wie der Würfel anzeigt. **Gib acht:** *Froggy* ist sehr wachsam und entscheidet, ob du beim Mückenstehlen Glück oder Pech hast!

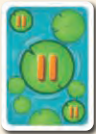
Hinweis: Das Würfelergebnis zeigt nicht nur an, wie oft ihr die Handpumpe drücken müsst, sondern auch, wie viele Mückenplättchen ihr bei Erfolg stehlen dürft!

Glück hast du dann, wenn *Froggy* dich während des Pumpens nicht anspricht. Du darfst dir jetzt die soeben gewürfelte Anzahl Mückenplättchen aus der Tischmitte nehmen und vor dir ablegen. Danach ist die nächste Person an der Reihe. *Hinweis:* Gegen Ende des Spiels kann es passieren, dass du dir trotz erfolgreichen Pumpens nicht die entsprechende Anzahl Plättchen nehmen kannst, weil nicht mehr genügend davon in der Tischmitte liegen. In diesem Fall nimmst du dir alle noch in der Tischmitte liegenden Plättchen. Du musst aber trotzdem zuerst so oft die Handpumpe drücken, wie der Würfel anzeigt. Erst dann darfst du dir die Plättchen nehmen, wenn du Glück gehabt hast!

Pech hast du dann, wenn *Froggy* dich anspricht. Du darfst dir leider keine Mückenplättchen nehmen. Schließe *Froggy's* Maul wieder und die reihum nächste Person beginnt die neue Runde.

B. KARTE AUSSPIELEN

Statt Mückenplättchen zu stehlen, darfst du eine deiner Handkarten ausspielen:



Passen: Spielst du diese Karte aus, passiert nichts weiter und die nächste Person ist an der Reihe.

Wenn ihr zu „Frog Splash“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria, oder an info@piatnik.com.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



Richtungswechsel: Spielst du diese Karte aus, änderst du damit die Spielrichtung. Habt ihr bisher im Uhrzeigersinn gespielt, dann spielt ihr jetzt gegen den Uhrzeigersinn und umgekehrt.



Angriff: Spielst du diese Karte aus, suchst du dir eine Person aus, die du attackieren möchtest. Drehe danach *Froggy* so, dass er die gewählte Person ansieht. Würfle anschließend und drücke die Handpumpe so oft, wie der Würfel anzeigt. Spritzt *Froggy* die Person an, verliert diese die gewürfelte Anzahl Mückenplättchen und legt sie aus ihrem Vorrat zurück in die Tischmitte. Verschont *Froggy* allerdings die Person, passiert nichts weiter. In beiden Fällen ist die - ausgehend von der Person, die die Karte gespielt hat - reihum nächste Person an der Reihe.

Die ausgespielte Karte lässt du verdeckt vor dir liegen. *Hinweis:* Spielt die Handkarten mit Bedacht aus, denn ihr dürft jede Karte nur 1x pro Spiel einsetzen!

Hilfe, *Froggy* geht das Wasser aus! Nachdem *Froggy* euch ca. 6x beim Stehlen ertappt und angespritzt hat, müsst ihr ihn wieder wie beschrieben befüllen.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald alle Mückenplättchen aus der Tischmitte verteilt sind. Es gewinnt, wer die meisten Plättchen gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

Hinweis zur Aufbewahrung: Achtet beim Einpacken darauf, dass *Froggy's* Wassertank leer ist, bevor ihr ihn in der Schachtel verstaut! Außerdem muss sein Maul geschlossen sein, damit er gut in die Schachtel passt.



Ihr findet uns auf:



[piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



PiatnikSpiele



PiatnikSpiele

FROG SPLASH

A JÁTÉK TARTALMA:



40 szúnyoglapka



18 kártya: 6 különböző színű szett, mindegyikben 1 kártya támadás, irányváltás és passzolás



1 dobókocka



béka liliomlevéllel, kézi szivattyúval és egy cseppentő



1 játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA:

A cél az, hogy egy kis szerencsével összegyűjtsétek a legtöbb szúnyoglapkát.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

