

Гра для 2-4 гравців

Гра триває: 30 хвилин

Вік гравців: 7+



# Жабки

Автор гри: Adam Kałuża

Ілюстрації: Piotr Socha

У глибокому ставку, порослому листям латаття, живе зграйка барвистих жабок.  
Час від часу жабенята влаштовують змагання на прудкість.  
Але дорогою їх підстерігають різні сюрпризи та навіть небезпека.  
Іноді з глибини виринає зубчата паща підводного монстра...

## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ:

### ● 46 ПЛИТОК

(в т. ч. 4 стартові з квітами та 8 спеціальних)



### ● 12 ЖАБОК

(по 3 кожного кольору)



### ● 32 ПЛИТКИ ДІЙ

(по 8 кожного кольору)



GRANNA

## МЕТА ГРИ

Гравці мають перевести своїх жабок зі стартових плиток (з квітками відповідного до жабок кольору) на стартові плитки (з квітками) інших гравців. Коли грають 2 або 4 гравці, наприкінці гри жабок треба розташувати на плитках з квітками різних кольорів.

Коли грають 3 гравці, дві жабки мають зайняти місця на різних плитках, а третя – на одній з двох.

## ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

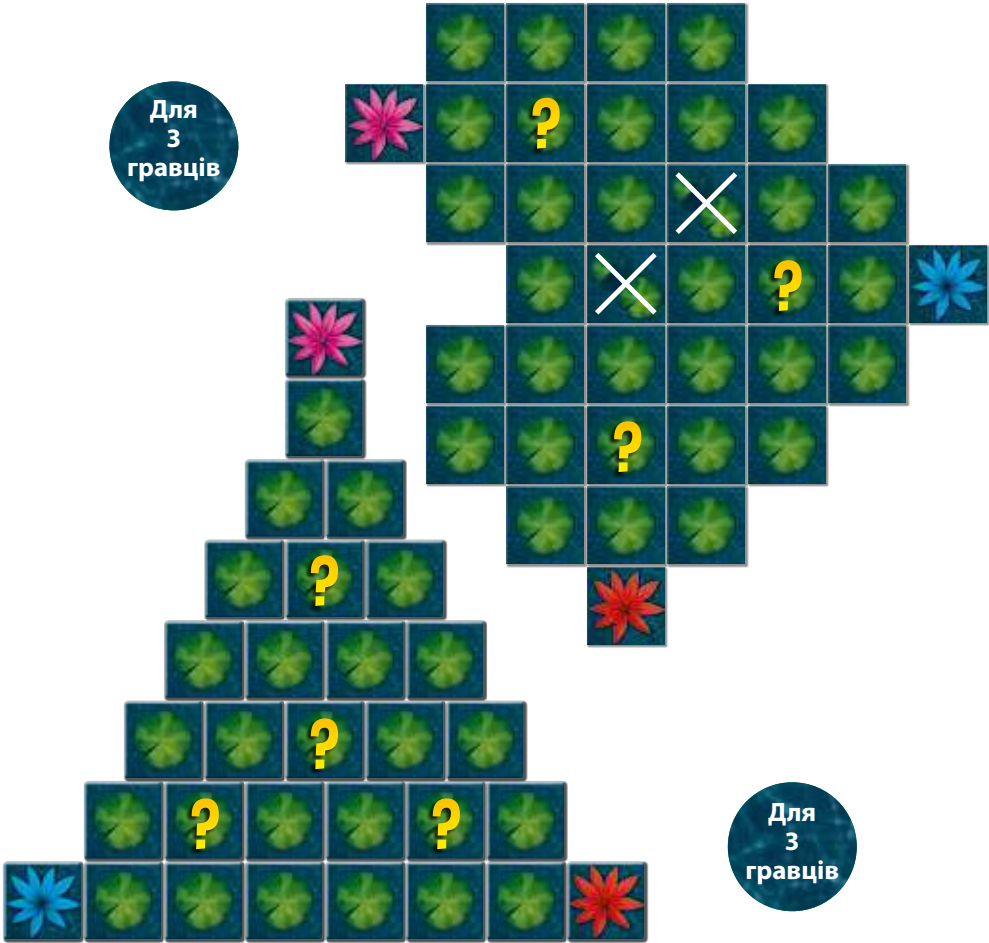
Елементи гри можна розташовувати різними способами. Нижче зображені декілька варіантів.

Пізніше гравці можуть вигадати власні варіанти. Плитки мають бути укладені листям догори (як на малюнках).

