

# SCHNAPP' DEN FROSCH

## Spieleanleitung

2-6 Spieler, 6 Frosch-Figuren, Spielfeld, Spielchips, 1 Farbenwürfel  
Je nach Anzahl der Mitspieler bekommt jeder eine oder 2 Froschfiguren und eine entsprechende Menge Spielchips. Die Frösche werden auf dem runden, roten Spielfeld im Kreis herum aufgestellt. Die Zugschnur zeigt dabei nach außen und wird von den jeweiligen Froschhütern am Ende der Schnur festgehalten.

Einer der Mitspieler beginnt nicht als Froschhüter, sondern als Fänger. Dazu braucht er den Fangbecher und den Farbenwürfel, die er jeweils in eine Hand nimmt. Nun wirft der Fänger. Wichtig ist dabei, daß alle Mitspieler den rollenden Würfel genau beobachten. Zeigt der Würfel oben die Farbe von einem der wartenden Frösche, ist nun schnelle Reaktion gefordert. Denn nun versucht der Fänger, mit seinem Fangbecher blitzschnell den entsprechenden Frosch zu erwischen. Dieses darf er aber nur auf dem roten Spielfeld tun! Der Hüter des Frosches mit der gewürfelten Farbe muß nun dagegen versuchen, seinen Frosch reaktionsschnell an der Schnur vom Spielfeld zu ziehen - schnell genug jedenfalls, um dem drohenden Fangbecher auf dem Spielfeld zu entkommen. Gelingt ihm das, muß ihm der Fänger zur Belohnung einen Spielchip bezahlen. Schafft es der Fänger, den richtigen Frosch noch auf dem Spielfeld zu erwischen, bekommt er vom Froschhüter einen Spielchip. Die anderen Mitspieler dürfen dabei aber nicht vor Schreck oder aus Vorsicht einfach ihre Frösche ebenfalls vom Spielfeld ziehen. Das ist nicht erlaubt. Wer seinen Frosch einer anderen als der gewürfelten Farbe vom Spielfeld zieht, muß als Strafe einen Chips an den Fänger abgeben. Jeder Mitspieler wird nun reihum zum Fänger und der bisherige Fänger zum Froschhüter. Alle Spieler, die keine Chips mehr besitzen, müssen nun zusehen. Bei zwei Spielern hat der Spieler ohne Chips das Spiel verloren, müssen Spielern entsteht so bis zum Schluß ein Zweikampf um die letzten Chips.  
Wer am Ende alle Chips besitzt, ist der Sieger.

## CAPTURAR LA RANA

2-6 jugadores, 6 figurar-rana, un plano de juego, fichas de juego, 1 dado de colores

### reglas del juego

Dependiendo del número de jugadores, cada uno tiene una o dos figuras de rana y un número correspondiente de fichas. Las ranas se colocan en círculo en el plano de juego redondo y rojo. El cordón para tirar señala hacia afuera está sujeta por cada guardia de rana al final del cordón. Uno de los jugadores no comienza como guardia de rana sino como cazador. Por eso él tiene el cubilete de cazar y el dado de colores, cada uno en una mano. Ahora tira el dado. En este momento es importante que todos los jugadores puedan ver bien como tira el dado. Si el dado muestra por arriba el color de una rana esperando, hace falta una reacción muy rápida. Porque ahora el cazador intenta capturar a la rana correspondiente tan rápido como un rayo. ¡Pero eso solo está permitida en el plano de juego!

Al otro lado, el guardia de la rana del color echado, tiene que intentar retirar a su rana rápidamente del plano de juego - tan rápido por lo menos, que se salve del cubilete de caza que le

amenaza en el plano de juego. Si tiene éxito, el cazador le tiene que pagar una ficha de recompensa. Si el cazador llega a coger la rana adecuada antes de salir del plano de juego, recibe una ficha del guardia de la rana.

Mientras tanto los otros jugadores no deben retirar simplemente por susto o por precaución sus ranas del plano. Eso no está permitido. Qualien tira de su rana de otro color del que ha salido, tiene que dar una ficha como multa al cazador.