- Az első játék előtt össze kell szerelni a békát. Ehhez helyezétek a békát a liliomra, a kijelölt helyére, először vezessétek át a lábujjakon a „csapokat” majd óvatosan nyomjátok le a hátsóját, amíg a lába szépen be nem pattan a rögzítési pontba. Ezután dugjátok be a kézi szivattyú kék tömlőjét a béka bal oldalán található megfelelő aljzatba. Az összeállított békát a játék után kényelmesen tárolhatjátok összeállítva a játék dobozában. Óvatosan nyomkodjátok ki a szúnyoglapkákat a kartonból.
- Készítsétek elő a békát a játékra. Kattanásig nyomjátok össze a száját, és nyissátok ki a hátulján lévő víztartályt. Töltsétek fel a tartályt vízzel a cseppentő segítségével. A legjobb, ha kikészítetek a játékhoz egy bögre vizet, amiből a cseppentővel felszívhatjátok a vizet. Az optimális töltést 4-5 cseppentővel érhetitek el. Ezután állítsátok a békát az asztal közepére.
- Mindenki vegyen magához egy kártyaszettet az általa választott színben. A nem használt kártyaszetteket tegyétek vissza a dobozba. *Figyelem:* kétszemélyes játékban tegyétek ki a játékából az „irányváltás” kártyákat.
- Tegyétek a dobókockát az asztal közepére. A két fős játékban 30 szúnyoglapkát tegyetek az asztal közepére. Három, négy, öt vagy hat játékos esetén tegyétek az asztal közepére az összes szúnyoglapkát.



A JÁTÉK MENETE:

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd.

Amikor rád kerül a sor, az alábbi két lehetőség közül választhatsz:

A. SZÚNYOGLAPKALOPÁS

vagy

B. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

A. SZÚNYOGLAPKALOPÁS

Forgasd el a békát úgy, hogy rád nézzen, majd dobj a kockával. Ezután nyomd meg a kézi szivattyút pontosan annyiszor, amennyit a kocka megad. **Légy óvatos:** a béka nagyon éber, és eldönti, hogy szerencsés vagy szerencsétlen vagy-e, amikor szúnyogokat lopsz!

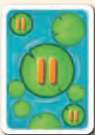
Megjegyzés: A kocka eredménye nem csak azt mutatja, hogy milyen gyakran kell megnyomnod a kézi szivattyút, hanem azt is, hogy hány szúnyoglapkát lophatsz, ha sikerrel jársz!

Szerencsés vagy, ha a béka **nem spriccel le téged** pumpálás közben. Ilyen esetben elvehetsz az asztal közepéről annyi szúnyoglapkát, amennyit a kockával dobtál, és magad elé helyezheted őket. A lépésed véget ért, a játékot a következő játékos folytatja. **Megjegyzés:** A játék vége felé előfordulhat, hogy a sikeres szivattyúzás ellenére sem tudod elvenni a megfelelő számú lapkát, mert nem maradt elég az asztal közepén. Ebben az esetben annyi lapkát veszel el az asztal közepéről, amennyi ott van. A kézi szivattyút azonban továbbra is annyiszor kell megnyomnod, amennyit a kocka mutat. Csak azután veheted el a lapkákat, ha szerencséd van!

Nincs szerencséd, ha a béka **lespriccel**. Nem lophatsz szúnyoglapkát. Csukd be újra a béka száját. A játékot az utánad következő játékos folytatja.

B. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

A szúnyoglopás helyett kijátszhatod az egyik kártyát a kezedből:



Passz: Amikor kijátszod ezt a kártyát, semmi nem történik, és a játékot az utánad következő játékos folytatja.

Ha bármilyen kérdésed van a „Frog Splash” játékkal kapcsolatban, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu, piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelése fulladást okozhat. Kérjük, tartsa meg a játék leírását és a csomagolását, mert olyan fontos információkat tartalmaznak, amikre még szüksége lehet.



Irányváltás: Amikor kijátszod ezt a kártyát, megváltozik a játék iránya. Ha eddig az óramutató járásával megegyező irányban játszottatok, akkor most az óramutató járásával ellentétes irányban fogtok játszani, és fordítva.



Támadás! Amikor kijátszod ezt a kártyát, kiválasztod az egyik játékostársad, akit meg szeretnél támadni. Felé fordítod a békát, majd dobsz a kockával, és megnyomod a kézi szivattyút annyiszor, amennyit a kocka mutat. Ha a béka lespricceli a megtámadott játékost, akkor elveszel tőle annyi szúnyoglapkát (ha van neki) amennyit dobtál. Ezeket visszatesszed a készletéből az asztal közepére. Ha azonban a béka megkíméli a megtámadott játékost, akkor semmi más nem történik. Mindkét esetben a játékot a következő játékos folytatja a támadótól kezdve.

