

TAP THE FROG

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 379 3

Frosch-fröhliche Geschicklichkeitsspiele
für 1–4 Spieler von 6–99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Mentals LLC.

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt :

1 Gitter

1 Tafel „Froschteich“, doppelseitig bedruckt

16 Bälle in 4 Farben



Ihr braucht noch: Einen Zettel und einen Stift

Die frechen Frösche spielen heute Wasserball und ihr werft ihnen die bunten Bälle zu. Doch Achtung: Schon liegt ein Ball im Wasser oder landet sogar beim Piratenfrosch! Wer den Fröschen geschickt seine Bälle zuwirft, sammelt die meisten Punkte.

So werden die Bälle geworfen

Für alle Spielvarianten gültig!

Ihr spielt zunächst mit der Seite der Froschteich-Tafel, die einen Piratenfrosch in der Mitte zeigt. Legt sie in die Schachtel und darüber das Gitter. Die „Profiseite“ ist etwas schwieriger. Sie hat zwei Piratenfrösche und mehr Wasserfelder.

Spielt auf einer festen, glatten Fläche, damit die Bälle gut hüpfen. Nehmt einen Ball und werft ihn so, dass er vor der Schachtel ein- oder mehrmals aufspringt. Dann erst darf er in einem Feld landen.

*Wenn ihr ein paar Mal übt,
klappt es immer besser!*



Solohüpfer



Für 1 Spieler

Ziel des Spiels ist es, den Fröschen im Teich die farbigen Bälle zuzuwerfen.

Du hast pro Ball maximal **drei Versuche**, ihn wie oben beschrieben in den Teich hüpfen zu lassen. Sonst ist er aus dem Spiel und du versuchst es mit dem nächsten Ball.

Wertung

Sobald alle Bälle gespielt sind, zählst du wie folgt:

Bälle in einem Froschfeld der gleichen Farbe (Beispiel: grüner Ball bei grünem Frosch):	2 Punkte
Bälle in einem Froschfeld einer anderen Farbe (Beispiel: grüner Ball bei gelbem Frosch):	1 Punkt
Bälle im Wasser :	0 Punkte
Bälle beim Piratenfrosch :	-2 Punkte

Zähle deine erreichten Punkte zusammen und schreibe dein Ergebnis auf ein Blatt Papier. Versuche es nach und nach zu verbessern.

Froschball



Für 2–4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, den Fröschen im Teich eure Bälle zuzwerfen. Es zählen am Schluss alle Bälle, die in den Feldern gelandet sind.

Jeder Spieler nimmt sich die vier Bälle einer Farbe. Ihr spielt reihum und der jüngste Hüpfen beginnt. Er hat bis zu **drei Versuche**, seinen Ball in den Froschteich zu werfen, sonst kann der Ball leider nicht gewertet werden. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Habt ihr alle Bälle gespielt, wertet ihr sie wie beim Spiel Solohüpfen aus. Schreibt das Ergebnis auf ein Blatt Papier. Vermerkt am besten zu eurem Namen die Farbe eurer Bälle. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt!

Wirrwarr-Variante:

Ihr lasst **gleichzeitig** eure Bälle in den Froschteich springen. Hierzu habt ihr jedoch nur **einen Versuch** je Ball. Trefft ihr nicht korrekt in ein Feld des Froschteichs, ist der Ball aus dem Spiel.

Bälle-Schubser



Für 2–4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, den Fröschen im Teich eure farbigen Bälle zuzwerfen. Sie sollten möglichst **allein** in einem Feld liegen bleiben.

Jeder von euch nimmt sich die vier Bälle einer Farbe. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug hat bis zu **drei Versuche**, seinen Ball in den Froschteich hüpfen zu lassen, sonst ist dieser aus dem Spiel. Versucht vor allem, in ein Froschfeld zu treffen, in dem noch **kein anderer Ball** liegt, denn am Schluss werden die Bälle gewertet, die **allein** auf

einem Feld liegen. Manchmal ist es auch sinnvoll, einen bereits liegenden Ball von einem Feld in ein anderes zu schubsen!

Wertung

Sobald alle Bälle gespielt wurden, wird es spannend: Wenn zwei oder mehr Bälle **unterschiedlicher Farbe** in einem Feld liegen geblieben sind, werden sie nicht gewertet. Nehmt sie gleich aus dem Froschteich heraus und legt sie beiseite.