Cada uno de los jugadores se hace por turno cazador y el cazador anterior se hace guardia de rana. Todos los jugadores que ya no tienen fichas, tienen que estar mirando. Si son 2 jugadores, ha perdido que se queda sin fichas. Con más jugadores hay al final un duelo por las últimas fichas. El que tiene al final todas las fichas ha ganado.

## ATTRAPE LA GRENOUILLE

2, 3 ó 6 jugadores, 6 grenouilles, un plateau de jeu, des jetons, 1 dé de couleurs

### Regle du jeu

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit 1 ou 2 grenouilles et une quantité correspondante de jetons. On dispose les grenouilles en cercle sur le rond rouge du plateau. La ficelle de chaque grenouille doit être dirigée vers l'extérieur et être tenue par chacun de joueurs dont le rôle est de les protéger.

Un des joueurs ne débute pas la partie en tant que protecteur mais en tant qu'attrapeur de grenouilles. Pour cela, il tient dans ses mains le gobelet et le dé de couleurs. L'attrapeur jette maintenant le dé et il est alors important pour les autres joueurs de bien observer le dé qui roule. Une réaction rapide est attendue du joueur dont la grenouille porte la couleur indiquée par le dé car l'attrapeur, rapide comme l'éclair, va alors essayer d'attraper la grenouille ainsi désignée à l'aide de son gobelet. Il ne doit pas dépasser les limites du rond rouge!

Celui qui protège la grenouille dont la couleur a été tirée, doit alors sans hésitation retirer sa grenouille du jeu en tirant sur la ficelle, à lui d'être au moins suffisamment rapide pour éviter d'être attrapé par le vilain gobelet. S'il réussit, l'attrapeur lui donne en récompense un jeton. Si c'est l'attrapeur qui réussit à capturer une grenouille sur le rond, c'est lui qui reçoit alors un jeton de la part du protecteur de grenouille.

Il n'est cependant pas permis aux autres joueurs de retirer leur grenouille du jeu simplement par peur d'être pris ou par précaution. Celui qui retire du jeu une grenouille ne correspondant pas à la couleur du dé, doit donner un jeton à l'attrapeur de grenouilles.

L'un après l'autre, chaque joueur deviendra attrapeur de grenouilles, et l'attrapeur, protecteur.

Quand un joueur n'a plus de jetons, il doit alors se contenter de regarder le reste de la partie.

Dans le cas où il n'y a que deux joueurs, la partie est perdue par celui qui ne possède plus aucun jeton. Quand il y a plusieurs joueurs, le jeu se termine par un duel entre deux joueurs pour gagner les derniers jetons.

Est déclaré vainqueur, celui qui possède tous les jetons à la fin de la partie.

## ACCHIAPPA LA RANA

2-6 giocatori, 6 rane, il campo, le pedine, 1 dado colorato

### Istruzioni

A seconda del numero dei giocatori vengono distribuite 1 o 2 rane ed una quantità



5403 S

Simba

corrispondente di pedine. Le rane vengono disposte a cerchio sul campo rotondo e rosso. Ogni rana è dotata di una speciale cordicella che può essere tirata dai custodi delle rane. Uno dei giocatori non comincia come custode bensì come cacciatore. Egli prende in una mano il bicchiere acciappare e nell'altra il dado colorato. Adesso il cacciatore tira il dado. È importante che tutti i giocatori osservino il dado. Se si tira con il dado il colore corrispondente a quello di una rana, si deve reagire velocemente. Ora il cacciatore cerca di prendere la rana con il suo bicchiere. Questo lo può fare solo su un campo di gioco rosso. Il custode della rana del colore tirato a dado deve cercare di tirare fuori velocemente dal campo la stessa con la corda. Deve comunque agire abbastanza velocemente per sfuggire al bicchiere minaccioso sul campo da gioco. Se egli riesce, il cacciatore deve allora pagargli una pedina. Se al contrario vince il cacciatore, è lui che riceve una pedina dal custode. Gli altri giocatori non devono togliere le loro rane dal gioco per timore o per prudenza. Ciò non è permesso. Se un giocatore ritira la sua rana che è di diverso colore da quella tirata dal dado, deve pagare uno dei suoi chips come penalità al cacciatore. Ogni giocatore diventa a turno cacciatore ed il cacciatore precedente custode. Tutti i giocatori che non hanno più pedine diventano spettatori. Nel caso che i giocatori siano due, quello rimasto senza pedine ha perso il gioco. Quando giocano più persone si arriva ad una battaglia finale a due per prendere le ultime pedine. Vince chi alla fine possiede tutte le pedine.

