

SmartGames – Froggit (SGM 501)

Věk: od 6 let

Počet hráčů: 2 – 6

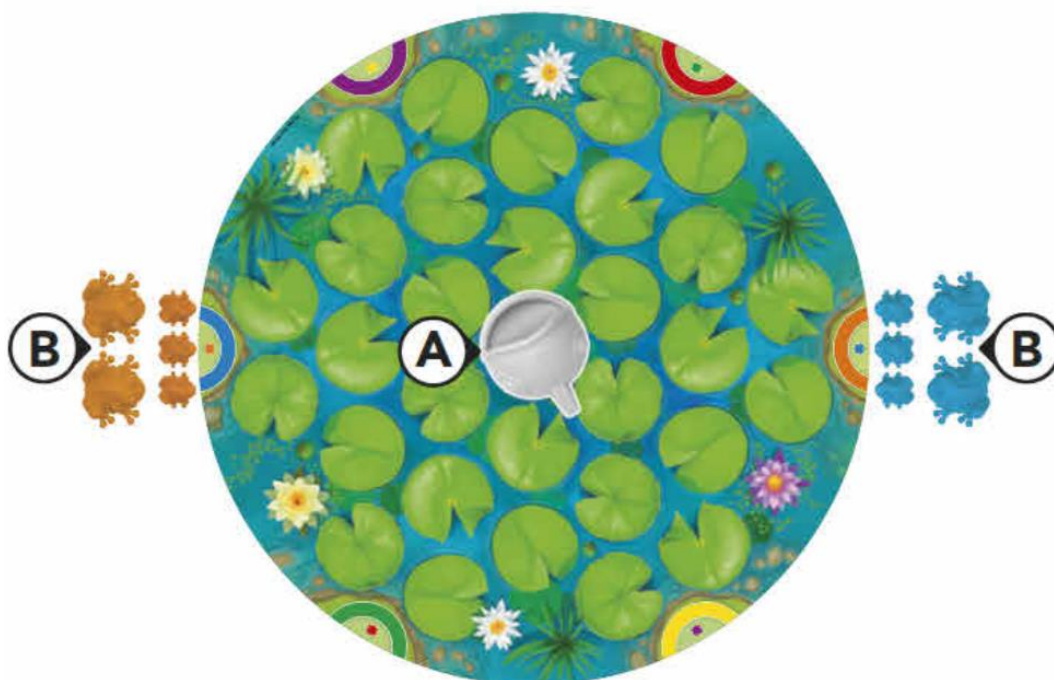
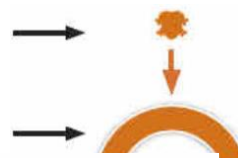
Délka hry: cca 20 min.

Obsah hry

- 1 rybník (herní deska), na kterém je zobrazeno 31 leknínů a 6 startovních a cílových políček na jeho okraji.
- 1 ryba
- 6 žabích rodinek v různých barvách, každá rodinka se skládá ze 2 velkých žab a 3 malých žab.

Příprava hry

- Položte rybník doprostřed stolu;
- Položte rybu (A) doprostřed rybníka;
- Žabí rodinky (B), se kterými budete ve hře hrát (jednu za každého hráče), položte vedle rybníka ke startovním políčkům:
 - Každá žabí rodinka má své konkrétní **startovní políčko**, označené ikonkou žáby své barvy.
 - Toto startovní políčko je vždy naproti **cílovému políčku**, které je označeno půlkruhem ve své barvě.



Poznámka: Příprava herního plánu se liší podle toho, kolik hráčů hru hraje.



Cíl hry

První hráč, který dostane celou svou žabí rodinku přes rybník do svého cílového políčka, vyhrává hru. Ale pozor na ryby! Hra Froggit se může hrát ve dvou úrovních obtížnosti – JUNIOR nebo EXPERT – podle zkušeností a věku hráčů.

Pravidla hry – verze JUNIOR

Průběh hry

Hrát začíná nejmladší hráč a hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Hráči pohybují žábami své barvy. Mohou hrát se svou žábou, která je na startovním políčku, nebo s žábou, která je již v rybníku. Jakmile žába opustila své startovní políčko, může opustit rybník pouze přes své cílové políčko, s výjimkou, kdy ji ryba pošle zpět na startovní políčko (viz. Pohyb rybou). Jakmile žába opustí rybník cílovým políčkem, nemůže se již do rybníka vrátit.