A kijátszott kártyát felfordítva magad előtt hagyod. **Megjegyzés:** Játszd ki olyan a kezekben lévő kártyákat, mert minden kártyát csak 1x használhatsz játékunként!

Segítség, elfogyott a víz a békából! Miután a béka rajtakapott, hogy loptál, és kb. 6-szor fröcskölt, újra meg kell töltenetek őt a korábban leírtak szerint.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor elfogynak az asztal közepéről a szúnyoglapkák. Az lett a győztes, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte össze. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett összes játékos győztes.

Amikor már nem akartok újabb játékot elkezdni, győződjetek meg róla, hogy a béka víztartálya üres, mielőtt visszatesszük őt a dobozba! Csukjátok be a béka száját azért, hogy kényelmesen elférjen a dobozban.



Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)

5+ 2-6 15'

CZ

FROG SPLASH

Zábavná vodní dětská hra

pro 2 – 6 hráčů od 4 let.

Pro žabáka Froggyho nemůže být den krásnější: s plným bříškem a dobrou náladou sedí na leknínu uprostřed rybníka. Užívá si teplých slunečních paprsků a nechává se pohodlně unášet proudem. Pozoruje komáry, kteří kolem něj divoce poletují, a už se těší na své další jídlo. Co však úplně nesnáší je, když mu někdo kra-de jeho kořist. Nakonec Froggymu dojde trpělivost a zloděje bez okolků napomene silným proudem vody. Kdo z vás mu i přesto dokáže ukrást nejvíce komárů?

OBSAH HRY



40 žetonů s komáry



18 karet: 6 barevně označených sad, v každé sadě 1 karta - pas, změna směru a útok



1 kostka



1 žába s leknínem,
ruční pumpička a pipeta



1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem je s trochou štěstí nasbírat co nejvíce komárů.

PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou sestavte Froggyho a umístěte ho na list leknínu. Nejprve zasuněte kolíčky na jeho prsteh u nohou do otvorů a poté jemně zatlačte jeho zadní část dolů, dokud jeho nohy správně nezacvaknou do podstavce. Poté připojte modrou hadičku ruční pumpičky k příslušnému výstupu na levé straně Froggyho. I když je Froggy sestaven, můžete ho na konci hry snadno uložit do krabice.
- Z předlohy opatrně vytlačte komáry.
- Připravte Froggyho na hru. Stiskněte jeho tlamičku až uslyšíte cvaknutí, otevřete uzávěr nádržky na vodu na jeho zádech. Pomocí pipety naplňte nádržku vodou. Připravte si kelímek, ze kterého můžete pipetou vodu nabírat. Optimálního naplnění dosáhnete 4 až 5 plnění pipetou. Poté postavte Froggyho doprostřed stolu.
- Každý hráč dostane 1 sadu karet označenou barvou. Přebytečné sady vraťte zpět do krabice. Pozor: ve hře pro dva hráče odstraňte ze svých sad kartu „Změna směru“ a vraťte ji také zpět do krabice.
- Kostku položte doprostřed stolu. Ve hře pro dva hráče rozložte 30 komárů doprostřed stolu. Hrajete-li ve třech, čtyřech, pěti nebo šesti, rozložte všechny komáry.



Piatnik hra: 811494

© 2026 Piatnik, Vienna – Made in China



piatnik.com

PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč a dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, se rozhodne pro jednu z následujících možností:

A. ULOVENÍ KOMÁRA

nebo

B. VYNESENÍ KARTY

A. ULOVENÍ KOMÁRA



Otoč Froggyho tak, aby se na tebe díval. Poté hoď kostkou. Pak stiskni ruční pumpu tolikrát, kolik ukazuje kostka. Pozor: Froggy je velmi ostražitý a sám rozhoduje, zda budeš mít při krádeži komárů štěstí nebo smůlu!

Poznámka: výsledek hodu kostkou hráčům neukazuje jen to, kolikrát musí stisknout ruční pumpu, ale také to, kolik komárů mohou ukořistit, aby byli úspěšní!

Štěstí máš tehdy, když tě Froggy při pumpování nepostříká. Nyní si můžeš vzít ze středu stolu tolik komárů, kolik padlo na kostce, ty si polož před sebe. Pak je na řadě další hráč.