Liegen zwei oder mehr Bälle **derselben Farbe** in einem Feld, dürft ihr diese wie beim Spiel Solohüpfer werten! Ebenso zählen alle einzeln liegenden Bälle. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Tic Tac Trio



Für 2–4 Spieler

Ziel ist es, drei Bälle seiner Farbe in eine Reihe hüpfen zu lassen. Dies können Felder in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe sein. Hier spielt es keine Rolle, ob ihr einen Frosch, einen Piratenfrosch oder ein Wasserfeld trefft. In einem Feld dürfen mehrere Bälle liegen.

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug hat maximal drei Versuche, einen Ball in die Schachtel hüpfen zu lassen. Danach ist der nächste Spieler dran. Sind eure Bälle verspielt und das Ziel noch nicht erreicht, dürft ihr einen beliebigen eurer Bälle erneut werfen.

Sobald es einem Spieler gelungen ist, drei Bälle in eine Reihe zu bekommen, endet das Spiel und der Gewinner steht fest. Auf geht's zur nächsten Runde!

© 2014 Mentals LLC. All Rights Reserved.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

TAP THE FROG

F

Jeux Ravensburger® n° 23 379 3

Un jeu d'adresse riche en rebondissements
pour 1 à 4 joueurs de 6 à 99 ans

Conception : Heinz Meister

Illustrations : Mentals LLC.

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

1 grille

1 plateau double-face représentant l'étang des grenouilles
16 balles de 4 couleurs



Vous avez également besoin d'une feuille et d'un crayon

Aujourd'hui, c'est water-polo chez les grenouilles et c'est à vous de leur lancer les balles de couleur. Mais attention de ne pas les envoyer dans l'eau ou à la grenouille pirate ! Le plus adroit pour envoyer ses balles aux grenouilles marquera le plus de points.

Comment lancer les balles

Valable pour toutes les variantes de jeu !

Commencez par jouer avec la face du plateau au milieu duquel figure une grenouille pirate. Placez-la dans le fond de la boîte avec la grille par-dessus. La face « pro » est légèrement plus difficile : il y a deux grenouilles pirates et davantage de

cases Eau. Jouez sur une surface dure et lisse pour que les balles rebondissent bien. Prenez une balle et lancez-la de manière à ce qu'elle rebondisse une ou plusieurs fois avant la boîte.

Le mieux est de s'entraîner un peu !



Soloballe

Pour 1 joueur



Le but du jeu consiste à lancer les balles de couleur aux grenouilles de l'étang.

Tu as droit au maximum à **3 essais** par balle pour la faire atterrir dans l'étang, comme expliqué ci-dessus. Sinon, la balle est éliminée du jeu et tu dois essayer avec la balle suivante.

Décompte des points

Dès que tu as lancé toutes les balles, compte les points :

Balles dans une case Grenouille de la **même couleur**
(exemple : balle verte sur une grenouille verte) : 2 points

Balles dans une case Grenouille d'une **autre couleur**
(exemple : balle verte sur une grenouille jaune) : 1 point

Balles dans l'**eau** : 0 point

Balles sur la **grenouille pirate** : -2 points

Additionne tes points et note ton résultat sur une feuille de papier. Essaie de battre ton record à chaque partie.

Balle aux grenouilles



Pour 2 à 4 joueurs

Le but du jeu consiste à lancer leurs balles aux grenouilles. À la fin, toutes les balles qui auront atterri dans des cases compteront. Chaque joueur prend les 4 balles d'une couleur. Vous jouez à tour de rôle en commençant par le plus jeune d'entre vous. Il dispose de **3 essais** pour lancer sa balle dans l'étang, sinon elle n'est pas comptabilisée. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Une fois que toutes les balles ont été lancées, comptez les points comme dans le jeu « Soloballe ». Notez les scores sur une feuille de papier, en ajoutant la couleur des balles à côté des noms. Celui qui totalisera le plus de points après 5 manches remportera la partie.

Variante « Salade ! » :

Lancez vos balles tous **en même temps** dans l'étang. Mais vous n'avez droit qu'à **1 essai** par balle. Si vous n'atterrissez pas dans une case de l'étang, la balle est éliminée.