Pohyb žábou

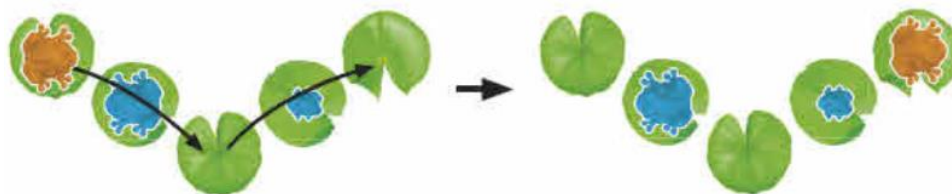
Žáby se pohybují skákáním na prázdné lekníny.

Počet skoků, které může žába udělat, záleží na velikosti žáby:

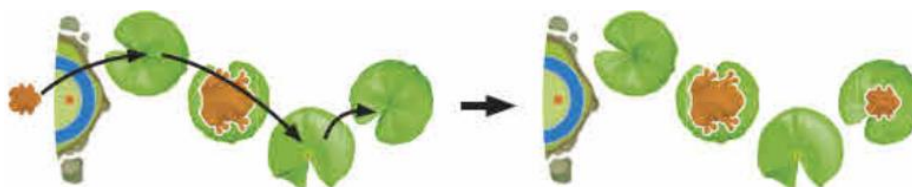
- Velká žába může **skočit 1x nebo 2x**.
- Malá žába může **skočit 1x, 2x nebo 3x**.

Mohou se kombinovat různé **typy skoků**, dokud se nedosáhne maximálního počtu skoků.

- Žába může **skočit přímo** na prázdný sousední leknín;
- Nebo může **přeskočit** jednu sousední žabu, bez ohledu na její velikost nebo barvu, a skočit na prázdné políčko s leknínem přímo za ní ve stejném směru. Žába nikdy nemůže přeskočit rybu (viz. Pohyb rybou).



Příklad: Velká oranžová žába přeskočí velkou modrou žabu a skočí ještě jednou přes malou modrou žabu. Zde se musí velká oranžová žába zastavit, protože dosáhla maximálního počtu 2 skoků.

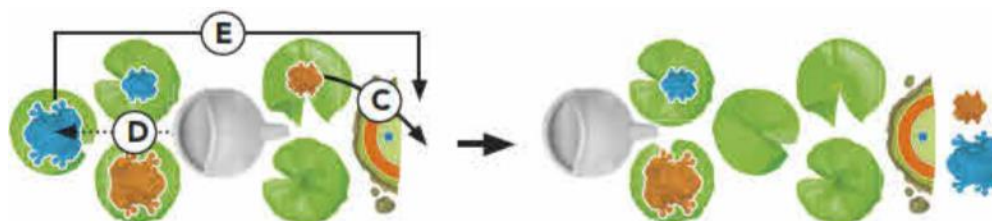


Příklad: Malá oranžová žába skočí do rybníka tak, že skočí ze svého startovního políčka na prázdné políčko s leknínem, poté přeskočí velkou oranžovou žabu a udělá ještě 1 poslední skok. Zde musí malá oranžová žába zastavit, protože dosáhla maxima 3 skoků.

Poznámka: Pokud hráč na svém tahu nemůže pohnout žábou, musí pohnout rybou (viz. Pohyb rybou).

Pohyb rybou

Ve chvíli, kdy hráč dojde do svého cílového políčka (C), musí pohnout rybou **ze svého místa o 1 nebo 2 políčka s leknínem**. Pokud se ryba posune na políčko s leknínem, na kterém je žába (D), ryba končí svůj tah a tato žába se musí vrátit na své startovní políčko (E).



Příklad: Malá oranžová žába se 1 skokem přesune na své cílové políčko. Ve stejném tahu oranžový hráč posune pod vodou rybu k políčku s leknínem, na kterém je velká modrá žába. Velká modrá žába se musí vrátit na své startovní políčko.

Poznámka: Když se ryba pohybuje na požadované políčko s leknínem, pohybuje se pod vodou. Proto políčka s leknínem, na kterých jsou žáby, neblokují pohyb ryby.

Pokud hráč během svého tahu nemůže pohnout žádnou ze svých žab, musí posunout rybu na políčko s leknínem, na kterém je žába, která blokuje jeho další pohyb. Pokud takový pohyb blokuje sama ryba, posuňte rybu na jakékoliv políčko s leknínem v rybníku, bez ohledu na limit 2 políček s leknínem, jak je jinak běžné. Posuňte rybu, abyste mohli uskutečnit příští tah.