Для  
2 та 4  
гравців



Для  
3  
гравців



Для  
3  
гравців

Для  
2 та 4  
гравців



**Плитки** діляться на декілька видів:

- **Плитки стартові** – з квіткам 4-х кольорів. Перед початком гри кожен гравець вибирає собі один колір та розташовує жабку на відповідній стартовій плитці. В грі для 2-х гравців дві плитки залишаються порожніми, але їх слід покласти на столі так, як зображено на малюнках в розділі *Підготування до гри*.
- **Плитки для руху** – на одній стороні зображене листя латаття, на звороті – вода.
- **Плитки спеціального руху** – в грі їх 4 види (**Дві жабки, Непотоплювана, Додатковий рух, Водяний монстр**). В кожному з варіантів початкового розташування плиток є декілька плиток зі знаком питання. Перед початком гри треба розмістити відповідну кількість плиток спеціального руху на місця зі знаком питання. Гравці можуть покласти ці плитки навмання, а можуть свідомо вибрати місце для кожної плитки.

## ХІД РАУНДУ

Гру починає наймолодший з гравців. Хід до наступного гравця переходить за стрілкою годинника. У свою чергу гравець може виконати одну з наступних дій:

- Перестрибнути на сусідню плитку.
- Повернути затоплений листочок.
- Скористатися однією з доступних спеціальних дій.

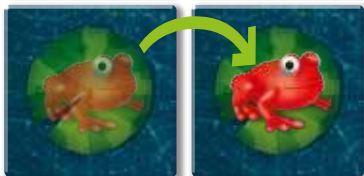
### **Переміщення жабки**

Гравець може перемістити жабку на сусідню плитку, якщо вона не перевернута (не затоплена). Жабку можна перемістити на плитку, яка приєднана до сусідньої однією стороною. Не можна перестрибувати на плитку, які стикаються між собою кутами (по діагоналі). Після стрибка плитку, з якої жабка стрибнула, перевертають (листок вважається затопленим). Винятком є плитки з квітками (стартові).

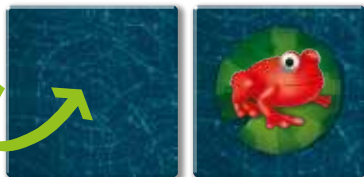
1



2



3



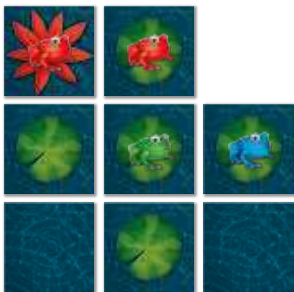
Приклад руху:  
переміщення жабки та перевертання  
(заповнення листочка) плитку.

Приклад неможливого руху  
(на плитку із заповненим листочком)

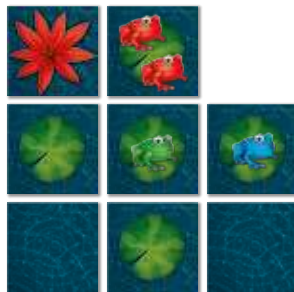


Якщо на плитці, куди гравець хоче перемістити свою жабку, вже є жабка іншого гравця, він має перемістити його жабку на іншу плитку. Порожню плитку, звідки жабка перескочила, треба перевернути. Якщо на наступній плитці теж є жабка, її також треба перемістити і т. д.  
**Увага!** Якщо в результаті стрибка на плитці опинилося дві жабки та одній немає куди рухатися (дивись приклад **F**), такий хід не дозволено! Не можна також перемістити жабку на плитку, з якої почався рух (дивись приклад **F**).

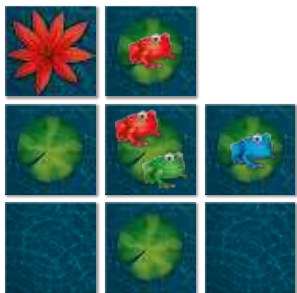
## НИЖЧЕ ПРИВЕДЕНІ ПРИКЛАДИ СЕРІЇ РУХІВ:



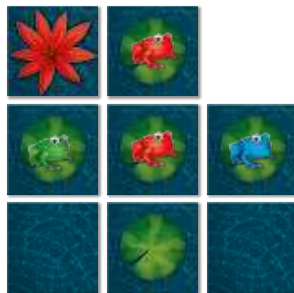
**A** – стартова позиція,  
хід червоного гравця.



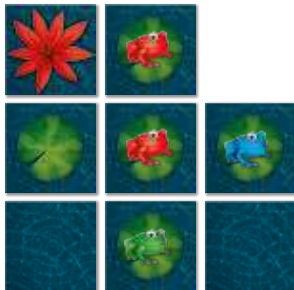
**B** – гравець переміщує жабку зі стартової  
плитки на сусідню плитку. Згідно з правилами  
стартова плитка не перевертається.



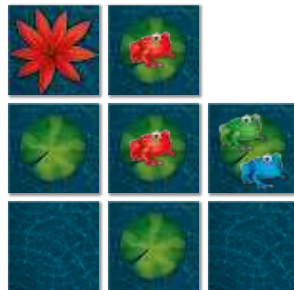
**C** – червоний гравець переміщує жабку,  
яка вже була на плитці (ще одна червона  
жабка) на єдину доступну плитку.  
На ній знаходиться жабка зелена.



