



# ПОЖВАЛІСЯ



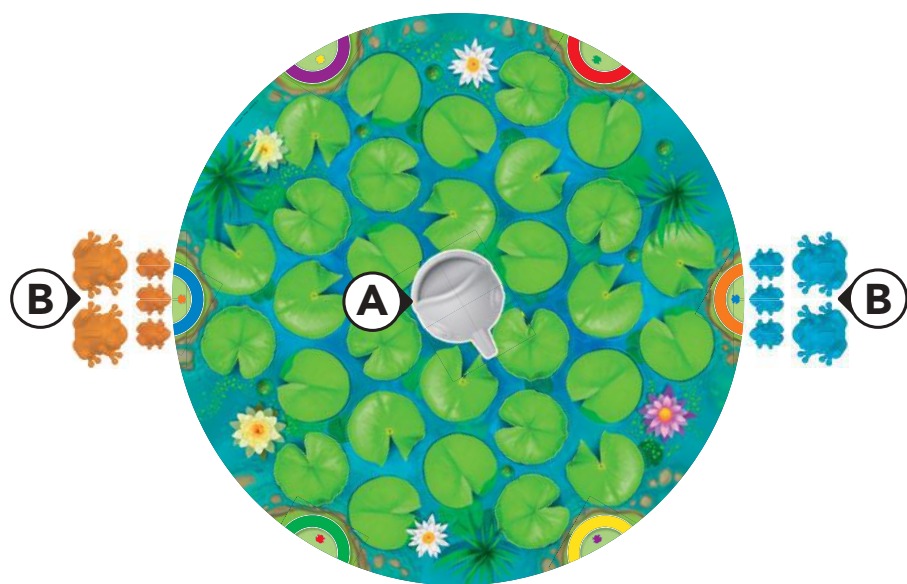
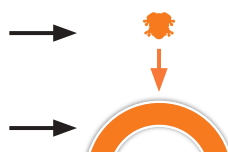
**Вміст**

- 1 ставок (ігрове поле), де зображено 31 листочок латаття. По краях ставка 6 стартових/фінішних позицій різного кольору.
- 1 риба
- 6 родин жабок різних кольорів. В кожній родині 2 великі та 3 маленькі жабки.

**Підготовка**

- Розташуйте ставок в центрі стола;
- Покладіть рибу (A) в центрі ставка;
- Кожен гравець обирає жаб'ячу родину (B) одного кольору і розташовує її поруч зі ставком на своїй стартовій позиції:

- Кожна родина має власне **місце старту**, позначене зображенням жабки відповідного кольору.
- Прямо навпроти знаходиться **місце фінішу** команди, позначене півколом відповідного кольору.



**Примітка.**

В залежності від кількості гравців схема пересування буде виглядати наступним чином:



2 гравці

3 гравці

4 гравці

5 гравців

6 гравців

**Мета гри**

Перемогу здобуде той, хто першим проведе всю родину жабок через ставок. Але зважайте на рибу!

У цю гру можна грати двома різними за складністю способами – **ЮНІОР** та **ЕКСПЕРТ** – в залежності від віку та досвіду гравців.

**ЮНІОР ПРАВИЛА ГРИ**

**Як грати**

Розпочинає гру наймолодший з гравців, далі хід переходить за стрілкою годинника. Гравці по черзі рухають одну жабку свого кольору. Гравець може грати жабкою, яка стоїть на старті, або тією, що вже знаходиться у ставку. Як тільки жабка покинула стартову позицію, вона рухається ставком до фінішу, крім випадку, коли її повертає на старт риба (див. «Рух риби»). Щойно жабка перетнула фінішну лінію, вона не може повторно повернутися у гру.

**Рух жабок**

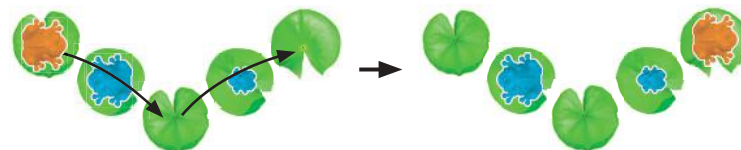
Жабки рухаються, стрибаючи на порожні листочки латаття.