Konec hry

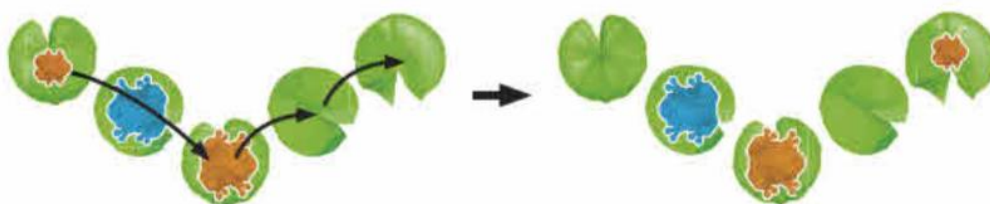
Hráč, který jako první dostal svou celou žabí rodinku přes rybník do cílového políčka se stává vítězem hry. Hra v tuto chvíli končí.

Pravidla hry – verze EXPERT

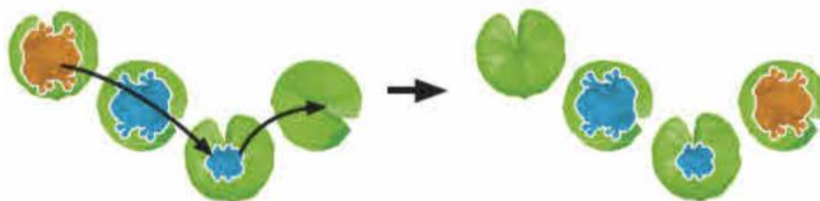
Pravidla hry verze EXPERT jsou stejná, jako při verzi JUNIOR, kromě toho, že žába může, za určitých podmínek, nejen skákat na prázdná políčka s leknínem, ale také na políčka s leknínem, na kterých se nachází 1 další žába.

Na jednom políčku s leknínem mohou být maximálně 2 žáby (1 malá žába a 1 velká žába).

- Malá žába může skočit na záda velké žaby **stejně barvy**.
- Velká žába může skočit na žabu **jiné barvy**.



Příklad: Malá oranžová žába přeskočí velkou modrou žabu a skočí na záda velké oranžové žaby. Poté udělá 2 přímé skoky na prázdná políčka s leknínem.



Příklad: Velká oranžová žába přeskočí velkou modrou žabu a skočí na malou modrou žabu. Poté udělá další 1 skok na prázdné políčko s leknínem.

Utvoření týmu

Ve chvíli, kdy malá žába končí svůj tah na zádech velké žaby své barvy, tvoří tyto žáby tým. Ryba nemůže poslat tým dvou žab zpět na startovní políčko, dokud malá žába neodskočí.



Příklad: Malá oranžová žába skáče přes velkou modrou žabu na záda velké oranžové žaby. Poté udělá 2 přímé skoky na záda jiné velké oranžové žaby a skončí svůj tah tak, že utvoří s touto žabou tým. Tento tým nemůže ryba poslat na startovní políčko.

Pohyb týmu

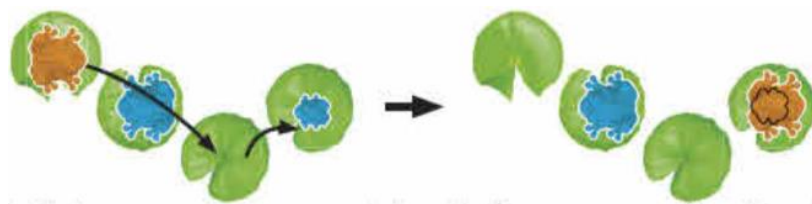
- Tým může **skákat pouze 1x přímo** na prázdné sousední políčko s leknínem; **nemůže skočit přes nebo na** jinou žabu nebo rybu.
- Tým **nemůže vstoupit nebo opustit rybník společně**, ale odděleně.
- **Když se tým rozděljuje**, malá žába se musí pohnout jako první a nechává velkou žabu za sebou.



Příklad: Oranžový tým nemůže opustit rybník společně. Dvě žáby musí vstoupit na cílové políčko odděleně. V tomto případě se na cílové políčko dostane nejprve malá oranžová žába. V dalším tahu se na cílové políčko může dostat i velká oranžová žába.

Uvěznění žáby

Když velká žába končí svůj tah na malé žábě jiné barvy, malá žába je uvězněna. Malá žába se nemůže pohnout, dokud velká žába neodskočí.



Příklad: Velká oranžová žába skáče přes velkou modrou žabou na prázdné políčko s leknínem. Udělá další 1 přímý skok na malou modrou žabu a skončí svůj tah tak, že malou modrou žabu uvězní. Malá modrá žába se nemůže dále pohnout.

Pokud se ryba posune na políčko s leknínem, na kterém je velká žába, která uvěznila malou žabu, obě žáby jsou poslány zpět na svá startovní políčka.

RYCHLÁ HRA

Pravidla pro rychlou hru jsou stejná jako ve verzi JUNIOR a EXPERT, kromě toho, že nyní se každá žabí rodinka skládá z 1 velké a 2 malých žab.