Pousse-balle



Pour 2 à 4 joueurs

Le but du jeu consiste à lancer leurs balles aux grenouilles. Mais il faut essayer de se retrouver **seul** dans une case !

Chaque joueur prend les 4 balles d'une couleur. Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur dispose de **3 essais** pour faire atterrir sa balle dans l'étang, sinon elle est éliminée. Essayez surtout d'atterrir dans une case dans laquelle ne se trouve encore **aucune autre balle**, car, à la fin, seules les balles se retrouvant **toutes seules** dans une case seront comptabilisées. Parfois il est donc judicieux d'essayer d'éjecter une balle vers une autre !

Décompte des points

Dès que toutes les balles ont été lancées, la tension monte : si deux ou plusieurs balles **de couleurs différentes** se retrouvent dans la même case, elles ne comptent pas. Retirez-les immédiatement de l'étang et mettez-les de côté.

Si deux balles ou plus **de la même couleur** se retrouvent dans la même case, elles comptent comme des balles seules ! Toutes les balles seules sont comptabilisées comme dans le jeu « Soloballe ».

Celui qui totalisera le plus de points après 5 manches remportera la partie.

Bingo balle



Pour 2 à 4 joueurs

Le but du jeu consiste à aligner 3 balles de sa couleur dans l'étang. Cette ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale. Dans ce jeu, peu importe que vous atterrissez sur une grenouille, une grenouille pirate ou dans l'eau. Il peut y avoir plusieurs balles par case.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur dispose de **3 essais** pour faire atterrir sa balle dans l'étang. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Si vous avez joué toutes vos balles sans que personne ne réussisse à former une ligne, vous pouvez en relancer une au choix.

Dès qu'un joueur réussit à aligner 3 balles, le jeu est terminé et il est déclaré vainqueur. En avant pour une nouvelle partie !

© 2014 Mentals LLC. All Rights Reserved.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

TAP THE FROG



Gioco Ravensburger® n° 23 379 3

Una serie di divertenti giochi di abilità
per 1-4 giocatori dai 6 ai 99 anni.

Ideato da: Heinz Meister

Illustrazioni: Mentals LLC.

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

1 griglia

1 Tabellone “stagno delle ranocchie” (bifacciale)

16 palline in 4 colori



Dovrai procurarti: foglio e matita

Oggi le ranocchie giocano a pallanuoto: lanciate loro le palline colorate! Ma... attenzione: la pallina potrebbe cadere nell'acqua o finire addirittura tra le zampe della rana-pirata! Chi fa centro, ottiene il punteggio più alto.

Il lancio delle palline

Per tutte le varianti di gioco!

Iniziate a giocare utilizzando il lato del tabellone con raffigurata la rana-pirata al centro dello stagno. Mettetelo all'interno della scatola e posizionatevi sopra la griglia. L'altro lato del tabellone è dedicato ai “professionisti”: il gioco è un po' più difficile perché le rane-pirata sono due e le caselle con l'acqua sono più numerose. Giocate su una base piana e stabile, in modo che le palline possano rimbalzare bene. Prendete una pallina

e lanciatela facendola rimbalzare una o più volte davanti alla scatola. Non potete lanciarla direttamente dentro alla scatola senza farla rimbalzare.

Esercitatevi un paio di volte prima di iniziare la partita!

Un solo lanciatore



Per 1 giocatore

Scopo del gioco è lanciare le palline colorate alle ranocchie che si trovano all'interno dello stagno. Fai rimbalzare la pallina come descritto sopra: hai a disposizione al massimo **tre tentativi** per riuscire a farla entrare nello stagno. Se non ci riesci, la pallina viene eliminata dal gioco. Prendine un'altra e ritenta.

Punteggio

Quando hai terminato tutte le palline, assegna il punteggio nel modo seguente: Palline all'interno di una casella con ranocchia dello **stesso colore** (esempio: pallina verde nella casella con rana verde):

2 punti

Palline all'interno di una casella con

ranocchia di **colore diverso** (esempio: pallina verde nella casella con rana gialla):

1 punto

Palline nell'**acqua**:

0 punti

Palline nella casella della **rana-pirata**:

-2 punti

Somma i punti da te ottenuti e scrivi il risultato su un foglio. Inizia una nuova partita per superare ogni volta il tuo record

Pallarana



Per 2-4 giocatori

Scopo del gioco è lanciare le vostre palline alle ranocchie che si trovano all'interno dello stagno. Alla fine della partita, per ogni pallina che ha centrato una casella otterrete il relativo

punteggio. Ogni giocatore prende quattro palline dello stesso colore. Si gioca in cerchio, a turno. Inizia il giocatore più giovane, il quale ha a disposizione **tre tentativi** per riuscire a lanciare una delle sue palline all'interno dello stagno delle ranocchie. Se fallisce, non potrà essere assegnato alcun punteggio. Il turno passa quindi al giocatore alla sua sinistra.