**Кількість стрибків**, які може зробити жабка, залежить від її розміру:

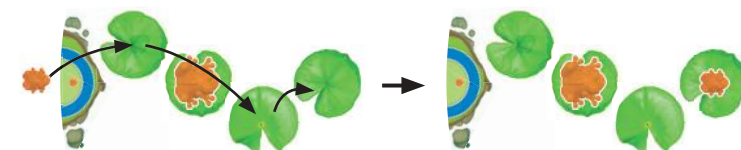
- Велика жаба може стрибнути **1 або 2 рази**
- Маленька жаба може стрибнути **1, 2 або 3 рази**

Існують різні **типи стрибків**, які можна комбінувати для досягнення максимально можливої кількості стрибків.

- Жабка може стрибнути **на** будь-який сусідній порожній листочок;
- Жабка може перестрибнути **через** одну сусідню жабку, незалежно від її розміру чи кольору, на наступний порожній листок, не змінюючи траєкторію стрибка. Жабка ніколи не стрибає через рибу (див. «Рух риби»).



**Приклад:** Велика помаранчева жаба стрибає через велику блакитну жабу на порожній листок, а потім через маленьку блакитну жабку на порожній листок. Тепер велика помаранчева жаба має зупинитися, тому що зробила максимально можливі два стрибки.



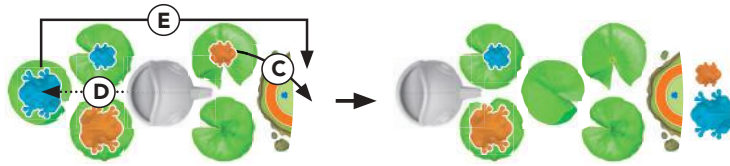
**Приклад:** Маленька помаранчева жаба стрибає у ставок зі стартової позиції на порожній листок, потім перестрибує через велику помаранчеву жабу на порожній листок та стрибає втретє на сусідній порожній листок. Тепер маленька помаранчева жаба має зупинитися, бо зробила максимально можливу кількість стрибків – 3.

**Примітка:**

Якщо гравець не може зробити хід жабкою, він має перемістити рибу (див. «Рух риби»).

## Рух риби

Щойно гравець привів одну зі своїх жабок до фінішу (С), він мусить перемістити рибу на **1 або 2 кроки, тобто на сусідній або через один листок від її позиції**. Якщо рибу переміщено на листок, де вже сидить жабка (D), рух риби на цьому закінчено, а ця жабка повертається на стартову позицію (E).



**Приклад:** Маленька помаранчева жабка робить один стрибок і перетинає фінішну лінію. Потім гравець помаранчевої команди «пропливає» рибу під водою до листка з великою блакитною жабою. Велика блакитна жаба повертається на старт.

**Примітка:** Коли риба рухається у напрямку листка, вона пливе під водою, тому зайняті жабками листки, що знаходяться на її шляху, не блокують рух риби.

Якщо гравець не може перемістити жодної зі своїх жабок під час свого ходу, він мусить перемістити рибу на листок, зайнятий жабкою, яка блокує його хід. Якщо ж сама риба блокує хід гравця, треба перемістити рибу на будь-який листок у ставку без звичайного обмеження у 2 листки. Перемістіть рибу так, щоб наступний хід був можливим.

## Кінець гри

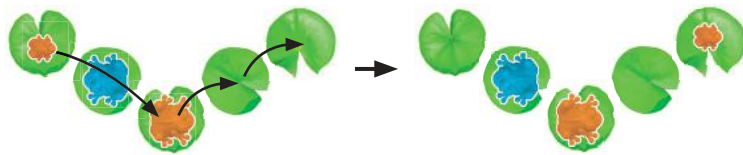
Перший гравець, який переведе всю свою команду через ставок, стає переможцем. На цьому гри завершено.