## VANG DE KIKKER

2-6 spelers, 6 kikkerfiguren, speelveld, speelchips, 1 kleurendobbelsteen

### Speelwijze

Afhankelijk van het aantal spelers krijgt iedereen 1 of 2 kikkerfiguren en een overeenstemmend aantal speelchips. De kikkers worden op het ronde, rode speelveld in een kring opgesteld. Het touw wijst daarbij naar buiten en wordt door de kikkeroppassers aan het eind van het touw vastgehouden. Eén van de spelers begint niet als kikkeroppasser maar als vanger. Hij krijgt de vangbeker en de kleuren-dobbelsteen, die hij telkens in de hand neemt. De vanger werpt de dobbelsteen. Belangrijk is daarbij, dat alle spelers op de rollende dobbelsteen precies oppassen. Komt een kleur van één van de wachtende kikkers boven te liggen is snelle rechte geboden. Want nu probeert de vanger met zijn vangbeker heel snel de overeenstemmende kikker te pakken te krijgen. Dit mag hij echter alleen op het rode speelveld doen!

De oppasser van de kikker met de geworpen kleur moet nu proberen zijn kikker heel snel aan het touw van het speelveld te trekken - in ieder geval snel genoeg om de dreigende vangbeker op het speelveld te ontkomen. Slaagt hij daarin moet de vanger hem als beloning een speelchip betalen. Lukt het de vanger de juiste kikker nog op het speelveld te vangen, dan krijgt hij van de kikkeroppasser een speelchip. De andere spelers mogen daarbij echter niet van schrik of uit voorzichtigheid hun kikkers ook van het speelveld wegtrekken. Dat mag niet diegene die zijn kikker van één andere kleur dan die van de dobbelsteen wegtrekt moer als straf één van zijn chips aan de vanger geven.

Iedere speler wordt om de beurt vanger en de vanger weer kikkeroppasser. Spelers die geen chips meer hebben moeten toekijken. Bij twee spelers heeft de speler zonder chips het spel verloren. Bij meerdere spelers ontstaat zo tot het eind één spannend duel om de laatste chips. Wie aan het eind alle chips heeft is de winnaar.

## CATCH THE FROG

2-6 players, 6 frogs, playing field, playing chips, 1 colour-dice

### Instruction manual

Depending on the number of players each one gets one or two "frogs" and a corresponding number of playing chips.

The frogs are placed in a circle onto the round, red playing field. The pull-string stays to the outside and is held by the frog-keepers.

One of the players starts, not as a frog-keeper but as a frog-catcher. He needs the catch-box and the colour-dice which he takes in either hand. Now the catcher throws the dice. It is important for the players to closely observe the rolling dice. If the dice-top shows the colour of one of the waiting frogs you have to react quickly, for now the catcher will try to get the corresponding frog with his catch-box as fast as he can. But he can catch the frog only when the frog is still on the red playing field.

Now the frog-keeper must try to react immediately and pull the string so the frog gets off the playing field and escapes the catch-box which is about to thunder down on the poor frog. If the frog-keeper manages to pull the frog from the field before the catcher traps the frog with his catch-box the catcher has to pay him a playing chip. If the catcher can trap the right frog on the playing field he gets a playing chip from the frog-keeper.

If the other players, due to fright or exaggerated caution, pull their frogs from the playing field, although they are not in danger of being caught (i.e. their frogs don't have the colour which shows on top of the colour dice), they have to pay a one-chip fine to the catcher.

Now it's the next player's turn to become a catcher. The former catcher is now a frog-keeper. Players who have already lost all their chips must sit back and watch. With two players the player who is the first to run out of chips has lost. With more players this ends with a thrilling duel. He who has all the chips is the winner.



Simba Toys GmbH & Co.  
Werksstraße 1  
90765 Fürth