Una volta lanciate tutte le palline, procedete all'assegnazione del punteggio come descritto nella variante "Un solo lanciatore". Scrivete i punteggi su un foglio. Annotate il nome del giocatore e anche il colore delle palline da lui scelte. Vince chi riesce ad ottenere il maggior numero di punti dopo cinque partite!

Variante-intricata:

fate rimbalzare tutti **contemporaneamente** le vostre palline all'interno dello stagno. In questo caso, avete a disposizione **un unico tentativo** per ogni pallina. Se non centrate correttamente una casella dello stagno, la pallina viene eliminata dal gioco.

Pallaspinta



Per 2-4 giocatori

Scopo del gioco è lanciare le vostre palline colorate alle ranocchie che si trovano all'interno dello stagno. Ogni giocatore deve tentare di occupare le caselle **da solo**. Ciascun giocatore prende quattro palline dello stesso colore. Si gioca a turno, in senso orario. Il giocatore di turno ha a disposizione **tre tentativi** per far atterrare la sua pallina all'interno dello stagno. Se non ci riesce, la pallina è fuori dal gioco.

Dovete tentare di centrare una casella dello stagno all'interno della quale **non si trova ancora nessun'altra pallina**. Alla fine della partita, il punteggio verrà assegnato solamente alle palline dei giocatori che sono riusciti ad occupare **da soli** le casel-

le. Potete anche tentare di spingere da una casella all'altra una pallina che si trova già all'interno dello stagno!

Punteggio

Una volta lanciate tutte le palline, osservate attentamente la situazione: se due o più palline di colore diverso si trovano all'interno della stessa casella, non viene assegnato alcun punteggio. Toglietele dallo stagno e mettetele da parte.

Se due o più palline dello stesso colore si trovano nella stessa casella, si procede alla normale assegnazione del punteggio: ogni singola pallina riceve punti come descritto nella variante di gioco "Un solo lanciatore". Vince chi riesce ad ottenere il maggior numero di punti dopo cinque partite.

Tic Tac Trio



Per 2-4 giocatori

Scopo del gioco è far rimbalzare tre palline del proprio colore in modo da formare una fila orizzontale, verticale, oppure diagonale. In questa variante di gioco non è importante il tipo di casella centrato (ranocchia, rana-pirata, oppure acqua). All'interno della stessa casella possono trovarsi anche più palline.

Si gioca a turno, in senso orario. Ogni giocatore ha a disposizione al massimo tre tentativi per far atterrare una pallina all'interno della scatola. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

Le vostre palline sono finite e non avete ancora raggiunto l'obiettivo? Allora rilanciate una qualsiasi delle vostre palline. Il gioco termina non appena un giocatore riesce a formare una fila con le sue tre palline: è lui il vincitore. Potete iniziare un'altra partita!

TAP THE FROG

NL

Ravensburger® spel nr. 23 379 3

Kikker-vrolijke behendigheidsspellen
voor 1 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustratie: Mentals LLC
Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

- 1 rooster
- 1 bord “kikkervijver”, dubbelzijdig bedrukt
- 16 balletjes in 4 kleuren



Je hebt nog nodig: pen en papier

De brutale kikkers spelen vandaag waterbal en jullie gooien de gekleurde balletjes naar ze toe. Maar let op: een balletje komt al gauw in het water of zelfs bij de piratenkikker! Wie handig z'n balletjes naar de kikkers gooit, verzamelt de meeste punten.

Zo worden de balletjes gegoid

Geldig voor alle spelvarianten!

Jullie spelen als eerste met de kikkervijver-zijde waar de piratenkikker in het midden staat. Leg die in de doos en daarover het rooster. De “zijde voor profs” is een beetje lastiger. Deze heeft twee piratenkikkers en meer watervelden.