## ЕКСПЕРТ ПРАВИЛА ГРИ

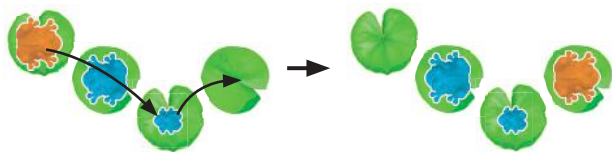
**Правила гри ЕКСПЕРТ** ідентичні правилам гри **ЮНІОР**, однак жабки можуть стрибати не тільки на порожні листки латаття, а й на ті, що вже містять одну жабку.

На одному листку може бути одночасно максимум 2 жабки (1 велика та 1 маленька):

- Маленька жабка може стрибнути на спину великої жабки **того самого кольору**.
- Велика жабка може стрибнути на маленьку жабку іншого кольору.



**Приклад:** Маленька помаранчева жабка стрибає через велику блакитну жабу на спину великої помаранчевої жабки. Після цього вона робить ще 2 стрибки на порожні листочки.



**Приклад:** Велика помаранчева жабка стрибає через велику блакитну жабу на спину маленької блакитної жабки. Потім вона стрибає на наступний порожній листок.

## Формування команд

Коли маленька жабка завершує свій стрибок на спині великої жабки свого кольору, вони утворюють команду. Команду не можна повернути на стартову позицію за допомогою риби, поки маленька жабка не зістрибне.



**Приклад:** Маленька помаранчева жабка стрибнула через велику блакитну жабу на спину великої помаранчевої жабки. Потім вона робить ще два стрибки: на порожній листок та на спину іншої великої помаранчевої жабки. Її хід закінчено формуванням команди. Тепер риба не може повернути команду на старт.

## Рух команди

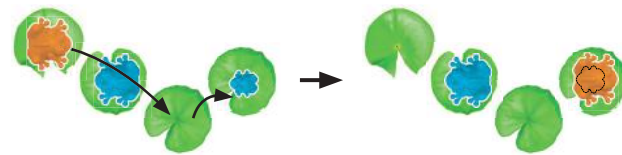
- Команда може зробити **лише 1 стрибок на сусідній** порожній листок. Вона не може стрибати **через або на інших жабок, або через рибу**.
  - Команда **не може застрибнути у ставок або вистрибнути з нього**.
- Жабки мають це робити окремо.
- Якщо ви вирішили **роз'єднати команду**, першою мусить стрибнути маленька жабка, велика жабка залишається на місці.



**Приклад:** Помаранчева команда не може вистрибнути зі ставка разом. Обидві жабки мають зробити свої фінальні ходи окремо. В цьому прикладі маленька помаранчева жабка перетинає фінішну лінію першою. Під час наступного ходу це робить велика помаранчева жабка.

## Жабка у пастці

Коли велика жабка закінчує хід поверх маленької жабки іншого кольору, маленька жабка опиняється у пастці. Маленька жабка не може рухатися, поки велика жабка не зробить наступний хід.



**Приклад:** Велика помаранчева жабка стрибнула через велику блакитну жабу на порожній листок. Вона робить в цьому напрямку ще один стрибок на маленьку блакитну жабку та завершує свій хід, захопивши її у пастку. Маленька блакитна жабка рухатися вже не може.

Якщо рибу переміщують на листок, який зайнято великою жабою, яка зловила у пастку маленьку жабку, обидві жабки відправляються на свої стартові позиції.

## ШВИДКА ГРА

Правила ШВИДКОЇ ГРИ ідентичні правилам **ЮНІОР** або **ЕКСПЕРТ** за винятком того, що родини жабок тепер складаються лише з 1 великої та 2 маленьких жабок.



© 2018-2019 Концепція, дизайн гри та оформлення:  
SMART - Бельгія.  
Всі права захищені  
Ігровий процес від STUDIO SMART.  
Оригінальна назва продукту: Froggit  
Нірвелд 14, В-2550 Контіч, Бельгія  
info@smart.be  
[www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)

dd: 20200408B    Виготовлено в Китаї