Poznámka: ke konci hry se může stát, že i přes úspěšné pumpování si hráči nebudou moci vzít příslušný počet komárů, protože jich uprostřed stolu nebudou dostatek. V takovém případě si vezmou všechny komáry, kteří se ještě uprostřed stolu nacházejí. Přesto však musí nejprve stisknout ruční pumpu tolikrát, kolikrát ukáže kostka. Teprve poté si mohou vzít komáry, pokud měli štěstí!

Smůlu máš tehdy, když tě Froggy postříká. Bohužel si nesmíš vzít žádné komáry. Zavři Froggymu tlamičku a další hráč v pořadí začíná nové kolo.

B. VYNESENÍ KARTY

Místo krádeže komárů můžeš vynést jednu kartu z ruky:



Pas: když vyneseš tuto kartu, nic se nestane a na řadě je další hráč.



Změna směru: když vyneseš tuto kartu, změniš tím směr hry. Pokud se dosud hrálo ve směru hodinových ručiček, bude se od této chvíle hrát proti směru hodinových ručiček a naopak.



Útok! když vyneseš tuto kartu, vyber si hráče, kterého chceš napadnout. Otoč Froggyho tak, aby se díval na vybranou osobu. Pak hoď kostkou a stiskni ruční pumpu tolikrát, kolik ukazuje kostka. Pokud Froggy postříká danou osobu, ztratí tento hráč tolik komárů, kolik ukazuje kostka a vrátí je ze své hromádky zpět doprostřed stolu. Pokud však Froggy danou osobu ušetří, nic se nestane. V obou případech je na řadě další hráč v pořadí počínaje útočícím hráčem. Vynesenou kartu si nech ležet před sebou otočenou lícem dolů.

Poznámka: vynášejte karty z ruky s rozvahou, protože každou kartu můžete použít pouze jednou za hru!

Pomoc, Froggymu dochází voda! Poté, co vás Froggy asi 6krát přistihne při krádeži a postříká vás, musíte ho znovu naplnit, jak je popsáno výše.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jsou uloveni všichni komáři ze středu stolu. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce komárů. V případě remízy vyhrávají všichni, kteří se na remíze podíleli.

Pokud nechcete hrát další hru, ujistěte se, že je Froggyho nádržka na vodu prázdná předtím, než ho uložíte do krabice! Také musí mít zavřenou tlamičku, aby se do krabice vešel.



Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Frog Splash“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz
www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let.
Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení.
Uchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na



PiatnikCZ



piatnikcz/



PiatnikSpiele

5+ 2-6 15'

SK

Zábavná vodná detská hra

pre 2 - 6 hráčov od 4 rokov.

Pre žabiaka Froggyho nemôže byť deň krajší: s plným bruškom a dobrou náladou sedí na lekne uprostred rybníka. Uživa si teplé slnečné lúče a necháva sa pohodlne unášať prúdom. Pozoruje komárov, ktorí okolo neho divoko poletujú, a už sa tešia na svoje ďalšie jedlo. Čo však úplne neznaša je, keď mu niekto kradne jeho korisť. Nakoniec Froggymu dôjde trpezlivosť a zlodēja bez okolkov napomenie silným prúdom vody. Kto z vás mu aj napriek tomu dokáže ukradnúť najviac komárov?

OBSAH HRY



40 žetónov s komármi



18 kariet: 6 farebne označených zostáv, v každej zostave 1 karta - pas, zmena smeru a útok



1 kocka



1 žaba s leknovým listom, ručná pumpička a pipeta



1 pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom je s trochu šťastia nazbierať čo najviac komárov.

PRÍPRAVA HRY

- Pred prvou hrou zložte Froggyho a umiestnite ho na list lekna. Najprv zasuňte štipce na jeho prstoch na nohách do otvorov a potom jemne zatlačte jeho zadnú časť dole, kým jeho nohy správne nezacvaknú do podstavca. Potom pripojte modrú hadičku ručnej pumpičky k príslušnému výstupu na ľavej strane Froggyho. Aj keď je Froggy zložený, môžete ho na konci hry ľahko uložiť do krabice.
- Z predlohy opatrne vytlačte komáre.
- Pripravte Froggyho na hru. Stlačte jeho papuľku až budete počuť cvaknutie, otvorte uzáver nádržky na vodu na jeho chrbte. Pomocou pipety naplňte nádržku vodou. Pripravte si téglik, z ktorého môžete pipetou naberať vodu. Optimálne naplnenie dosiahnete 4 až 5 plneniami pipetou. Potom postavte Froggyho doprostred stola.
- Každý hráč dostane 1 súbor kariet označený farbou. Prebytočné súbory vráťte späť do krabice. Pozor: v hre pre dvoch hráčov odstráňte zo svojich súborov kartu „Zmena smeru“ a vráťte ju tiež späť do krabice.
- Kocku položte doprostred stola. V hre pre dvoch hráčov rozložte 30 komárov doprostred stola. Ak hráte o troch, štyroch, piatich alebo šiestich hráčoch, rozložte všetky komáre.



PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč a ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, sa rozhodne pre jednu z nasledujúcich možností:

A. ULOVENIE KOMÁRA

alebo

B. VYNESENIE KARTY

A. ULOVENIE KOMÁRA



Otoč Froggyho tak, aby sa na teba pozeral. Potom hod' kockou. Potom stlač' ručnú pumpu toľkokrát, koľko ukazuje kocka. **Pozor:** Froggy je veľmi ostražitý a sám rozhoduje, či budeš mať pri krádeži komárov šťastie, alebo smolu!

Poznámka: výsledok hodu kockou hráčom neukazuje len to, koľkokrát musí stlačiť ručnú pumpu, ale aj to, koľko komárov môžu ukoristiť, aby boli úspešní!

Šťastie máš vtedy, keď ťa Froggy pri pumpovaní nepostrieka. Teraz si môžeš zobrať zo stredy stola toľko komárov, koľko padlo na kocke, tie si potom položíš pred seba. Potom je na rade ďalší hráč.

Poznámka: ku koncu hry sa môže stať, že aj napriek úspešnému pumpovaniu si hráči nebudú môcť vziať príslušný počet komárov, pretože ich uprostred stola nebude dostatok. V takom prípade si vezmú všetky komáre, ktorí sa ešte uprostred stola nachádzajú. Napriek tomu však musí najskôr stlačiť ručnú pumpu toľkokrát, koľkokrát ukáže kocka. Až potom si môžu vziať komáre, ak mali šťastie!

Smolu máš vtedy, keď ťa Froggy postrieka. Bohužiaľ si nesmieš vziať žiadne komáre. Zavri Froggymu papuli a ďalší hráč v poradí začína nové kolo.

B. VYNESENIE KARTY

Namiesto krádeže komárov môžeš vyniesť jednu kartu z ruky:



Pas: keď vynesieš túto kartu, nič sa nestane a na rade je ďalší hráč.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Frog Splash“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz
www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov.
Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusení. Uschovajte kontaktnú adresu.

Nájdete nás na



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele

Žiadna časť týchto pravidiel nesmie byť používaná ani reprodukováná akýmkoľvek spôsobom na účely školenia technológií alebo systémov umelej inteligencie.



Zmena smeru: keď vynesieš túto kartu, zmeníš tým smer hry. Pokiaľ sa doteraz hralo v smere hodinových ručičiek, bude sa od tejto chvíle hrať proti smeru hodinových ručičiek a naopak.



Útok! keď vynesieš túto kartu, vyber si hráča, ktorého chceš napadnúť. Otoč Froggyho tak, aby sa pozeral na vybranú osobu. Potom hod' kockou a stlač' ručnú pumpu toľkokrát, koľko ukazuje kocka. Pokiaľ Froggy postrieka danú osobu, stratí tento hráč toľko komárov, koľko ukazuje kocka a vráti ich zo svojej kôpky späť do prostred stola. Pokiaľ však Froggy danú osobu ušetrí, nič sa nestane. V oboch prípadoch je na rade ďalší hráč v poradí počnúc utociacim hráčom. Vynesenú kartu si nechaj ležať pred sebou otočenú lícom dole.

Poznámka: vynášajte karty z ruky s rozvahou, pretože každú kartu môžete použiť iba raz za hru!

Pomoc, Froggy mu dochádza voda! Potom, čo vás Froggy asi 6-krát prištíhne pri krádeži a postrieka vás, musíte ho znova naplniť, ako je popísané vyššie.

KONIEC HRY

Hra končí, akonáhle sú ulovené všetky komáre zo stredy stola. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac komárov. V prípade remízy vyhrávajú všetci, ktorí sa na remíze podieľali.

Pokiaľ nechcete hrať ďalšiu hru, uistite sa, že je Froggyho nádržka na vodu prázdna predtým, než ho uložíte do krabice! Tiež musí mať zatvorenú papulku, aby sa do krabice vošiel.