**D** – червоний гравець (той, що починав рух)  
переміщує зелену жабку на сусідню плитку  
ліворуч. Хід закінчено.



**Е** – червоний гравець може замість руху, який пропонується на схемі **D**, здійснити переміщення зеленої жабки на сусіднє поле, яке знаходиться нижче. Робити такий рух правилами дозволено, хід закінчено.



**F** – замість рухів, зображених на схемах **D** та **E**, гравець спробував відправити зелену жабку на плитку з блакитною жабкою. На жаль, в результаті такої дії блакитній жабці немає куди стрибати. На нижньому полі листочок затоплено, а на поле, куди стрибнула червона жабка, блакитна стрибнути не має права. Схема **F** є прикладом неможливого руху.

Якщо жабка дійде до стартової плитки суперника, її не можна звідти усунути. Вона не виганяє звідти жабок, які зараз там є.

### ***Перевертання плитки***

Гравець може замість стрибка жабкою перевернути затоплену плитку, щоб можна було знову на неї стрибнути жабкою. За допомогою цієї дії гравець може тільки перевернути плитку листочком догори, але не може втопити листочок.



## ПЛИТКИ ДІЙ

Перед початком гри кожен гравець бере 4 з 8 плиток дій (свого кольору) та викладає їх відкритими перед собою. Під час свого ходу він може використати плитку дії замість звичайного руху жабки або перевертання затопленої плитки. Після використання плитка дії відкидається в коробку – вони є одноразовими.



### **Подвійний стрибок**

Додатковий хід. Гравець може виконати два стрибки однією жабкою звичайним чином. Під час стрибка перша плитка, куди потрапляє жабка, має бути вільною від інших жабок, друга плитка може бути зайнята жабкою, яку активна жабка «виганяє». В результаті цього руху порожня плитка має бути затоплена за звичайними правилами.



### **Рух + обмін**

Гравець може стрибнути своєю жабкою та додатково поміняти місцями двох сусідніх жабок. Одна з них може належати гравцеві, але не мусить бути тією, яка стрибала під час цієї дії. Черговість виконання дій є довільною.



### **Затоплення/повернення**

Під час ходу гравець може затопити дві довільні плитки (в тому числі й спеціальні) або повернути листочками догори дві плитки. Вони не обов'язково мають бути суміжними. Можна також вибрати таку дію: затопити одну та повернути листком догори іншу плитку.



### ***Рух + затоплення/повернення***

Гравець може стрибнути жабкою, а потім затопити або повернути листочком догори плитку. Дії виконуються в будь-якій послідовності.



### ***Гіпноутизер***

Дозволено виконати рух жабкою іншого гравця.



### ***Стрибок через затоплену плитку***

Гравець може перемістити свою жабку через одну затоплену плитку.



### ***Обмін***

Дія дозволяє поміняти місцями дві плитки на столі. Це можуть бути як дві звичайні плитки, так і спеціальні. Можуть бути затоплені та з листям. На цих плитках в цей момент не можуть знаходитися жабки.



### ***Блокада***

Цю дію можна виконати в той момент, коли інший гравець хоче переставити вашу жабку. Блокада унеможлиблює переміщення вашої жабки. Суперник мусить скасувати цей хід і зробити такий, щоб не рухати жодну з ваших жабок.

## КАРТКИ СПЕЦІАЛЬНОГО РУХУ



### **Дві жабки**

На цій плитці може закінчити рух друга жабка. Якщо туди стрибнула третя, одна з двох, що знаходилися на плитці, має стрибнути на іншу плитку.



### **Непотоплювана**

Таку плитку ніколи не можна потопити.



### **Додатковий рух**

Гравець, який розмістив свою жабку на цій плитці, має право на додатковий рух. Рух може виконати жабка, котра стрибнула на цю плитку або інша. Але якщо стрибок був обумовлений ходом іншого гравця, додатковий рух не відбувається.



### **Водяний монстр**

Гравець, який переміщує на цю плитку свою жабку, втрачає хід. Якщо він переміщує жабку суперника – хід втрачає суперник.

## КІНЕЦЬ ГРИ



Гравець, який першим перемістив жабок на стартові плитки інших гравців, стає переможцем.

В грі для 2 та 4 гравців, гравці мають перевести жабок на різні стартові плитки (з квітами). Якщо грають 3 гравці, 2 жабки мають потрапити на різні стартові плитки, а одна на довільну. Треба пам'ятати, що в грі вдвох, все одно розкладається 4 стартові плитки. Це потрібно для того, аби виконати умови для перемоги, тобто відправити жабок на різні стартові плитки.

А ще важливо, щоб кожен з гравців під час гри виконав однакову кількість ходів.

*Приклад: Гру починає Славко. Другою була Дарина, третя – Марійка.*

*Якщо Дарина закінчила гру першою, Марійка має право на виконання ще одного ходу.*

Якщо двоє та більше гравців досягли фінішу під час останнього ходу, всі вони можуть святкувати перемогу разом.