Speel op een stevige, gladde ondergrond, zodat de balletjes goed stuiten. Pak een balletje en gooi het zo, dat hij voor de

doos één of meerdere keren stuitert. Dan pas mag het op een veld terecht komen.

*Als je een paar keer oefent,
lukt het steeds beter!*

Solohuppelaar

Voor 1 speler



Doel van het spel is, de kikkers in de vijver de gekleurde balletjes toe te gooien.

Je hebt per balletje maximaal **drie pogingen**, om het zoals boven beschreven in de vijver te laten stuiten. Anders is hij uit het spel en probeer je het met het volgende balletje.

Waardering

Zodra alle balletjes zijn gespeeld, tel je als volgt:

Balletjes op een kikkerveld van **dezelfde kleur**

(voorbeeld: groen balletje bij een groene kikker): 2 punten

Balletjes op een kikkerveld van een **andere kleur**

(voorbeeld: groen balletje bij een gele kikker): 1 punt

Balletjes in het **water**: 0 punten

Balletjes bij de **piratenkikker**: -2 punten

Tel je punten bij elkaar op en schrijf het resultaat op een vel papier. Probeer het langzamerhand te verbeteren.

Kikkerbal

Voor 2 – 4 spelers



Doel van het spel is, jullie balletjes naar de kikkers in de vijver te gooien. Aan het eind tellen alle balletjes die op de velden zijn gekomen.

Iedere speler pakt vier balletjes van een kleur. Jullie spelen met de wijzers van de klok mee en de jongste huppelaar mag beginnen.

Hij heeft **drie pogingen**, om z'n balletje in de kikkervijver te gooien, anders kan de bal helaas niet gewaardeerd worden. Daarna is de linker buurman aan de beurt.

Hebben jullie alle balletjes gegooid, dan waardeer je ze net als bij het spel voor de solohuppelaar.

Schrijf het resultaat op een vel papier. Je kunt het beste de kleur van jullie balletjes bij jullie namen aangeven. Wie na vijf rondes de meeste punten heeft, is de winnaar!

Wir-war variant:

jullie laten **tegelijkertijd** jullie balletjes in de kikkervijver stuiten. Hiervoor heb je echter maar **één poging** per balletje. Kom je niet op het veld van de kikkervijver dan is het balletje uit het spel.

Balletjes stoten



Voor 2 – 4 spelers

Doel van het spel is, jullie gekleurde balletjes naar de kikkers in de vijver te gooien. Ze moeten zo mogelijk **alleen** op een veld blijven liggen.

Ieder van jullie pakt de vier balletjes van een kleur. Jullie spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is heeft **drie pogingen** z'n balletje in de kikkervijver te laten stuiten, anders is hij uit het spel.

Probeer vooral op een kikkerveld te mikken waar nog **geen ander balletje** ligt, want aan het eind worden de balletjes gewaardeerd, die **alleen** op een veld liggen. Soms is het ook zinvol, een balletje dat er al ligt, van het ene veld naar het andere veld te stoten!

Waardering

Zodra alle balletjes gespeeld zijn, wordt het spannend: als twee of meer balletjes **van een verschillende kleur** op een

veld zijn blijven liggen, worden ze niet gewaardeerd. Haal ze tegelijkertijd uit de kikkervijver en leg ze aan de kant.

Liggen twee of meer balletjes **van dezelfde kleur** op een veld, dan worden die op de gewone manier gewaardeerd! Alle balletjes die alleen liggen, tellen zoals bij het spel “solohuppe-laar”.

Wie na vijf rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

Tic Tac Trio



Voor 2 – 4 spelers

Doel is, drie balletjes van je kleur in een rij te laten stuiteren. Dit kunnen velden in een horizontale, verticale of diagonale rij zijn. Hier maakt het niet uit, of je op een kikker, piratenkikker of een waterveld komt. Op een veld mogen meer balletjes liggen.

Jullie spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is heeft maximaal drie pogingen, om een balletje in de doos te laten stuiteren. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Heb je geen balletjes meer en je hebt het doel nog niet bereikt, dan mag je één van je balletjes opnieuw gooien.

Zodra het een speler gelukt is, drie balletjes op een rij te krijgen, eindigt het spel en de winnaar is bekend. Op naar de volgende ronde!

© 2014 Mentals LLC. All Rights Reserved.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

231193